

# **Cinzas**

**Jonathan Gonçalves de Oliveira   RA: 1680971511020**

# Sumário

|  |    |
|--|----|
| Mapa Mental  | 3  |
| Tema   | 3  |
| Nome do Jogo                                       | 4  |
| Público-alvo                                       | 4  |
| Classificação Indicativa                           | 4  |
| Sinopse  | 4  |
| Referências  | 4  |
| O que diferencia este projeto de suas referências? | 5  |
| Personagens  | 6  |
| Sara (Herói)                                       | 6  |
| Alanor (Mentor)                                    | 6  |
| Hyriiel (Inocente)                                 | 7  |
| Ghul (sombra)                                      | 7  |
| Cenários   | 8  |
| Mundo  | 9  |
| Desenho das fases                                  | 9  |
| História   | 10 |
| Cutscene 01. O Início:                             | 10 |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Cutscene 02. Entrada na montanha | 11 |
| Fase 01 - Cavernas encantadas    | 11 |
| Cutscene 03. A fogueira          | 35 |
| Fase 02 - À caminho do topo      | 35 |
| Cutscene extra. Irmãos Maccasven | 40 |
| Cutscene 04. O Final             | 51 |

## Mapa Mental



## Tema

A temática do jogo refere-se à dor da perda de um ente querido, aos sentimentos de separação, medo e a como lidamos com esses sentimentos para nos reencontrar, vencendo a solidão e o isolamento que nos aflige em tempos difíceis.

## Nome do Jogo

O nome do jogo, "Cinzas", é uma referência aos sentimentos da personagem que estão obscuros e melancólicos, e também é uma referência para o objetivo da personagem que é levar as cinzas dos pais para o cume de uma montanha.

## Público-alvo

Como queremos tratar de assuntos delicados como medo, desespero, isolamento, solidão, raiva e possíveis danos emocionais e psicológicos, temos como alvo atingir um público que gostem de jogos pela narrativa e apelos emocionais.

## Classificação Indicativa

Acima de 10 anos.

## Sinopse

Sara é uma jovem garota da vila de Ine, que precisa levar as cinzas de seus pais para o cume da montanha, pois irá ajudá-la a superar a si mesma e ao grande demônio Ghul.

## Referências

Temos como referência a obras que tratam de superação e da psique humana:

- Cavaleiros do Zodíaco (1985) Uma referência para uma jornada em forma de escalada, subindo degraus e vencendo grandes desafios para poder derrotar o que parece ser impossível.
- Celeste (2018) Uma boa combinação de um jogo com apelo emocional aliada a uma ação frenética, e é justamente esse aspecto que gostaria para meu jogo.
- Braid (2019) - Uma referência de como desconstruir o padrão da jornada do herói.
- Gris (2019) Referência de um jogo de impacto social, tratando de assuntos difíceis como o luto.
- Tears and Rain (2004 - James Blunt) Uma música de referência para o estado emocional que a personagem se encontra, já que ela não vê mais alegria na vida.
- Hades (2020) Uma referência de um jogo roguelike e também como inspiração para esse jogo a história do Orpheu presente nesse jogo.

## O que diferencia este projeto de suas referências?

A diferença é que nós iremos abordar mais o lado emocional durante o desenvolvimento do jogo, deixando a obra menos subjetiva e mais objetiva com diálogos e pensamentos da personagem, para que Sara reúna suas forças restantes para sair dessa montanha de uma maneira diferente da qual entrou. Porém, enquanto passa por esse processo, iremos aos poucos trazendo o passado dela à tona para o jogador, com questões emocionais e psicológicas pelo fato de não ter ficado ao lado do seu pai quando este faleceu.

## Personagens

### Sara (Herói)

**História da Sara:** É uma garota tímida, filha única, de temperamento forte e de poucos amigos. No fim da sua infância, sua mãe, que era a sua maior companhia e que tinha um grande laço afetivo, veio a falecer, vítima de uma picada de uma víbora quando cuidava do terreno da família no interior da vila de Ine. Viveu boa parte da juventude com seu pai que sempre foi rígido com a sua criação. O que com o passar dos anos e o crescimento da Sara foi desgastando esse laço afetivo cheio de brigas. Já na sua adolescência, com seus 16 anos Sara conseguiu com o pouco dinheiro que tinha comprar uma espada e partir em uma viagem por aventuras, fugindo de qualquer maneira daquela relação desgastada com seu pai, encontrou inúmeras pessoas e monstros ao longo do seu caminho. E a um ano atrás ela recebeu uma notícia vinda da sua vila, o seu pai estava muito doente. Então ela partiu de volta a vila Ine, mas não a tempo suficiente. Agora tenta levar as cinzas dos pais para o cume de uma montanha. Durante essa jornada ela tinha pensado em se isolar nas montanhas, pois havia perdido todo o sentido da vida. Porém as memórias dos seus pais sempre lhe vem como uma flecha no peito, devido a maldição que o demônio Ghul colocou na Sara e sua raiva de seu luto não ser respeitado, fazendo com que ela viva essas transições de emoções entre raiva, saudade e desespero.

**Características físicas:** 20 anos, estatura média, magra, negra, cabelos pretos, muito bela.

**Características psicológicas:** Introspectiva, confusa, tímida, temperamental, curiosa, leal e habilidosa.

### Alanor (Mentor)

**História de Alanor:** De família tradicional de agricultores, aprendeu as mais antigas e belas técnicas de cultivo desde pequeno. Mas sempre tinha tempo para as brincadeiras com os filhos dos vizinhos, em especial a Hyriiel, uma garota linda que mais tarde viria a ser sua

esposa. Após a morte da sua amada, que deixou um grande vazio em seu peito, passou a se dedicar exclusivamente a criação da sua filha e a agricultura na sua fazenda, a fim de manter a mente ocupada. E após anos foi acometido de uma doença repentina e veio a falecer.

**Características físicas:** 63 anos, baixo, negro, cabelos grisalhos, fora de forma.

**Características psicológicas:** Altruísta, ranzinza, amável, dedicado, destemido, conselheiro.

## Hyriiel (Inocente)

**História do Hyriiel:** Era uma garota linda desde seu nascimento. Com seu espírito jovem e cativante se destacava e encantava a todos na vila. Sendo a única filha da família, cresceu brincando com os filhos dos vizinhos e dentre eles estava seu melhor amigo, Alanor. Sempre foram vistos juntos, e conforme iam crescendo, também foram surgindo outros tipos de sentimentos entre eles. Mais tarde o tímido Alanor a pediu em namoro, e com a benção dos pais começaram então a namorar, e logo vieram a se casar, ganharam um pequeno terreno com a ajuda de toda a família de ambos e vizinhos. Se tornou a padeira da vila e teve uma garota linda, ao qual deu o nome de Sara. Veio a falecer vítima de uma picada de uma víbora.

**Características físicas:** 45 anos, estatura média, caucasiana, magra, cabelos loiros encaracolados, olhos azuis.

**Características psicológicas:** Altruísta, sensível, delicada, frágil, curiosa.

## Ghul (sombra)

**História do Hyriiel:** Não se sabe a origem deste personagem, pois nem ele ao menos lembra da sua origem. É um antigo espírito

maligno que antes assombrou a humanidade juntamente com seus irmãos, mas após a derrota que sofreram na Guerra dos Fundamentos passou a viver na grande montanha de Ine, se isolando do mundo por temer ter o mesmo destino de seus irmãos, a morte. Agora se alimenta dos sentimentos maldosos dos humanos e com sorte até um pouco de carne que consegue daqueles que decidem entrar na montanha.

**Características físicas:** Alto, magro, com uma longa capa negra com tons avermelhados que cobre todo o corpo e um capuz escondendo o seu rosto.

**Características psicológicas:** Confuso, faminto, temperamental e habilidoso.

## Cenários

### Montanha

Uma montanha com 1.500 metros de altura, com vários túneis internos, e onde reside a nascente do rio Ine. Coberta com vegetação em sua base e neve ao topo da montanha.

### Cavernas na montanha

Uma série de cavernas que interligam toda a montanha, e o único jeito de chegar ao topo da montanha é através dos seus caminhos internos.

### Cume da montanha

Um cume levemente íngreme, composto por uma camada de gelo de 10 centímetros.

### Templo na montanha

Uma pequena caverna natural no topo da montanha, com uma cobertura para chuva e proteção do vento. O sol nasce bem em frente a entrada da caverna o que a deixa iluminada pela manhã.

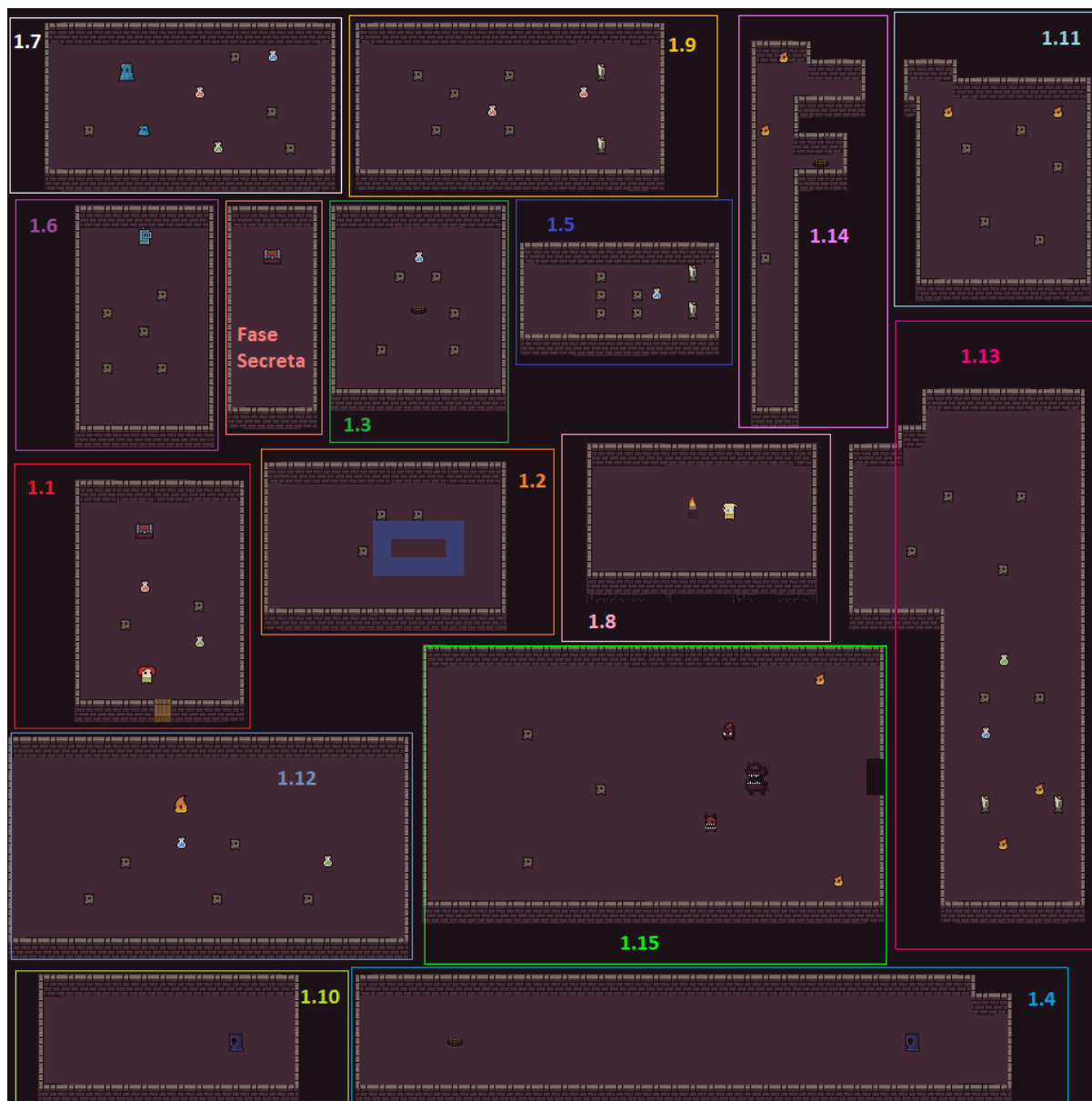


# Mundo

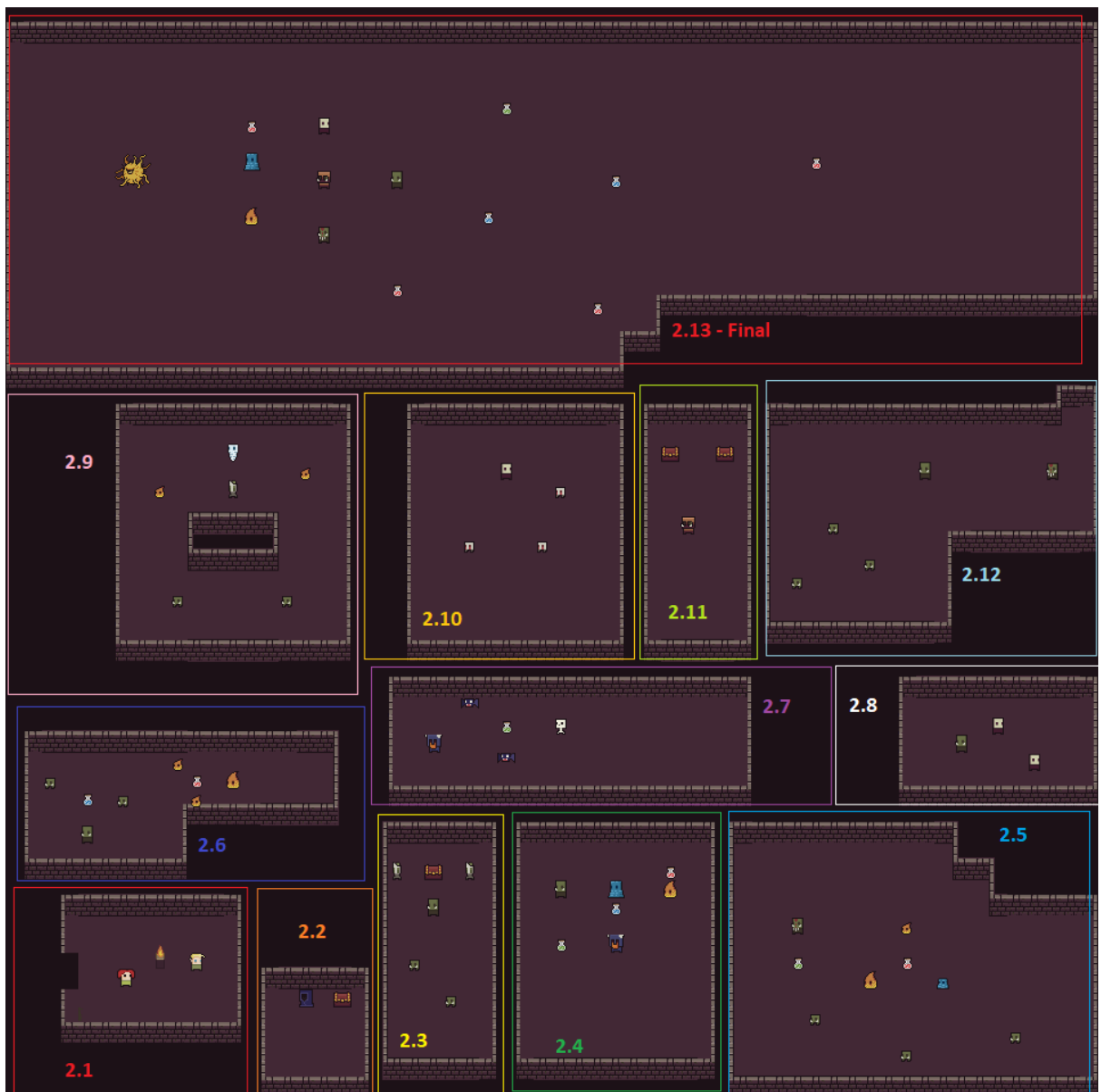
O jogo se passa na vila Ine, na província de Valetia. Um pequeno povoado cercado por uma enorme floresta, uma grande montanha e o longo rio Ine que desce pela montanha, vindo desde a floresta e cruzando a vila de Ine e desaguando no grande mar azul como assim é chamado.

## Desenho das fases

### Fase 01 - Caverna Encantada



## Fase 02 - À Caminho do Topo



## História

| Título                             | Cutscene 01. O Início:                                  |
|------------------------------------|---|
| Vídeo                              | Áudio   |
| FADE IN<br>SARA no pé da montanha. | RUÍDO: vento e pássaros.<br>RUÍDO: barulho de mochila e |

|  |  |
|--|--|
| <p>SARA ajeita uma mochila nas costas se curvando um pouco.<br/> SARA respira fundo.<br/> LETTERING: Preciso consertar meus erros, tenho que chegar no topo da montanha.<br/> SARA fica o mais ereta possível e encara a gigantesca montanha.<br/> A montanha em GPG e no centro da tela surge o nome do jogo.<br/> FADE OUT</p> | <p>cerâmica batendo em cerâmica.<br/> RUÍDO: barulho de passos.<br/> fim do RUÍDO: vento forte.<br/> RUÍDO: trilha sonora.</p> |
|--|--|

| Título   | Cutscene 02. Entrada na montanha   |
|--|--|
| Vídeo  | Áudio  |
| <p>FADE IN<br/> SARA entrando na montanha<br/> LETTERING: Então essa é a grande montanha de Ine.<br/> SARA acende uma tocha mas o vento apaga, então a caverna fica somente iluminada com uns cogumelos brilhantes nas paredes e no chão.<br/> SARA avança para dentro da caverna e sente um tremor, uma avalanche acontece e a entrada da caverna fica coberta com neve e rochas.<br/> SARA mal tem tempo de respirar e já é atacada por duas criaturas. SARA luta ferozmente com as criaturas e vence a batalha.</p> | <p>RUÍDO: Passos<br/> RUÍDO: Avalanche.<br/> RUÍDO: Grunhidos.<br/> RUÍDOS: Espada cortando uma criatura que solta um barulho oco.</p> |

## Fase 01 - Cavernas encantadas

| PERSONAGE<br>M | DUBLADOR | FALA | AMBIENTAÇÃO+AÇÃO | FOCO | ESTADO<br>DE<br>ESPÍRITO | ÁREA | EFEITO<br>SONORO | ARQUIV<br>O |
|----------------|----------|------|------------------|------|--------------------------|------|------------------|-------------|
|----------------|----------|------|------------------|------|--------------------------|------|------------------|-------------|

|       |       |                                  |   |            |         |     |                              |  |
|-------|-------|----------------------------------|---|------------|---------|-----|------------------------------|--|
| SARA  |       |                                  | SARA acabou de derrotar os Inimigos sombrios desta sala e encontra um baú e dois curiosos cogumelos.  | Cogumelos. | Curiosa | 1.1 | TRILHA: instrumental em BG.  |  |
| SARA. |       |                                  | SARA pode andar.  |            |         |     | RUÍDO: passos.               |  |
| SARA  |       |                                  | SARA pode destruir os cogumelos. O cogumelo verde explode ao ser atacado ou tocado, diminui em 30% a armadura de quem estiver no raio de explosão. O cogumelo vermelho explode ao ser atacado ou tocado, causando 30 de dano. Após 10 segundos de um cogumelo ser destruído ele renasce, isso é válido para todas as salas que tem cogumelos. |            |         |     | RUÍDO: Uma pequena explosão. |  |
| SARA  | Maria | Um baú! Já gostei dessa caverna! | SARA abre o baú onde contém 3 armas.<br>ESCUDO: Passivo: Concede 10% de defesas e 10% de vida máxima.<br>Ataque normal: Realiza 3 ataques, sendo que no terceiro ele arremessa o escudo que atinge os Inimigos  |            |         |     | RUÍDO: Baú abrindo.          |  |

|  |  |  |   |  |  |  |  |
|--|--|--|---|--|--|--|--|
|  |  |  | <p>sombrios à sua frente e retorna para sua mão.</p> <p>Ataque forte: Absorve 10% de dano enquanto avança para frente causando 150% de dano e levanta os Inimigos sombrios para o ar no fim da habilidade.</p> <p>Habilidade: Absorve todo o dano por 2 segundos e depois dispara todo o dano acumulado em uma onda de choque atingindo todos os Inimigos sombrios a sua volta.</p> <p>ARCO E FLECHA: Passivo: Concede 5% de taxa crítica e 10% de velocidade de ataque.</p> <p>Ataque normal: um ataque rápido.</p> <p>Ataque forte: ataca em forma de cone os Inimigos sombrios à frente.</p> <p>Habilidade: lança 3 ondas de flechas para o ar que cai aleatoriamente sobre os Inimigos sombrios e causa 180% de dano de ataque.</p> <p>GARRAFA: Passivo: Concede 20% de velocidade de</p> |  |  |  |  |
|--|--|--|---|--|--|--|--|

|      |  |  |  |  |  |  |                          |  |
|------|--|--|--|--|--|--|--------------------------|--|
|      |  |  | <p>movimento e 1% de roubo de vida.</p> <p>Ataque normal:<br/>Despeja um líquido na sua posição que causa dano contínuo nos Inimigos sombrios.</p> <p>Ataque forte:<br/>Ataca os Inimigos sombrios que estiverem à sua frente, jogando-os para trás de você.</p> <p>Habilidade: SARA agita a garrafa por 5 segundos, fazendo com que seu líquido se toque pegajoso, paralisando os Inimigos sombrios no chão e causando 33% de dano por segundo neles.</p> |  |  |  |                          |  |
| SARA |  | <p>SARA:<br/>Eu gostaria de melhorar minhas armas.</p> <p>FERREIRO:<br/>Claro minha filha.</p> | <p>SARA pode comprar uma melhoria em sua arma com o FERREIRO, mas somente após a segunda tentativa de escalar até o topo para enfrentar o GHUL.</p>  |  |  |  | <p>RUÍDO:<br/>forja.</p> |  |

|                                |       |   |   |       |   |     |  |  |
|--------------------------------|-------|---|---|-------|---|-----|--|--|
| SARA,<br>Inimigo<br>sombrio.   | Maria | Essas<br>criat<br>uras<br>me<br>parec<br>e<br>hosti<br>s. | SARA avança por<br>uma sala e se<br>depara com três<br>criaturas<br>sombrias. E logo<br>atrás delas há<br>uma pequena poça<br>de água. Ao fim<br>de cada batalha<br>SARA recolhe as<br>recompensas por<br>ter vencido. As<br>recompensas são<br>aleatórias entre<br>melhorias em<br>dano, defesa,<br>vida, crítico e<br>ouro, as<br>melhorias de<br>combate são<br>válidas na<br>tentativa atual<br>de chegar ao<br>topo, sempre que<br>sara morrer<br>esses bônus<br>acabaram,<br>somente as<br>melhorias<br>permanentes que<br>são adquiridas<br>por fragmentos<br>de almas e o<br>ouro são<br>preservados. | Poça. | Medo,<br>curiosa,<br>sobreviv<br>ência. | 1.2 |  |  |
| SARA,<br>Inimigos<br>sombrios. |       |   | SARA pode usar<br>sua espada, o<br>ataque normal é<br>um ataque curto<br>e rápido. Pode<br>também atacar<br>com um ataque<br>mais lento porém<br>mais forte.  |       |   |     | RUÍDO:<br>espada<br>cortan<br>do<br>algo<br>seco.<br>RUÍDO:<br>folhas<br>voando<br>. |  |
| SARA,<br>Inimigos<br>sombrios. |       |   | SARA pode atacar<br>com o escudo<br>caso tenha<br>pegado na sala<br>anterior. O<br>ataque normal do<br>escudo é uma<br>sequência de 3   |       |   |     | RUÍDO:<br>escudo<br>batend<br>o em<br>algo<br>seco.<br>RUÍDO:<br>folhas              |  |

|                                 |  |  |   |  |  |  |   |  |
|---------------------------------|--|--|---|--|--|--|---|--|
|                                 |  |  | <p>ataques e no terceiro ela arremessa o escudo e ele volta para sua mão. O ataque forte ela segura o escudo diminuindo o dano que recebe e avança rapidamente para frente causando um grande dano nos Inimigos sombrios e no fim joga todos que estiverem no fim do alcance da habilidade para o ar conforme levanta o escudo com força.</p> |  |  |  | <p>voando .</p>   |  |
| <p>SARA, Inimigos sombrios.</p> |  |  | <p>SARA pode atacar com o arco caso o possua. O ataque normal é um ataque rápido, causa pouco dano porém ela mantém distância dos Inimigos sombrios. O ataque forte ela atira várias flechas em forma de cone, causando dano em área.</p>   |  |  |  | <p>RUÍDO: do arco sendo tensionado e da flecha voando .<br/>RUÍDO: flecha atingindo algo seco.<br/>RUÍDO: folhas voando .</p> |  |
| <p>SARA, Inimigos sombrios.</p> |  |  | <p>SARA pode atacar com a garrafa caso seja sua arma, deixando um veneno para trás enquanto se movimenta, o ataque forte ela joga todos os</p>  |  |  |  | <p>RUÍDO: líquido sendo despejado no chão.<br/>RUÍDO: folhas</p>  |  |



|   |                 |   |   |                       |                   |     |  |  |
|---|-----------------|---|---|-----------------------|-------------------|-----|--|--|
|   |                 |   | Inimigos<br>sombrios que<br>estiverem a<br>poucos metros na<br>sua frente para<br>trás.   |                       |                   |     | voando<br>.  |  |
| SARA, Inimigos<br>sombrios.             |                 |   | SARA pode beber<br>água pela<br>primeira vez e<br>desbloquear a<br>habilidade da<br>sua arma.   |                       | Forte.            |     | RUÍDO:<br>bebendo<br>o<br>água.  |  |
| SARA,<br>Inimigo<br>sombrio-<br>sombra. | Maria           | Mais<br>criaturas<br>sombrias.<br>O que<br>é<br>isso?<br>um<br>portal<br>1? | SARA avança para<br>mais um salão,<br>onde há 5<br>Inimigos<br>sombrios<br>guerreiros, um<br>cogumelo azul e<br>um portal logo a<br>frente. | Portal,<br>cogumelos. | Curiosa,<br>medo. | 1.3 |  |  |
| SARA                                    |                 |   | SARA pode atacar<br>com a arma<br>escolhida e usar<br>suas<br>habilidades.  |                       |                   |     | RUÍDO:<br>barulho de<br>ataque<br>em<br>algo<br>seco.<br>RUÍDO:<br>folhas<br>voando<br>. |  |
| SARA                                    |                 |   | SARA pode atacar<br>o cogumelo azul,<br>que causa 30% de<br>lentidão a quem<br>estiver em seu<br>raio de<br>explosão.                       |                       |                   |     | RUÍDO:<br>Uma<br>pequena<br>explosão.  |  |
| SARA                                    |                 |   | SARA entra no<br>portal após ter<br>derrotado os<br>Inimigos<br>sombrios.   |                       |                   |     |  |  |
| SARA,<br>Sábio.                         | Maria,<br>José. | SARA:<br>Quem<br>é  | SARA chega em<br>outra sala<br>grande e vazia,  | Portal<br>1.          | Curiosa.          | 1.4 |  |  |

|                        |                        |  |  |  |               |  |  |  |
|------------------------|------------------------|--|--|--|---------------|--|--|--|
|                        |                        | <p><b>você?</b><br/><b>GHUL:</b><br/>Eu sou um demônio que habito nessa montanha, me chamo Ghul.<br/><b>SARA:</b><br/>Um demônio?</p>  | <p>onde encontra-se um ser encapuzado.</p>   |  |               |  |  |  |
| <p>SARA,<br/>GHUL.</p> | <p>Maria,<br/>Jose</p> | <p>SARA:<br/>Seu..<br/>. Arrrg<br/>hhh(g<br/>ritan<br/>do)!<br/>GHUL:<br/>Você<br/>não<br/>tem<br/>poder<br/>para<br/>me<br/>derro<br/>tar,<br/>e eu<br/>preci<br/>so de<br/>alime<br/>nto.<br/>GHUL:<br/>Enqua<br/>nto<br/>eu<br/>perma<br/>necer<br/>vivo<br/>você<br/>não<br/>poder<br/>á<br/>morre</p> | <p>SARA ataca o Ghul, mas não tem poder para vencer a batalha. GHUL lança uma maldição na SARA e desaparece.</p> |  | <p>Raiva.</p> |  | <p>RUÍDO:<br/>Espada cortando carne.</p> |  |

|                |                 |  |  |  |        |  |   |  |
|----------------|-----------------|--|--|--|--------|--|---|--|
|                |                 | r, me<br>forne<br>cendo<br>alime<br>nto<br>com<br>seus<br>senti<br>mento<br>s<br>obscu<br>ros.   |  |  |        |  |   |  |
| SARA,<br>GHUL. | Maria,<br>José. | GHUL:<br>Você<br>vai<br>se<br>arrep<br>ender<br>disso<br>!<br>GHUL:<br>Enqua<br>nto<br>eu<br>estiv<br>er<br>vivo<br>você<br>não<br>poder<br>á<br>morre<br>r, e<br>vai<br>me<br>alime<br>ntar<br>com<br>seus<br>senti<br>mento<br>s.<br>SARA:<br>Volta<br>aqui,<br>eu<br>ainda<br>não<br>termi<br>nei<br>com<br>você!<br>(grit<br>ando) | SARA ataca o<br>Ghul e consegue<br>com dificuldade<br>vence a<br>batalha.Ghul<br>lança uma<br>maldição na SARA<br>e foge da<br>batalha antes<br>que seja morto.<br>SARA ganha um<br>fragmento de<br>alma que pode<br>ser usado para<br>uma melhoria<br>permanente em<br>qualquer arma. |  | Raiva. |  | RUÍDO:<br>barulh<br>o de<br>ataque<br>em<br>algo<br>seco. |  |

|                |                 |  |   |  |        |  |  |  |
|----------------|-----------------|--|---|--|--------|--|--|--|
| SARA,<br>Ghul. | Maria,<br>José. | SARA:<br>E o<br>que<br>são<br>aquele<br>as<br>criat<br>uras<br>lá<br>fora?<br>GHUL:<br>São a<br>escur<br>idão,<br>uma<br>proje<br>ção<br>dos<br>seus<br>senti<br>mento<br>s<br>obscu<br>ros.<br>SARA:<br>Como<br>assim<br>?<br>Você<br>que<br>os<br>criou<br>?<br>GHUL:<br>Eles<br>sempr<br>e<br>viver<br>am<br>dentr<br>o de<br>você,<br>e eu<br>me<br>alime<br>nto<br>deles<br>.<br>GHUL:<br>Eu<br>estav<br>a<br>quase<br>sem<br>alime | SARA conversa<br>com o Ghul. GHUL<br>lança uma<br>maldição na SARA<br>e desaparece. |  | Raiva. |  |  |  |
|----------------|-----------------|--|---|--|--------|--|--|--|

|      |  |  |  |                |            |     |   |  |
|------|--|--|--|----------------|------------|-----|---|--|
|      |  | nto,<br>você<br>veio<br>em<br>boa<br>hora.<br>GHUL:<br>Então<br>eu<br>preci<br>so de<br>você<br>viva<br>para<br>eu<br>ter<br>alime<br>nto. |  |                |            |     |   |  |
| SARA |  |  | SARA volta para o portal e sai em outra sala.<br>Onde tem 5 Inimigos sombrios guerreiros, e mais 2 Inimigos sombrios arqueiros. Há novamente 1 cogumelo azul espalhado pelo cenário. | Baú, cogumelo. | Pensativa. | 1.5 |   |  |
| SARA |  |  | SARA pode atacar o cogumelo azul espalhado aleatoriamente pela cena para causar lentidão nos Inimigos sombrios ou em si mesma.   |                |            |     | RUÍDO: Uma pequena explosão.                                    |  |
| SARA |  |  | SARA pode atacar os Inimigos sombrios com sua arma.  |                |            |     | RUÍDO: Barulho de ataque em algo seco.<br>RUÍDO: Folhas voando. |  |

|      |                |   |  |           |        |     |  |  |
|------|----------------|---|--|-----------|--------|-----|--|--|
| SARA |                |   | SARA tem que desviar dos ataques dos Inimigos sombrios.  |           |        |     | RUÍDO: Movimento rápido.                                     |  |
| SARA |                |   | SARA avança para mais um salão, onde tem 2 ondas de Inimigos sombrios. A primeira onda tem 5 Inimigos sombrios guerreiros, e na segunda tem 3 Inimigos sombrios arqueiros e 2 Inimigos sombrios resistentes. | Ferreiro. | Raiva. | 1.6 |  |  |
| SARA |                |   | SARA ataca os Inimigos sombrios com sua arma.  |           |        |     | RUÍDO: Barulho de ataque em algo seco. RUÍDO: Folhas voando. |  |
| SARA |                |   | SARA desvia dos ataques dos Inimigos sombrios.   |           |        |     | RUÍDO: Movimento rápido.                                     |  |
| SARA | Maria, Manoel. | SARA: Quem é você? FERREIRO: Eu sou um guerreiro que me perdi | SARA encontra um ferreiro vítima da fome de Ghul. O ferreiro lhe oferece uma melhoria aleatória em sua arma. Das próximas vezes que a SARA tentar fazer o caminho para derrotar GHUL o ferreiro estará       |           |        |     | RUÍDO: Martelo batendo em ferro.                             |  |

a  
muito  
tempo  
nessa  
s  
monta  
nhas,  
acho  
que  
não  
me  
lembr  
o do  
meu  
nome.

..  
SARA:  
Como  
assim  
você  
não  
se  
lembr  
a?

FERRE  
IRO:  
Eu  
não  
me  
lembr  
o de  
quase  
nada  
mais,  
só me  
lembr  
o de  
vir  
para  
esta  
monta  
nha  
fazer  
algo.  
Agora  
já me  
sinto  
parte  
dela.  
SARA:  
Hummm  
m...  
FERRE  
IRO:  
Eu

no primeiro  
salão e a SARA  
poderá comprar  
melhorias para  
suas armas.

|      |                 |  |  |                |                                   |     |  |  |
|------|-----------------|--|--|----------------|-----------------------------------|-----|--|--|
|      |                 | posso<br>melho<br>rar a<br>sua<br>arma<br>se<br>você<br>quise<br>r.<br>Será<br>que<br>eu<br>era<br>um<br>ferre<br>iro?   |  |                |                                   |     |  |  |
| SARA | Maria,<br>Luís. | SUBCH<br>EFE:<br>Ghuuu<br>ullll<br>!<br>SARA:<br>Saia<br>do<br>meu<br>camin<br>ho<br>criat<br>ura!(<br>grita<br>ndo)<br>SARA:<br>Eu<br>estou<br>com<br>press<br>a! | SARA entra em<br>mais um salão e<br>dessa vez<br>aparece um sub<br>chefe. Uma<br>criatura maior<br>que as outras e<br>tem um escudo<br>além de sua vida<br>padrão. SARA tem<br>que destruir o<br>escudo e após<br>isso a vida do<br>inimigo,<br>enquanto surge<br>aleatoriamente<br>outros Inimigos<br>sombrios na<br>fase. Como<br>auxílio tem 3<br>cogumelos, um de<br>cada cor. | Cogum<br>elos. | Medo,<br>raiva,<br>apressad<br>a. | 1.7 |  |  |
| SARA |                 |  | SARA ataca os<br>Inimigos<br>sombrios.   |                | Raiva.                            |     | RUÍDO:<br>Barulh<br>o de<br>ataque<br>em<br>algo<br>seco.<br>RUÍDO:<br>Folhas<br>voando<br>. |  |
| SARA |                 |  | SARA ataca os<br>cogumelos.  |                | Grata.                            |     | RUÍDO:<br>Uma  |  |



|      |                |   |  |           |                     |     |  |  |
|------|----------------|---|--|-----------|---------------------|-----|--|--|
|      |                |   |  |           |                     |     | pequena explosão.  |  |
| SARA |                |   | SARA ganha um fragmento de alma sempre que derrotar um subchefe. Os fragmentos de alma podem ser usados para melhorar permanentemente uma arma quando SARA morrer.   |           | Vitoriosa, curiosa. |     |  |  |
| SARA |                |   | SARA entra em um salão e encontra um espírito de um bardo sentado em frente a uma fogueira. SARA se senta ao lado do bardo ouvindo sua música e encarando as chamas. | Fogueira. | Alívio.             | 1.8 | RUÍDO: Uma música tocada com um violão e voz. RUÍDO: fogueira. |  |
| SARA | Maria, Afonso. | SARA: Você poderia tocar uma música para mim? BARDOS: Mas é claro. Eu sei tocar. O Guerreiro de Um Olho, Asas Noturnas, | SARA pede uma música para o bardo.   |           | Calma, Confusa.     |     | RUÍDO: fogueira em BG.   |  |

|      |                   |  |   |  |          |  |  |  |
|------|-------------------|--|---|--|----------|--|--|--|
|      |                   | <p>e<br/>essa<br/>músic<br/>a que<br/>eu<br/>tava<br/>canta<br/>ndo e<br/>não<br/>sai<br/>da<br/>minha<br/>cabeç<br/>a,<br/>mas<br/>não<br/>me<br/>lembr<br/>o o<br/>nome<br/>dela.<br/>..</p>   |   |  |          |  |  |  |
| SARA | Maria,<br>Afonso. | <p>SARA:<br/>Esper<br/>a,<br/>quant<br/>as<br/>pesso<br/>as<br/>tem<br/>nessa<br/>caver<br/>na? E<br/>quem<br/>é<br/>você<br/>afina<br/>l? E<br/>o que<br/>são<br/>essas<br/>salas<br/>?<br/>BARDO<br/>: Eu<br/>não<br/>sei.<br/>Não<br/>me<br/>lembr<br/>o de<br/>quase<br/>nada.<br/>Só me</p> | <p>SARA pode<br/>conversar com o<br/>bardo.</p> |  | Confusa. |  | <p>RUÍDO:<br/>foguei<br/>ra em<br/>BG.</p> |  |

|      |                |  |   |  |        |  |                  |  |
|------|----------------|--|---|--|--------|--|------------------|--|
|      |                | lembro de estar procurando por alguém dentro dessa caverna, e me lembro de algumas músicas.                      |   |  |        |  |                  |  |
| SARA |                |  | SARA pode encarar as chamas por 10 segundo e ganhar uma melhoria. Consegue dar mais um arranque rápido.                 |  | Calma. |  | RUÍDO: fogueira. |  |
| SARA | Maria, Afonso. | SARA: Eii! Eu acho que encontrei quem você procura. BARDO : SÉRIO ? SARA: Sim, eu acho que é seu irmão . BARDO : | Caso SARA já tenha aceito a missão do outro bardo, pode então falar com esse bardo e levá-lo para junto do outro bardo. |  | Feliz. |  |                  |  |

|      |  |  |   |                        |                         |            |  |  |
|------|--|--|---|------------------------|-------------------------|------------|--|--|
|      |  | <p>Isso,<br/>eu<br/>vim<br/>aqui<br/>atrás<br/>do<br/>meu<br/>irmão<br/>,<br/>onde<br/>ele<br/>está<br/>me<br/>diz<br/>por<br/>favor<br/>.<br/>(Exal<br/>tado)<br/>SARA:<br/>Eu<br/>vou<br/>abrin<br/>do<br/>camin<br/>ho<br/>pelos<br/>salõe<br/>s e<br/>você<br/>me<br/>segue<br/>até<br/>lá tá<br/>bom?<br/>BARDO<br/>:<br/>Tudo<br/>bem.</p> |   |                        |                         |            |  |  |
| SARA |  |  | <p>SARA chega em um<br/>novo salão. Com<br/>2 ondas de<br/>Inimigos<br/>sombrios. A<br/>primeira onda<br/>tem 5 Inimigos<br/>sombrios<br/>guerreiros e 2<br/>arqueiros. Na<br/>segunda onda tem<br/>3 Inimigos<br/>sombrios<br/>resistentes, 3<br/>Inimigos</p> | <p>Cogum<br/>elos.</p> | <p>Medo,<br/>raiva.</p> | <p>1.9</p> |  |  |

|      |                 |   |   |         |                     |      |  |  |
|------|-----------------|---|---|---------|---------------------|------|--|--|
|      |                 |   | sombrios<br>arqueiros e um<br>Inimigo sombrio<br>mago. Há também<br>2 cogumelos<br>vermelhos.   |         |                     |      |  |  |
| SARA |                 |   | SARA pode atacar<br>os Inimigos<br>sombrios com a<br>sua arma.  |         | Raiva.              |      | RUÍDO:<br>Barulh<br>o de<br>ataque<br>em<br>algo<br>seco.<br>RUÍDO:<br>Folhas<br>voando<br>. |  |
| SARA |                 |   | SARA desvia dos<br>ataques dos<br>Inimigos<br>sombrios.   |         | Alívio.             |      | RUÍDO:<br>Movime<br>nto<br>rápido<br>.   |  |
| SARA |                 |   | SARA ataca os<br>cogumelos para<br>causar dano em<br>área.  |         | Grata.              |      | RUÍDO:<br>Uma<br>pequen<br>a<br>explos<br>ão.  |  |
| SARA | Maria,<br>Enzo. | PIRAT<br>A:<br>Olá<br>garot<br>inha.<br>Eu<br>tenho<br>algun<br>s<br>produ<br>tos<br>espec<br>iais<br>por<br>aqui<br>venha<br>ver.<br>SARA:<br>Hummm<br>...<br>(susp<br>iro). | SARA entra em um<br>pequeno salão e<br>encontra a alma<br>de um PIRATA,<br>que lhe vende<br>pequenos<br>líquidos com<br>efeitos<br>temporários. | Poções. | Curiosa,<br>alívio. | 1.10 | RUÍDO:<br>Mochila<br>abrindo<br>.  |  |

|             |               |  |   |                   |                          |             |                                 |  |
|-------------|---------------|--|---|-------------------|--------------------------|-------------|---------------------------------|--|
| SARA        |               |  | SARA pode escolher a poção do amor, que cura 25 pontos de vida.   |                   | Grata.                   |             | RUÍDO: Frasco cheio de líquido. |  |
| SARA        |               |  | SARA pode escolher a poção da sorte, que nas próximas 5 batalhas tem 30% de chance de achar mais itens.   |                   | Grata.                   |             | RUÍDO: Frasco cheio de líquido. |  |
| SARA        |               |  | SARA pode escolher a poção do viajante, que nas próximas 5 batalhas tem o dano aumentado em 15%.  |                   | Grata.                   |             | RUÍDO: Frasco cheio de líquido. |  |
| <b>SARA</b> | <b>Maria.</b> | <b>SARA: Venham! Vamos acabar com isso logo! (falando alto).</b> | <b>SARA chega em um novo salão. Com 3 ondas de Inimigos sombrios. A primeira onda tem 5 Inimigos sombrios guerreiros e 2 magos. Na segunda onda tem 3 Inimigos sombrios resistentes, 3 Inimigos sombrios arqueiros e um Inimigo sombrio mago e na terceira onda tem 2 guerreiros, 2 resistentes e 2 magos. Há também 2 cogumelos vermelhos e um azul.</b> | <b>Cogumelos.</b> | <b>Raiva, apressada.</b> | <b>1.11</b> |                                 |  |
| SARA        |               |  | SARA pode atacar os Inimigos sombrios.  |                   | Raiva.                   |             | RUÍDO: Barulho de               |  |

|             |               |  |  |                   |                 |             |  |  |
|-------------|---------------|--|--|-------------------|-----------------|-------------|--|--|
|             |               |  |  |                   |                 |             | ataque em algo seco.<br>RUÍDO: Folhas voando .                   |  |
| SARA        |               |  | SARA pode atacar os cogumelos.   |                   | Grata.          |             | RUÍDO: Uma pequena explosão.                                     |  |
| SARA        |               |  | SARA desvia dos ataques dos Inimigos sombrios.   |                   | Alívio.         |             | RUÍDO: Movimento rápido .  |  |
| <b>SARA</b> | <b>Maria.</b> | <b>SARA: uuuhh h (respirando fundo).</b> | <b>SARA enfrenta mais um subchefe, um mago que causa grande dano em área e tem um escudo em torno de si que deverá ser atacado e quebrado antes de começar a perder vida. Há também mais 5 Inimigos sombrios guerreiros e 1 cogumelo verde e um cogumelo azul.</b> | <b>Cogumelos.</b> | <b>Cansada.</b> | <b>1.12</b> |  |  |
| SARA        |               |  | SARA pode atacar os Inimigos sombrios.   |                   | Raiva.          |             | RUÍDO: Barulho de ataque em algo seco.<br>RUÍDO: Folhas voando . |  |

|             |  |  |  |  |               |             |  |  |
|-------------|--|--|--|--|---------------|-------------|--|--|
|             |  |  |  |  |               |             |  |  |
| SARA        |  |  | SARA pode atacar os cogumelos.   |  | Grata.        |             | RUÍDO: Uma pequena explosão.                                 |  |
| SARA        |  |  | SARA desvia dos ataques dos Inimigos sombrios.   |  | Alívio.       |             | RUÍDO: Movimento rápido.                                     |  |
| <b>SARA</b> |  |  | <b>SARA enfrenta mais uma onda de Inimigos sombrios. No total serão 10 Inimigos sombrios de uma vez, entre 3 guerreiros, 2 resistentes, 3 magos e 2 arqueiros.</b> |  | <b>Forte.</b> | <b>1.13</b> |  |  |
| SARA        |  |  | SARA pode atacar os Inimigos sombrios.   |  | Medo.         |             | RUÍDO: Barulho de ataque em algo seco. RUÍDO: Folhas voando. |  |
| SARA        |  |  | SARA desvia dos ataques dos Inimigos sombrios.   |  | Alívio.       |             | RUÍDO: Movimento rápido.                                     |  |
| SARA        |  |  | SARA coleta uma bênção de uma alma de um guerreiro que vai aparecer após a batalha.  |  | Curiosa.      |             | RUÍDO: Algo divino.  |  |



|      |        |   |  |                       |                     |              |  |  |
|------|--------|---|--|-----------------------|---------------------|--------------|--|--|
| SARA | Maria. | SARA:<br>Hã?<br>(surpresa)<br>.   | SARA entra em um pequeno corredor, e assim que SARA dá seus primeiros passos ouve-se um barulho de uma grande rocha se deslocando, e a câmara mostra uma pedra gigante rolando.            | Rocha,<br>porta<br>1. | Forte.              | 1.14         | RUÍDO:<br>Pequenas pedras rolando.<br>RUÍDO:<br>Grande rocha rolando.<br>. |  |
| SARA |        |   | SARA pode correr para salvar-se.   |                       | Medo,<br>desespero. |              | RUÍDO:<br>Corrida.   |  |
| SARA |        |   | SARA tem que desviar dos Inimigos sombrios arqueiros que vão estar no corredor tentando atacar ela.  |                       | Medo,<br>raiva.     |              | RUÍDO:<br>Flecha voando.<br>.  |  |
| SARA |        |   | SARA pode entrar em uma pequena abertura que tem nesse corredor e ir para uma sala secreta.  |                       | Alívio.             |              |  |  |
| SARA |        | SARA:<br>Um baú?<br>(surpresa)<br>.<br>SARA:<br>Que cajado lindo!<br>Pena que é muito grande e eu não sei | SARA entra em uma sala secreta onde tem um baú contendo uma nova arma, um cajado de um mago que ela poderá usar quando morrer e voltar para a fase 1.1 e uma moeda esquisita de cor verde. | Baú.                  | Curiosa.            | Fase secreta |  |  |

|      |  |   |   |  |                  |      |  |  |
|------|--|---|---|--|------------------|------|--|--|
|      |  | usar magia<br>hehe!<br>(risos de conformada).<br>SARA:<br>Mas posso levar essa moeda esquisita. |   |  |                  |      |  |  |
| SARA |  |   | SARA entra pelo portal e retorna ao corredor da pedra, mas dessa vez a pedra não ativa e ela avança para a próxima sala.  |  |                  |      |  |  |
| SARA |  | SARA:<br>Até que enfim um desafio a altura.   | SARA entra em mais um salão e dessa vez se depara com um chefe. Um monstro gigantesco portando uma grande espada. Seus ataques são um rápido avanço causando dano em área, também ataca em um salto e na sua queda ataca 3 vezes rapidamente. E quanto mais vida ele perde mais forte seus ataques ficam. Surge eventualmente alguns outros Inimigos sombrios aleatoriamente. |  | Forte, corajosa. | 1.15 |  |  |

|      |  |  |   |  |        |  |   |  |
|------|--|--|---|--|--------|--|---|--|
| SARA |  |  | SARA tem que derrotar o chefe para prosseguir.                              |  | Forte. |  | RUÍDO: Barulho de ataque em algo seco.<br>RUÍDO: Folhas voando. |  |
| SARA |  |  | SARA tem que desviar dos ataques potentes do chefe ou irá perder a batalha. |  |        |  | RUÍDO: Movimento rápido.  |  |
| SARA |  |  | SARA derrota o chefe e ganha uma nova melhoria em sua arma.                 |  |        |  |   |  |

| Título  | Cutscene 03. A fogueira   |
|---|---|
| Vídeo   | Áudio   |
| <p>SARA saiu da sala onde derrotou o chefe e agora se encontra em uma nova sala onde há um outro bardo e uma fogueira.</p> <p>SARA encara o bardo cantando sua música, embora que não seja o mesmo bardo ele está tocando a mesma música que o outro bardo, porém é uma melodia diferente.</p> <p>SARA senta-se próximo a fogueira e começa a encarar a chamas novamente.</p> | <p>RUÍDO fogueira em BG.</p> <p>RUÍDO: Uma música tocada com um violão e voz.</p> |

SARA começa a chorando lamentosamente, lembrando de seus pais e da negligência que teve para com eles, pois havia fugido da sua vila.  
SARA vê nas chamas, uma imagem se clareando.  
FADE IN  
Uma cena de seus pais preparando um pão e sorrindo, enquanto a jovem SARA corre em volta da mesa.  
FADE OUT  
SARA está chorando e sorrindo com a boa lembrança.

## Fase 02 - À caminho do topo

| PERSONAGEM | DUBLADOR      | FALA  | AMBIENTAÇÃO+AÇÃO  | FOCO      | ESTADO DE ESPÍRITO | ÁREA | EFEITO SONORO   | ARQUIVO |
|------------|---------------|---|---|-----------|--------------------|------|---|---------|
| SARA       |               |   | SARA acorda da lembrança, e ela está sentada ao lado do bardo ouvindo sua música e encarando as chamas. | Fogueira. | Alívio, confiante. | 2.1  | RUÍDO: fogueira em BG.<br>RUÍDO: Uma música tocada com um violão e voz em BG. |         |
| SARA       | Maria, Ramon. | SARA: Você poderia tocar uma música para mim?<br>BARDO: Mas é claro. Eu sei tocar | SARA pode pedir uma música para o bardo.  |           | Alívio.            |      | RUÍDO: fogueira em BG.  |         |

|      |                  |   |   |  |                      |  |  |  |
|------|------------------|---|---|--|----------------------|--|--|--|
|      |                  | <p>O<br/>Guerr<br/>eiro<br/>de Um<br/>Olho,<br/>Asas<br/>Notur<br/>nas,<br/>e<br/>essa<br/>músic<br/>a que<br/>eu<br/>tava<br/>canta<br/>ndo e<br/>não<br/>sai<br/>da<br/>minha<br/>cabeç<br/>a,<br/>mas<br/>não<br/>me<br/>lembr<br/>o o<br/>nome<br/>dela.<br/>..</p> |   |  |                      |  |  |  |
| SARA | Maria,<br>Ramon. | <p>SARA:<br/>Hum..<br/>. Acho<br/>que<br/>já<br/>ouvi<br/>essa<br/>músic<br/>a<br/>antes<br/>com o<br/>outro<br/>bardo<br/>. BARD<br/>O:<br/>Você<br/>ouviu<br/>aonde<br/>?<br/>Aonde<br/>este<br/>outro</p>  | <p>SARA pode<br/>conversar com o<br/>bardo.</p> |  | Curiosa,<br>empatia. |  | <p>RUÍDO:<br/>fogueir<br/>a rm<br/>BG.</p> |  |

|  |  |   |  |  |  |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|--|--|--|
|  |  | <p>bardo<br/>está?<br/>(Fala<br/>ndo<br/>alto<br/>e<br/>eufór<br/>ico).<br/>SARA:<br/>Eu<br/>não<br/>sei,<br/>os<br/>camin<br/>hos<br/>aqui<br/>dentr<br/>o são<br/>confu<br/>sos.<br/>BARDO<br/>: Eu<br/>tive<br/>uma<br/>briga<br/>por<br/>dinhe<br/>iro<br/>com<br/>meu<br/>outro<br/>irmão<br/>.<br/>Sabe<br/>a<br/>gente<br/>era<br/>uma<br/>dupla<br/>de<br/>bardo<br/>s.<br/>BARDO<br/>: Mas<br/>por<br/>ganân<br/>cia<br/>eu<br/>acabe<br/>i<br/>briga<br/>ndo<br/>com<br/>ele.<br/>E</p> |  |  |  |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|--|--|--|

|  |  |   |  |  |  |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|--|--|--|
|  |  | <p>bem..<br/>. não<br/>me<br/>lembr<br/>o<br/>muito<br/>como<br/>vim<br/>parar<br/>aqui.<br/>SARA:<br/>O<br/>outro<br/>bardo<br/>disse<br/>que<br/>estav<br/>a<br/>procu<br/>rando<br/>algué<br/>m,<br/>talve<br/>z<br/>seja<br/>seu<br/>irmão<br/>.<br/>Qual<br/>o seu<br/>nome?<br/>BARDO<br/>: Eu<br/>não<br/>me<br/>lembr<br/>o.<br/>BARDO<br/>: Mas<br/>você<br/>pode<br/>me<br/>ajuda<br/>r a<br/>encon<br/>trar<br/>meu<br/>irmão<br/>? Eu<br/>preci<br/>so<br/>dele.<br/>Me<br/>sinto<br/>tão</p> |  |  |  |  |  |  |
|--|--|---|--|--|--|--|--|--|

|      |  |   |   |  |               |  |                         |  |
|------|--|---|---|--|---------------|--|-------------------------|--|
|      |  | só.<br>SARA:<br>Tudo<br>bem,<br>da<br>próxi<br>ma<br>vez<br>que<br>eu o<br>vir<br>eu<br>conve<br>rso<br>com<br>ele,<br>e se<br>ele<br>quise<br>r eu<br>o<br>trago<br>até<br>aqui. |   |  |               |  |                         |  |
| SARA |  |   | SARA pode<br>encarar as<br>chamas por 10<br>segundo e ganhar<br>uma melhoria de<br>10% de dano. |  | Renovada<br>. |  | RUÍDO:<br>fogueir<br>a. |  |
| SARA |  |   | SARA entra no<br>salão com o<br>outro bardo e<br>aciona a<br>cutscene.                          |  |               |  |                         |  |

| Título   | Cutscene extra. Irmãos Maccasven                                 |
|--|--|
| Vídeo  | Áudio  |
| O irmão mais velho da dupla de bardos entra no salão e ouve seu irmão mais novo cantando a melodia. Ele então começa a cantar a música também, e a melodia que ele estava cantando | RUÍDO: Passos.<br>RUÍDO: Trilha sonora dos dois irmãos cantando. |



|  |  |
|--|--|
| <p>anteriormente se encaixa perfeitamente na melodia que seu irmão está cantando. As duas vozes, uma grave e a outra aguda, e as melodias que são diferentes mas se encaixam deixam a SARA com os olhos cheios de lágrimas e o coração quente e leve. No fim os dois irmão só se abraçam sem dizer nada, e SARA avança para o próximo salão.</p> |  |
|--|--|

| PERSONAGEM | DUBLADOR     | FALA   | AMBIENTAÇÃO+AÇÃO   | FOCO   | ESTADO DE ESPÍRITO | ÁREA | EFEITO SONORO | ARQUIVO |
|------------|--------------|--|--|--------|--------------------|------|---------------|---------|
| SARA       | Enzo.        | PIRATA : Olha só quem temos aqui novamente. Será que você poderia me ajudar em uma coisinha? | SARA encontra o PIRATA novamente, e agora ele lhe pede um favor. | Poços. | Curiosa.           | 2.2  |               |         |
| SARA       | Maria.       | SARA: Desculpe, mas já estou muito ocupada.  | SARA conversa com o PIRATA mas ignora seu pedido.                |        | Desinteressada.    |      |               |         |
| SARA       | Maria, Enzo. | SARA: Claro, o que manda chefe? PIRATA   | SARA conversa com o PIRATA, e atende seu pedido.                 |        | Interessada.       |      |               |         |

|      |              |  |  |  |              |  |   |  |
|------|--------------|--|--|--|--------------|--|---|--|
|      |              | <p>A: Eu perdi o meu anel quando o entrei nessa caverna maldita, e agora não acho mais. Sabe era uma joia do meu antigo capitão. Se você encontrar o anel poderia me entregar?</p> <p>SARA: Sim.</p> |  |  |              |  |   |  |
| SARA | Maria, Enzo. | <p>SARA: Eu quero ver o que você tem para vender.</p> <p>PIRATA: Pois</p>  | <p>SARA pode comprar itens temporários para: recuperar a vida, melhorar o dano ou melhorar a defesa.</p> |  | Interessada. |  | <p>RUÍDO: Mochila abrindo .</p> <p>RUÍDO: Frasco cheio de líquido .</p> |  |

|      |        |   |  |            |                     |     |   |  |
|------|--------|---|--|------------|---------------------|-----|---|--|
|      |        | não.  |  |            |                     |     |   |  |
| SARA |        |   | SARA entra em um novo salão e enfrenta 5 Inimigos sombrios guerreiros. Há um baú que SARA pode abrir após o combate.   | Baú.       |                     | 2.3 |   |  |
| SARA |        |   | SARA pode atacar os Inimigos sombrios.   |            |                     |     | RUÍDO: Barulho de ataque em algo seco.<br>RUÍDO: Folhas voando. |  |
| SARA |        |   | SARA desvia dos ataques Inimigos sombrios.   |            |                     |     | RUÍDO: Movimento rápido.  |  |
| SARA |        |   | SARA abre o baú e ganha uma melhoria de 10% defesa.  |            |                     |     | RUÍDO: Baú abrindo.   |  |
| SARA | Maria. | SARA: Essas salas estão cada vez mais desafiadoras. | SARA adentra em um salão onde encontra-se 4 subchefes. 1 subchefe mago, 1 subchefe guerreiro, 1 resistente, 1 subchefe arqueiro. Há também 3 cogumelos, um de cada tipo. | Cogumelos. | Desafiadora, forte. | 2.4 |   |  |
| SARA |        |   | SARA pode atacar os Inimigos sombrios.   |            | Forte.              |     | RUÍDO: Barulho de ataque em algo seco.<br>RUÍDO:                |  |

|             |  |  |  |                   |               |            |   |  |
|-------------|--|--|--|-------------------|---------------|------------|---|--|
|             |  |  |  |                   |               |            | Folhas voando.  |  |
| SARA        |  |  | SARA tem que desviar dos ataques Inimigos sombrios.  |                   | Alívio, medo. |            | RUÍDO: Movimento rápido.  |  |
| SARA        |  |  | SARA utiliza os cogumelos a seu favor para poder derrotar os Inimigos sombrios.  |                   | Grata.        |            | RUÍDO: Uma pequena explosão.                                    |  |
| <b>SARA</b> |  |  | <b>SARA enfrenta em mais um salão 2 subchefes, 1 subchefe guerreiro com um escudo, 1 subchefe mago e mais 4 criaturas menores. Tem 1 cogumelo vermelho e 1 cogumelo verde para poder dar dano em área.</b> | <b>Cogumelos.</b> | <b>Forte.</b> | <b>2.5</b> |   |  |
| SARA        |  |  | SARA ataca os Inimigos sombrios.   |                   | Forte.        |            | RUÍDO: Barulho de ataque em algo seco.<br>RUÍDO: Folhas voando. |  |
| SARA        |  |  | SARA desvia dos ataques dos Inimigos sombrios.   |                   | Alívio, medo. |            | RUÍDO: Movimento rápido.  |  |
| SARA        |  |  | SARA ataca os cogumelos.   |                   | Grata.        |            | RUÍDO: Uma pequena explosão.                                    |  |

|      |  |  |   |            |                      |     |   |  |
|------|--|--|---|------------|----------------------|-----|---|--|
| SARA |  |  | SARA enfrenta aqui 1 subchefe guerreiro e 1 subchefe mago, e mais 2 guerreiros e 2 magos, tendo como auxílio 1 cogumelo azul e 1 cogumelo vermelho.   | Cogumelos. | Forte.               | 2.6 |   |  |
| SARA |  |  | SARA enfrenta os Inimigos sombrios.   |            | Forte.               |     | RUÍDO:Barulho de ataque em algo seco.<br>RUÍDO:Folhas voando. |  |
| SARA |  |  | SARA ataca os cogumelos.  |            | Grata.               |     | RUÍDO:Uma pequena explosão.                                   |  |
| SARA |  |  | SARA desvia dos ataques dos Inimigos sombrios.  |            | Alívio, medo.        |     | RUÍDO:Movimentorápido.  |  |
| SARA |  |  | SARA enfrenta neste salão 1 subchefe resistente e 2 Inimigos sombrios resistentes. Enfrenta também um Inimigo sombrio novo, um subchefe que revive caso ainda tenha aliados dele no campo de batalha, mas como auxílio tem um cogumelo verde. | Cogumelo.  | Desafiada, corajosa. | 2.7 |   |  |
| SARA |  |  | SARA ataca os   |            | Forte.               |     | RUÍDO:B   |  |

|             |  |  |  |             |               |            |  |  |
|-------------|--|--|--|-------------|---------------|------------|--|--|
|             |  |  | Inimigos<br>sombrios.  |             |               |            | arulho<br>de<br>ataque<br>em algo<br>seco.<br>RUÍDO:F<br>olhas<br>voando.            |  |
| SARA        |  |  | SARA desvia dos<br>ataques dos<br>Inimigos<br>sombrios.  |             | Alívio.       |            | RUÍDO:M<br>oviment<br>o<br>rápido.   |  |
| SARA        |  |  | SARA explode o<br>cogumelo.  |             | Grata.        |            | RUÍDO:<br>Uma<br>pequena<br>explosã<br>o.  |  |
| <b>SARA</b> |  |  | <b>SARA entra em<br/>mais um salão e<br/>luta contra 1<br/>Inimigo sombrio<br/>guerreiro e 2<br/>Inimigos<br/>sombrios que<br/>revivem. Há um<br/>baú para ser<br/>aberto logo após<br/>a batalha.</b> | <b>Baú.</b> | <b>Forte.</b> | <b>2.8</b> |  |  |
| SARA        |  |  | SARA ataca os<br>Inimigos<br>sombrios  |             | Forte.        |            | RUÍDO:B<br>arulho<br>de<br>ataque<br>em algo<br>seco.<br>RUÍDO:F<br>olhas<br>voando. |  |
| SARA        |  |  | SARA desvia dos<br>ataques dos<br>Inimigos<br>sombrios   |             | Alívio.       |            | RUÍDO:M<br>oviment<br>o<br>rápido.   |  |
| SARA        |  |  | SARA abre o baú<br>e encontra o<br>anel do PIRATA.<br>Caso SARA tenha<br>aceitado seu  |             | Curiosa.      |            | RUÍDO:<br>Baú<br>abrindo<br>.  |  |

|      |  |       |  |  |           |      |  |  |
|------|--|-------|--|--|-----------|------|--|--|
|      |  |       | <p>pedido irá entregar-lhe quando o vir novamente e com isso o PIRATA se sentirá melhor e vai dar em troca uma poção mais forte</p> <p>, que seu efeito autorregenera ao longo do tempo. Caso não tenha aceitado, ficará com o anel aumentando em 10% o total de ganhos de ouro.</p> |  |           |      |  |  |
| SARA |  |       | <p><b>SARA enfrenta 2 Inimigos sombrios guerreiros, 2 Inimigos sombrios magos, 1 Inimigo sombrio arqueiro e um Inimigo sombrio novo que revive somente uma vez seus aliados caso eles morram em batalha.</b></p>   |  | Forte.    | 2.9  |  |  |
| SARA |  |       | SARA ataca os Inimigos sombrios.   |  | Corajosa. |      | RUÍDO:B arulho de ataque em algo seco. RUÍDO:F olhas voando. |  |
| SARA |  |       | SARA desvia dos ataques dos Inimigos sombrios.   |  | Alívio.   |      | RUÍDO:M oviment o rápido.                                    |  |
| SARA |  |       | SARA avança para o próximo salão.  |  |           |      |  |  |
| SARA |  | SARA: | SARA entra no  |  | Medo.     | 2.10 |  |  |

|             |  |                              |   |              |                 |             |   |  |
|-------------|--|------------------------------|---|--------------|-----------------|-------------|---|--|
|             |  | <b>Essa vai ser difícil.</b> | <b>salão e tem que enfrentar 4 Inimigos sombrios que revivem.</b>                 |              |                 |             |   |  |
| SARA        |  |                              | SARA tem que derrotar os 4 Inimigos sombrios de uma única vez.                    |              | Cansada.        |             | RUÍDO:Barulho de ataque em algo seco.<br>RUÍDO:Folhas voando. |  |
| SARA        |  |                              | SARA desvia dos ataques dos Inimigos sombrios.                                    |              | Alívio.         |             | RUÍDO:Movimento rápido.                                       |  |
| SARA        |  |                              | SARA avança para o próximo salão.   |              | Cansada.        |             |   |  |
| <b>SARA</b> |  |                              | <b>SARA entra no próximo salão e só tem 1 Inimigo sombrio guerreiro e 2 baús.</b> | <b>Baús.</b> | <b>Cansada.</b> | <b>2.11</b> |   |  |
| SARA        |  |                              | SARA ataca o inimigo.   |              | Cansada.        |             | RUÍDO:Barulho de ataque em algo seco.<br>RUÍDO:Folhas voando. |  |
| SARA        |  |                              | SARA desvia do ataque do inimigo.   |              | Alívio.         |             | RUÍDO:Movimento rápido.                                       |  |
| SARA        |  |                              | SARA abre os baús e recebe melhorias.   |              | Revigorada.     |             | RUÍDO:Baú abrindo.  |  |
| <b>SARA</b> |  |                              | <b>SARA enfrenta 3 Inimigos sombrios guerreiros, 1</b>                            |              |                 | <b>2.12</b> |   |  |



|      |  |  |   |            |  |      |  |  |
|------|--|--|---|------------|--|------|--|--|
|      |  |  | subchefe guerreiro e 1 subchefe resistente.   |            |  |      |  |  |
| SARA |  |  | SARA ataca os Inimigos sombrios.  |            |  |      | RUÍDO:B arulho de ataque em algo seco. RUÍDO:F olhas voando. |  |
| SARA |  |  | SARA desvia dos ataques dos Inimigos sombrios.  |            |  |      | RUÍDO:M oviment o rápido.                                    |  |
| SARA |  |  | SARA avança para o próximo salão.   |            |  |      |  |  |
| SARA |  | <p>SARA: Ahhhhh (gritando). SARA: Dá para você me explicar o que está acontecendo aqui? (gritando) SARA: Quem são aquelas pessoas?</p> <p>GHUL: Vejo que você conhece o ferrei</p> | <p>SARA entra no último salão onde tem o Ghul e mais 5 subchefes. Quando Ghul está sendo derrotado ele devora um dos subchefes que são manifestações dos sentimentos obscuros da SARA e recupera vida. Há também cogumelos na fase, mas esses são mais potentes, tem 3 cogumelos vermelhos que explodem e causam dano além de queimar que for atingido pela explosão durante 2 segundos, 3 cogumelos azuis que explodem e congelam quem estiver no raio</p> | Cogumelos. |  | 2.13 |  |  |

ro  
Tomsta  
n, os  
irmãos  
Maccas  
ven e  
o  
pirata  
Garnas  
.  
GHUL:  
Tomsta  
n  
queria  
que eu  
curass  
e a  
sua  
filha.  
Os  
irmãos  
Maccas  
ven  
brigar  
am e o  
irmão  
mais  
novo  
fugiu  
para a  
flores  
ta e  
eu  
conseg  
ui  
captur  
á-lo,  
alguns  
dias  
depois  
seu  
irmão  
achou  
seu  
rastro  
e  
entrou  
na  
cavern  
a. Já  
o  
Garnas  
achou  
que  
essa

de explosão e 1  
cogumelo verde  
que recupera a  
vida da SARA  
caso ela esteja  
sozinha quando o  
cogumelo  
explodir, mas se  
tiver Inimigos  
sombrios o  
cogumelo vai  
diminuir a  
armadura de  
todos que forem  
atingidos pela  
explosão.

|      |  |  |  |  |  |  |  |  |
|------|--|--|--|--|--|--|--|--|
|      |  | <p>era<br/>uma<br/>caverna<br/>dos<br/>antigos<br/>dragões,<br/>e<br/>que<br/>estaria<br/>cheia<br/>de<br/>riquezas.<br/>GHUL:<br/>Eles<br/>são<br/>meu<br/>alimento<br/>como<br/>você.<br/>Mas<br/>diferente<br/>de<br/>você<br/>eles<br/>já não<br/>tem<br/>mais<br/>forças<br/>para<br/>me<br/>enfrentar.<br/>SARA:<br/>Você<br/>vai se<br/>arrepender<br/>por<br/>tudo<br/>isso!</p> |  |  |  |  |  |  |
| SARA |  |  | SARA ataca os<br>Inimigos<br>sombrios. |  |  |  | RUÍDO:B<br>arulho<br>de<br>ataque<br>em algo<br>seco.<br>RUÍDO:F<br>olhas<br>voando. |  |

|      |  |  |   |  |  |  |                         |  |
|------|--|--|---|--|--|--|-------------------------|--|
| SARA |  |  | SARA desvia dos ataques dos Inimigos sombrios |  |  |  | RUÍDO:Movimento rápido. |  |
| SARA |  |  | SARA explode os cogumelos.                    |  |  |  | RUÍDO:explosão.         |  |

| Título  | Cutscene 04. O Final  |
|---|---|
| Vídeo   | Áudio   |
| <p>FADE IN</p> <p>SARA está exausta após toda essa jornada.</p> <p>SARA consegue com muito esforço subir uma pequena passagem e chegar ao topo da montanha.</p> <p>Neste local SARA encontra uma pequena abertura em uma parede.</p> <p>SARA então abre sua mochila e retira duas urnas e deposita-as dentro desta abertura.</p> <p>LETTERING aqui vocês irão descansar meus amados pais.</p> <p>Desculpe-me por tudo que eu lhes causei.</p> <p>O sol nasce lentamente atrás da SARA e começa a iluminar aos poucos as urnas que brilham ao refletir a luz solar.</p> <p>SARA suspira aliviada.</p> <p>A câmera se afasta da cena mostrando a montanha em GPG e no centro da tela surge o nome do jogo.</p> <p>FADE out.</p> | <p>RUÍDO: Passos.</p> <p>RUÍDO: Vento.</p> <p>RUÍDO: Trilha sonora.</p> |