

UNISINOS – JOGOS DIGITAIS – DESENVOLV. DE PRODUTO AV
PROF. JAMES ZORTEA GOMES

MUSIC MEISTER

Plano de Produção

Um vídeo de **Gabriel Fazenda e Tobias Ulrich**

SÃO LEOPOLDO, 08 DE MAIO DE 2018

SINOPSE

Este vídeo conta a história de um poderoso mago que foi derrotado por seus inimigos e levado para outra dimensão: a dimensão musical. Neste local, para ter uma chance de sair, ele deverá proteger os ouvidos humanos de ouvirem uma música ruim. Para fazer isso, usando de suas poderosas magias, ele deverá proteger os portais musicais de serem invadidos por notas musicais corrompidas. Se cumprir sua missão, um dia, talvez o Mestre da Música deixe ele retornar para casa.

JUSTIFICATIVA CONCEITUAL

O vídeo tem como objetivo principal chamar a atenção do possível público alvo do jogo ao demonstrar um pouco da backstory do personagem principal que será controlado por quem estiver jogando. A maior parte do produto final será composta por planos conjuntos gerais, visando demonstrar os cenários para trazer o máximo de informação e visualização da estética do jogo e suas mecânicas.

REFERÊNCIAS



ROTEIRO LITERÁRIO:

CENA 1: EXT – VISTA PARA TORRE DO MAGO – DIA

Introdução do reino do mago (verde, colorido, alegre, etc.), mostrando bem o cenário e a sua realidade (narrador + travelling de câmera). Mago está cantando no topo de sua torre encantada, aproveitando o dia ensolarado e cantando

CENA 2: EXT. TORRE - DIA

Mago está cantando no topo de sua torre encantada, aproveitando o dia ensolarado.

CENA 3: EXT. TORRE - DIA 'ESCURECIDO'

Surge um inimigo maligno e misterioso (uma sombra grande e escura), rodeado por notas musicais corrompidas e erradas.

CENA 4: EXT. TORRE – DIA 'ESCURECIDO'

Ao perceber que está em perigo Mago tenta pegar sua varinha, que se encontra na mesa logo ao lado, porém uma das notas inimigas é mais rápida e a pega primeiro.

CENA 5: EXT: TORRE - DIA 'ESCURECIDO'

Um portal para outra dimensão surge logo na frente do Mago, e ele é sugado para dentro.

CENA 6: EXT: DIMENSÃO - NOITE

Mago acorda, e se vê perdido em uma dimensão completamente diferente, bem mais escura e sem vida.

CENA 7: EXT: DIMENSÃO - NOITE

Mostra-se detalhes da situação do Mago e o cenário para entender a missão que o jogo tem como objetivo.

INICIO O JOGO.

ROTEIRO TÉCNICO:

| VÍDEO | ÁUDIO |
|--|---|
| <p>CENA 1: EXT – VISTA PARA TORRE DO MAGO – DIA</p> <p>Em uma distância é exibida a torre do mago.</p> <p>1 – Plano geral 2 – Fixa 3 – Levemente Superior 4 – Frontal</p> | <p>Som ambiente – Natureza, pássaros cantam.</p> |

**CENA 2 - EXT - MAGO CANTAROLANDO
– DIA**

Mago está cantando no topo de sua torre encantada, aproveitando o dia ensolarado.

- 1 – Plano Geral
- 2 – Estático
- 3 – Levemente Inferior
- 4 – Frontal

Som ambiente – Natureza, pássaros alegres

Efeito sonoro: Canto do mago.

| | |
|---|--|
| <p>CENA 3: EXT. TORRE - DIA ‘ESCURECIDO’</p> <p>Surge um inimigo maligno, rodeado por notas musicais corrompidas e erradas.</p> <p>1 – Contra-plongée 2 – Normal 3 – $\frac{3}{4}$</p> | <p>Som ambiente – Tempestade, trovoadas ao fundo</p> <p>Efeito sonoro: Inicia levemente uma Música aterrorizante</p> |
| <p>CENA 4: EXT. - VARINHA - DIA ‘ESCURECIDO’</p> <p>Mago em perigo, tenta pegar sua varinha, que se encontra na mesa logo ao lado. Porém uma das notas inimigas é mais rápida e a pega primeiro.</p> <p>1 – Plano Conjunto 2 – Travelling 3 – Levemente superior 4 – $\frac{3}{4}$</p> | <p>Efeito sonoro: Continua Música aterrorizante. Sons de simulação movimento (woosh).</p> |

| | |
|---|--|
| <p>CENA 5: EXT: PORTAL - DIA ‘ESCURECIDO’</p> <p>Portal para outra dimensão surge logo na frente do Mago, e ele é sugado para dentro.</p> <p>1 – Plano Geral 2 – Travelling 3 – Normal 4 – Levemente $\frac{3}{4}$ lateral para a esquerda</p> | <p>Efeito sonoro: Som de abertura do portal.</p> |
| <p>CENA 6: EXT: OUTRA DIMENSÃO - NOITE</p> <p>Mago acorda, e se vê perdido em uma dimensão completamente diferente, bem mais escura e sem vida</p> <p>1 – Close 2 – Estático 3 – Normal 4 – Levemente superior</p> | <p>Som ambiente – Tempestade, trovoadas ao fundo.</p> <p>Efeitos sonoros - Ruídos que simulam ambiente escuro.</p> |

CENA 7: EXT: DIMENSÃO - NOITE

Mostra-se detalhes da situação do Mago e o cenário para entender a missão que o jogo tem como objetivo.

- 1 – Plano conjunto
- 2 – Travelling
- 3 – Frontal
- 4 – Normal

Som ambiente – Tempestade, trovoadas ao fundo. Inicia levemente o tema do jogo.

Efeitos sonoros - Ruídos que simulam ambiente escuro.

INÍCIO DO JOGO

STORYBOARD:



FADE

UM MUNDO ESURO
E DESGRAÇADO

FADE

Music Meister

CRONOGRAMA DE PRODUÇÃO:

Semana 01 – S01: 8 a 16/05

Semana 02 – S02: 17 a 23/05

Semana 03 – S03: 24 a 30/05

Semana 04 – S04: 31/05 a 06/06

Semana 05 – S05: 07 a 13/06

Semana 06 – S06: 14 a 20/06

Semana 07 – S07: 21 a 27/06

| PREPARAÇÃO / PRÉ-PRODUÇÃO | | | | | | | |
|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | S01 | S02 | S03 | S04 | S05 | S06 | S07 |
| Pesquisa de assets | X | X | X | | | | |
| Seleção e escolha dos efeitos sonoros | | X | X | | | | |
| Organização da infra-estrutura do projeto | | | X | X | | | |
| Preparação das animações | | | X | X | | | |
| PRODUÇÃO | | | | | | | |
| | S01 | S02 | S03 | S04 | S05 | S06 | S07 |
| Montagem e gravação das cenas | | | | X | X | | |
| PÓS-PRODUÇÃO | | | | | | | |
| Decupagem | | | | | X | | |
| Montagem (edição) | | | | | X | X | |

| | | | | | | | |
|---|--|--|---|---|---|---|---|
| Composição, arranjo e inserção da trilha sonora | | | X | X | X | | |
| Edição e mixagem do som | | | | | X | X | |
| Criação e edição dos créditos | | | | | X | X | |
| PUBLICAÇÃO | | | | | | | |
| Upload web | | | | | | | X |
| APRESENTAÇÃO | | | | | | | |
| Apresentação | | | | | | | X |