

**CURSO: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**DISCIPLINA; NARRATIVAS GAMIFICADAS**

**ASSUNTO: ROTEIRO**

**TURMA: 35-DS**

**PROFESSOR: ME. JOÃO TAERO**

**Grupo DSNG2**

**Orientações de documento:**

**Cena:** número da cena;

**Locação**: cenário onde será gravada;

**Onde**: ambiente da locação – se interior ou exterior;

**Quando**: momento do dia – se manha, tarde, noite ou madrugada.

**Descrição da ação/objetivo:** breve descrição da cena para contextualização na sequência.

**Marcação:** movimentações e/ou indicações de interações entre as personagens.

**Nota de vídeo:** indicações efeitos de vídeo;

**Nota de áudio:** indicações de marca/efeitos de áudio.

**CENA 01. Cidade Destruída. Exterior. Noite.**

Alaric acorda assustado, caído no chão sem saber onde está.

Alaric

Que dor de cabeça!! Que lugar é esse? Onde estou?

Alaric levanta

Alaric

E agora? Para onde vou?

Alaric caminha para direita desorientado.

Alaric

Olá...Tem alguém ai?

Voz misteriosa(OFF)

Olá estrangeiro.

Alaric recua assustado.

Voz misteriosa(CORTE PARA)

Me chamo Cef, tenho como missão guiar as pessoas...

Alaric

Guiar? Para onde? Onde estou? O que é tudo isso?

Cef

Calma rapaz, sei que é confuso, mas logo tudo irá se acertar. Apenas me siga.

Cef anda e Alaric relutante acompanha.

Fade in para:

**CENA 02. Cidade Destruída. Exterior. Noite.**

Brisa noturna,silencio incomodo.

Alaric

Aham... Estamos andando por um tempo já, você pode, por favor, me dizer para onde está me levando?

Cef

Suspiro...

Apenas me siga por enquanto, logo tudo vai se esclarecer.

**CENA 3 – Cidade Destruída. Exterior. Noite.**

FADE IN:

Alaric vê criaturas desconhecidas enquanto andam.

Alaric (FAST MOTION)

Cef, que criaturas são essas?

Cef

Bom rapaz, tenho que lhe dizer algumas coisas... Esse mundo em que nós estamos é algo temporário. Você está aqui por um motivo, e seu objetivo é descobri-lo e tentar se livrar dessa situação.

Alaric

Mas... Como irei fazer isso? Mal lembro meu nome.

Cef

Essas criaturas que você me perguntou o que são, eles são os espectros, protetores. Lute com eles para chegar até seu líder e destruí-lo, para liberar uma memória importante de sua vida. Apenas assim você saberá a verdade.

Estarei aqui para lhe ajudar quando necessário, mas não posso interferir no seu destino. Cuidado, ele está em suas mãos!

Alaric encontra uma arma no chão e se abaixa para pega-la.(GRAUA UP)

Luta com fantasmas, com isso ele relembra sua idade.

Alaric (VINHETA)

Isso! Funcionou! Meu nome é Alaric Garcia e tenho 20 anos!

**CENA 4 – Cidade Destruída. Exterior. Noite.**

Cef

Bom trabalho! Agora derrote o Lohan, o líder dessa região, para desbloquear uma grande memória de sua vida! Não se assuste com esses olhos brilhantes e essa cara de mau... Te darei apoio daqui de longe...

Voz misteriosa (OFF)

Será que você consegue batalhar comigo...

Lohan (LEITMOTIVE)

Seu mero mortal! Hahaha!

Alaric

Espero sair vivo dessa...

(GRUA DOWN)

**Após sair vitorioso de uma longa e exaustiva luta, Alaric relembra um pouco da sua vida passada, dos hobbies, faculdade, festas e amigos. E com isso a saudade surge e seus olhos inevitavelmente lacrimejam.**

Alaric

O que eu fiz para merecer isso? Espero que tudo termine bem para mim...

(AUDIO INS)

**GLOSSÁRIO**

**BACKGROUND** - abreviatura de background. No áudio é utilizado para descrever o som em segundo plano e no vídeo é a imagem ou cenário de fundo (em chromakey).

*Indicações*: BG; AUDIO BG; VIDEO BG.

**CUT** - corte seco de uma imagem para outra.

*Indicações*: CUT TO; CORTE PARA.

**DOLLY** - movimento horizontal de câmera para frente ou para trás.

*Indicações*: DOLLY IN (aproximação); DOLLY OUT (afastamento).

**FAST MOTION** - exibição de uma cena ou imagem, com velocidade mais rápida que a original. Também chamado de TIME LAPSE.

**FADE** - processo de mesclagem de diferentes fontes de vídeo.

*Indicações*: FADE IN (imagem que surge); FADE OUT (imagem que some); FADE / FUS (imagem que mescla).

**GERADOR DE CARACTERES** - Todo texto exibido na tela.

*Indicações*: GC.

**GRUA** - movimento vertical de câmera para cima ou para baixo.

*Indicações*: GRUA UP (de baixo para cima); GRUA DOWN (de cima para baixo).

**INSERÇÃO** - acréscimo de vídeo ou áudio em determinada porção, sem exclusão do original

*Indicações*: INS; VIDEO INS; AUDIO INS.

**LEITMOTIVE** - tema musical característico de uma personagem.

**LOOP** - repetição cíclica de imagem ou áudio.

**MIXAGEM** - processo de mesclagem de diferentes fontes de áudio.

*Indicações*: MIX.

**OFF** - fala de personagem que não aparece no vídeo.

**PAN** - movimento de eixo horizontal de câmera.

*Indicações*: PAN OC (da esquerda para a direita); PAN OR (da direita para a esquerda).

**REPLAY** - repetição da reprodução de algo gravado.

**SLOW MOTION** - exibição de uma cena ou imagem, com velocidade mais lenta que a original.

**TILT** - movimento de eixo vertical de câmera.

*Indicações*: TILT UP (de baixo para cima); TILT DOWN (de cima para baixo).

**TRACK** - movimento horizontal de câmera para lateral.

*Indicações*: TRACK OC (da esquerda para a direita); TRACK OR (da direita para a esquerda).

**VINHETA** - abertura e/ou passagens de curta duração de programas; ou conjunto de imagens característicos de uma personagem.

**VOICE OVER** - narração sobre a imagem.

*Indicações*: VO.

**ZOOM** - movimento de lente de câmera.

*Indicações*: Zoom IN (aproximação); ZOOM OUT (afastamento).