

ROTEIRO DO JOGO ELETRÔNICO (9º tratamento)



LEGENDAS:



: Função Cognitiva



: Função Mecânica



: Função Semiótica



: Função Semiótica

APRESENTAÇÃO



Kimera é um jogo do gênero simulador de cidades com elementos de adventure.

O jogo propõe, através de sua narrativa e game-play, a interação do jogador com o espaço citadino de Kimera, espaço este voltado para a imaginação do jogador, que cria e estabelece sentidos sobre o urbano e o seu cotidiano, através da experiência de

ajudar o rei Kimera, a reconstruir sua cidade. E ainda, ajudar ao irmãos Luka e Belle a resgatar o prof.^o Daniel das garras de Kaos, o irmão gêmeo maligno do Rei Kimera.



O objetivo do jogo é realizar os objetivos impostos relacionados ao conteúdo de educação cartográfica, espaço percebido, vivido e concebido, mantendo o equilíbrio da cidade para, ao fim, enfrentar o monstro Kaos, resgatando o Prof^o Daniel, pai dos gêmeos Luka e Belle. O jogador é bonificado através de pontos e dinheiro/moeda úteis para realizar ações no jogo.

Kolds é o nome da moeda corrente no mundo de Kimera.

PRÉ - JOGO



Tela Inicial

Blocos de terra com diferentes formas vagam de forma desconexa por um espaço escuro sob uma música que começa calma e que vai aumentando de forma devagar. Ao fundo dos bloco, o Rei Kimera surge voando, ao passo que os blocos começam a se encaixar assumindo a forma de um globo, com prédios de diferentes tamanhos e formatos nascendo da terra, rachando o chão, crescendo sob um horizonte no qual o rei continua a voar. Prédios que estão lado a lado agora estão firmes, em um visão 2D do globo. Kimera pousa no prédio do centro, o mais alto de todos. Um relâmpago surge por trás deste cenário, iluminando toda a cena e o nome KIMERA, é visto por trás dos prédios. Tudo se escurece e agora aparece o menu inicial do jogo.



MÚSICA 1: Uma música que começa calma, como uma brisa que sopra devagar e que vai aumentando de forma devagar, chegando ao ápice quando KIMERA pousa no prédio central e continua forte até aparecer o menu do jogo



NOVO JOGO / CARREGAR JOGO / CONFIGURAÇÕES (relacionadas à escolha de mapas, som e imagem do jogo)/ TUTORIAL /SAIR /CRÉDITOS

Ao clicar NOVO JOGO, a cinematic introdutória inicia.



CINEMATIC - # 01: A descoberta do porão

FADE IN

1. EXT. CASA. DIA

OVER THE SHOULDER:

Luka abre a porta de casa. Chove muito lá fora . Vemos o braço molhado de Luka

2.INT. CASA . DIA

Luka entra, totalmente ensopado. Belle logo atrás dele, entra usando um guarda-chuva. Ele a olha de forma enraivada.

Belle: Não me olhe assim. Só dava para um nesse guarda-chuva.

LUKA joga a mochila no chão.(detalhe da mochila)

Luka: Pai, já chegamos.

Sem retorno, os irmãos se entreolham.

Os irmãos andam pela casa vazia.

BELLE: Pai??

Eles percebem o porão com a porta aberta

3. INT. PORÃO . DIA

Dentro do porão, vemos os irmãos no começo da escada.

A mão de Luka acende a única lâmpada do porão

O escritório do pai é revelado. Vemos uma grande mesa de madeira talhada, papéis espalhados pelo chão , mapas de diversos tamanhos e tipo presos na parede e uma grande poltrona está derrubada

Luka e Belle começam a juntar os papéis, arrumando o escritório .

Luka acha uma pequena corrente de bronze embaixo dos papéis

Belle olha para Luka.

BELLE:Luka, esse não é a corrente de...

LUKA: É, a corrente daquela bússola antiga.

BELLE: Ele nunca a perderia, onde ela pode estar?

FADE OUT

Na cinematic irá constar uma indicação de que a bússola está faltando na mesa do pai dos gêmeos e, juntamente como ele, o jogador é convidado a procurar através do minigame.

Mini Game – A bússola que ninguém vê



Apresenta-se a ilustração em 2D de um escritório de cartografia. Uma grande e velha cadeira de couro marrom domina a cena e está a frente de uma pesada escrivaninha de madeira talhada. Presos nas paredes, atrás da cadeira e da escrivaninha, estão mapas de diferentes tamanhos e modelos: um velho mapa mundi com a ponta rasgada, uma mapa atual do Brasil, um mapa de Salvador antigo e outro atual. Na mesa se encontra um monitor com o desenho da Terra nele, um velho globo terrestre, cinzeiros, várias páginas rabiscadas com desenhos de mapa e óculos do pai. Em um dos cantos do porão se encontra uma maquete em construção e ao seu lado, em cima de uma pequena bancada de madeira está a mesa digitalizadora. Acima da maquete, um velho relógio pêndulo marca 13 horas.



MÚSICA 2: É uma música que remete ao mistério, o jogador é um detetive que procura por pistas. O ruído que pode intercalar com a música, em alguns momentos, será do relógio que irá emitir o som de tic tac acompanhando o balanço do pêndulo.



O minigame possui a mecânica de point and click.

Objetivo:

O jogador terá que encontrar partes da bússola perdidas pelo cenário.

Mecânica:

Ao todo, serão 4 partes que o jogador irá identificar através da imagem impressa no cenário. Ao perceber a imagem, o jogador poderá clicar e arrastar a parte encontrada para o espaço da bússola que se encontra na barra superior do interface.

Condicionais :

1. SE O JOGADOR NÃO CLICAR NO PONTO CERTO: Nada acontece
2. SE O JOGADOR CLICAR NOS PONTOS CERTOS: Uma das partes achadas deverá “subir” pelo cenário e compor a bússola. Ao completar a bússola, esta deverá ser clicada pelo jogador, momento no qual a bússola começa a brilhar e a girar bem rápido. Todo o cenário entra em um grande espiral (ou algo que remeta a uma transição), para depois revelar já a interface do simulador. Inicia a cinematic # 02



Cinematic # 02 – O mundo de Kimera

OBS: OS QUADROS EM NEGRITO DEVERÃO SER INCLUÍDOS NA CINEMATIC JÁ PRONTA. DESSA FORMA. PODEMOS MANTER O QUADRO DO REI KIMERA, QUE GABI JÁ FEZ, JUNTO COM OS GAROTOS E DAR UM TOM DE ESTÁTUA, COMO SE O REI ESTIVESSE PETRIFICADO. E DAÍ A HISTÓRIA CONTINUA E TERÁ MAIS CONEXÃO COM OS FUTUROS EVENTOS.

FADE IN

1 . A ENTRADA NO MUNDO DE KIMERA

1.1 PLANO GERAL

Apenas um frame que representa a transição dos gêmeos Luka e Belle. Um espiral, onde os dois estão suspensos no ar. A travessia do mundo real para o mundo de Kimera.

2. EXT. CAMPO VAZIO DE KIMERA - DIA

2.1 PLANO GERAL

Um vasto campo, com algumas ruínas, representa o mundo de Kimera. De um lado do campo, estão Luka e Belle. É um novo mundo, um mundo diferente, as árvores, o céu, o espaço é outro.

2.2 PLANO AMERICANO

Luka e Belle estão olhando a sua volta. CAM EM FRENTE DOS PERSONAGENS

2.3 PLANO MÉDIO

Uma sombra aparece atrás dos irmãos. É a sombra do rei Kimera petrificado.

2.4 PLANO MÉDIO

Belle e Luka olham para trás , assustados.

2.5 – OBS: MANTER AQUI O QUADRO EM QUE OS IRMÃOS OLHAM PARA O REI KIMERA. ELE ESTÁ PETRIFICADO, TOM DE COR EM AREIA OU MÁRMORE.

2.6 PLANO MÉDIO

UM VELHO ANCIÃO está atrás de Luka e Belle que, por sua vez, continuam olhando para a estátua do rei Kimera. Ele segura um cajado de madeira e usa roupas brancas/cinzas rasgadas.

2.7 PLANO MÉDIO

Belle e Luka olham para trás, assustados.

2.8 PLANO MÉDIO – Ponto de vista de Luka e Belle observando o ancião.

O VELHO ANCIÃO próximo aos gêmeos.

Texto:

- Não tenham medo, crianças. Nada irei fazer nenhum mal. Aliás, eu sei porque vocês estão aqui e vou ajudar vocês. Mas preciso que me ajudem. O que vou contar aconteceu tem pouco tempo...

3. EXT. CIDADE DE KIMERA - NOITE - (TOM DE FLASHBACK)

3.1 PLANO GERAL

Uma bela cidade, com luzes cintilantes, pessoas alegres, belos prédios.

3.2 PLANO MÉDIO - CAM ATRÁS DE KAOS. CIDADE AO FUNDO.

Kaos, observa a luminosa cidade de Kimera, luminosa do alto de um morro.

3.3 PLANO GERAL

Kaos espalha o terror, soltando fogo dentro da cidade.

3.4 PLANO GERAL

Do mesmo morro, os habitantes seguem fugindo mas um deles olha para baixo. A cidade queima.

3.5 PLANO GERAL

Kimera agora é uma cidade cinza, em ruínas.

4. EXT.CAMPO VAZIO DE KIMERA - DIA

4.1 PLANO CONJUNTO

O ancião em frente aos irmãos.

Texto:

- Kaos, o irmão do rei Kimera, lançou um feitiço e o transformou em pedra. Preciso que me ajudem libertar o rei Kimera, pois apenas ele pode ajudar a trazer seu pai de volta. E salvando minha cidade vocês irão salvar o rei Kimera.

4.2 PLANO DETALHE – A MÃO DO VELHO ANCIÃO, SEGURANDO UMA SEMENTE.

Texto:

- Mas antes, plantem essa semente ao lado do castelo do rei Kimera. Nascerá o Jequitibá-rei e ele ajudará em tudo que vocês precisam saber.

FADE OUT

O MUNDO DE KIMERA - INTERFACE



A interface do jogo apresenta um mapa com espaços quadriculados no tamanho de 1x1 e que ocupam uma área cerca de 3/4 da tela de ação do jogo.

No mapa ainda poderá ser visto, ao centro, a casa do Rei Kimera

Botões e ícones principais:

- Chamar o rei Kimera.
- Bússola
- Contador dos pontos
- Kolds em caixa
- População
- Ampulheta
- Mapa em miniatura do tabuleiro
- Construções
- Diário/ Carta voadora

- Jequitibá-Rei
- Menu



A interação com jogo será exclusivamente através do mouse.

A casa do Rei é uma imagem interativa. Ao ser clicada, abre-se um painel com informações sobre os empregos divididos nas categorias EDUCAÇÃO, SEGURANÇA, COMÉRCIO, SAÚDE E INFRA. Cada categoria apresenta o número de empregados relacionados às construções feitas pelo jogador.

Ainda teremos o botão que permite chamar o Rei

O espaço restante se divide em :

ÁREA SUPERIOR COM OS ÍCONES :

Bússola: representa o objeto que deve ser preenchido com as pedras para que os gêmeos retornem ao mundo real

Pontos: contagem dos pontos obtidos no jogo

Dinheiro/ KOLD\$: contagem do dinheiro acumulado no jogo.

População: Com 3 espaços para representar as informações: Desabitados, Habitados e Empregados

Ampulheta : Apresenta ciclos de tempo importantes para gerar pessoas e duração de construções. Ao final de cada tempo de xx minutos, surge o laçao.

No minigame da reciclagem a ampulheta será útil para contagem regressiva.

ÁREA LATERAL DIREITA COM OS ÍCONES:

Mapa em miniatura: Um pequeno mapa, cerca de 7 x 7, que mostra as construções da cidade em diferentes cores para diferentes gêneros de construção. Este mapa facilita uma movimentação mais rápida em pontos distantes da cidade, apenas tocando com o mouse aonde se deseja ir. Caso não consiga criar um mapa interativo, manter ele estático mesmo apenas por um critério de educação cartográfica para o jogo.

Construções: Ícone fechado até o nascimento do Jequitibá. Ao clicar no ícone, abre-se outra camada na tela, dividida em 5 categorias: habitação, comércio, lazer, educação e infraestrutura. Terá ainda mais dois botões: Desfazer e Ruas.

Ao clicar em cada categoria, abre-se outra camada com os ícones de cada edifício. Embaixo de cada ícone, do edifício deve haver duas informações: quantidade de pessoas e custo de edifício.

Desfazer: Botão que permite destruir qualquer construção do jogo

Estradas: Botão que permite construir ruas na cidade. O preço de cada quadrado/rua será de K\$ 2.

Diário/ Carta Voadora: Ao ser clicado, o jogador tem acesso um documento de texto em branco, no formato de um diário.

Jequitibá-Rei: Fechado até o surgimento da árvore. Ao ser clicado, abre a pasta de ajuda e missões para o jogador.

A ajuda, ao ser clicada, será um forma animada de apresentar os elementos do jogo através do movimento de uma seta pela interface.

Menu : Apresenta, ao ser clicado , a possibilidade de: salvar jogo, pausar jogo e Sair.

Obs: Ao pairar o cursor do mouse sobre qualquer ícone, surge uma pequena janela lateral que informa o nome do mesmo.

FASE 1 – CONSTRUIR



Uma bela cidade foi destruída. O momento agora é de recomeço, de construir novas esperanças, de fomentar novos desejos. O mundo agora é seu e precisa ser redescoberto. Use a força de sua imaginação e faça de Kimera uma das mais belas cidades que já existiu.



MÚSICA 3: A música me inspira ao poder de criar, de imaginar. Deve ser calma, mas também divertida, instigante e sempre pensando que tudo nessa fase é um convite ao desafio de algo novo.



Ítems

Semente do jequitibá,

Personagens

Jequitibá-rei ; Construções de habitação, comércio, lazer, educação e infraestrutura.

Construções

A casa do rei Kimera : O único prédio que estava de pé em Kimera foi a casa do rei. Ele ocupa 4 quadrados e é muito alto. Sua base é quadricular ,com uma grande porta que finaliza de forma pontiaguda, com duas janelas com o mesmo formato. Acima da base, estão duas torres de mármore branco, mas com tamanhos diferentes, com formatos de monolitos e poucas janelas.



Missão 01

Descrição geral :

A semente do jequitibá está no centro do mapa. Quatro quadrados, representando o NORTE, SUL, LESTE e OESTE estão piscando no mapa em seus pontos específicos, indicando o possível local aonde o jogador tem que levar a semente para germinar. A bússola na posição superior é o indicador dos pontos cardeais ao jogador.

Objetivo:

Plantar a semente no quadrado que representa o leste.

Condicionais:

O jogador, com o mouse , leva a semente para um dos quatro pontos.

- a) SE ERRAR O QUADRADO: o quadrado fica vermelho e ele não consegue plantar a semente



RUÍDO 1: Ruído que represente o erro.

- b) SE ACERTAR O QUADRADO: O quadrado fica verde e a semente é plantada. O Jequitibá nasce/surge no quadrado e os ícones do menu lateral que estava fechados agora estão abertos ao jogador.



RUÍDO 2 : Ruído que represente o acerto. Poderá ser o som de cornetas medievais?

Recompensas:

Acertando na 1ª vez - prêmio de 1000 pontos + K\$ 2000

Acertando na 2ª vez - prêmio de 700 pontos + K\$1000

Acertando na 3ª vez - prêmio de 500 pontos + K\$700

Acertando na 4ª vez - prêmio de 300 pontos + K\$500

Obs: A casa do Rei Kimera, antes desativada no cenário, pode agora ter interação do jogador.

Ao clicar no prédio, o jogador tem acesso aos índices que representam categorias de emprego disponíveis na cidade e a quantidade de habitantes empregados em cada categoria. As categorias são definidas através dos tipos de edifícios que serão construídos pelo jogador.

Este painel possibilita o jogador a ter um entendimento de equilíbrio profissional no jogo mesmo que, por ser um demo, não afete na mecânica do jogo.



Jogabilidade:

O jogador poderá construir qualquer prédio desde que tenha dinheiro e s habitantes desempregados suficientes para ocupar o prédio. Não havendo a quantidade de desempregados suficientes, ele terá que construir mais habitações para "chamar" pessoas que irão ocupar a cidade.

As categorias são:

HABITAÇÃO: A construção principal do jogo. O jogador escolhe a construção a partir do preço e da capacidade de acomodar x moradores. A partir daí, a cidade começa a crescer , dependendo a quantidade de moradias x capacidade de moradores.

COMÉRCIO: Representa os negócios da cidade. Disponível se uma habitação e um comércio estiverem construídos

LAZER: Prédios relacionados ao lazer do cidadão.

EDUCAÇÃO: Representa os avanços da cidade e, na versão integral do jogo, melhora a moral dos moradores e permite abertura de outros prédios. Disponível a partir da construção de uma escola.

INFRAESTRUTURA : Trabalha na manutenção da cidade. Disponível ao construir qualquer prédio relacionado. Prédios que integram as categorias de Saúde , Segurança e outros.

A condição emprego x habitação é: habitar primeiro e depois está disponível para trabalhar.

O ícone com pessoas desabrigadas marca "100". O ícone de pessoas sem emprego marca "0"

Sempre que o jogador constrói uma casa, ele possibilita habitar x desabrigados que se tornarão moradores.

O jogador poderá dispor desta quantidade de moradores para construir o prédio que quiser, contanto que tenha Kolds e moradores suficientes para ocupa-los.

Será no painel da parte superior da interface que ele terá acesso a este equilíbrio.



Missão 02



Vidas singelas e frágeis precisam de um lugar seguro para se manter e sobreviver. Dentro de nós mesmos encontramos a resposta para aquilo que é necessário ao nosso cotidiano. Construimos nossa vida através de nossos desejos possíveis e influenciamos a vida de quem amamos por conta de nossas inspirações e imaginações.

Objetivo:

Construir habitação e emprego para os 100 desabrigados do mundo Kimera

Mecânica:

Agora com a aba de construções abertas, o jogador terá que, a partir de sua livre escolha, dispor da quantidade de Kolds que ele ganhou na missão anterior para construir as casas e as construções que possam completar a missão.

O menu de habitação sempre vai estar disponível. O menu que relaciona construções que dão empregos estará disponível sempre que existir desempregados.

Cada vez que ele coloca uma construção no mapa, o custo da construção com o sinal de negativo sobe rapidamente até sumir, indicando quanto foi gasto com a obra.

O jogador terá o tempo de 10 minutos (10 ciclos da ampulheta) para completar essa missão.



RUIÍDO 3: Ruído para o som de cada clique no tabuleiro do jogo. Posso ouvir o som de algo sendo construído, por exemplo. Ou posso ainda ouvir apenas um sonoro estampido, de algo que acabou de ser jogado no solo.

Condicionais:

- a) Em até 10 minutos:

Se ele conseguir habitar 1 a 50 moradores = 500 pontos + 500 Kolds

Se ele conseguir habitar e empregar 51 a 100 moradores = 1000 pontos + 1000 kolds

- b) Após 10 minutos:

Se ultrapassar 10 minutos: o primeiro lacaio de Kaos irá chegar e o jogador não terá seus bônus de pontos e kolds extras. Mas ele continua obtendo receitas e despesas do que tiver construído

Lacaio 1 – Boss de fase: A DRÍADE DO MAL



MÚSICA 4: Aqui é uma música, que remeta ao desafio, algo envolvendo mas sem me assustar. Vou destruir um mostro e preciso de força e coragem.

EFEITO SONORO 1 : Risada da Dríade.



- a) Card com a imagem da Dríade: A Dríade é uma ninfa defensora das florestas segundo a mitologia grega. Em Kimera, a Dríade assume seu lado maligno, tendo no lugar dos braços, galhos espinhosos de árvore ; no lugar das pernas haverá um tronco único envelhecido de árvore, acima dele se encontra o dorso sinuoso de uma mulher que continua até sua cabeça, que tem o rosto de uma bela mulher mas com olhos amarelos e cabelos de folhas bem verdes.

Frase do Card: "Plantas leais a mim, acabem com essa cidade"

- b) Árvores e arbustos de aparência assustadora para compor o espaço de 1 quadro.



Surge um card seguido do som de uma risada maligna.

Duração do card: 3 segundos

Após o card: Começam a surgir árvores e arbustos de aparência assustadora nos quadrados que não possuem construção. Em um quadrado 1 x 1 (pode ser no lado direito da tela) fica a imagem em animação da Dríade. É um quadrado que não sofre intervenções do jogador.

A velocidade de aparecimento das plantas: A cada 5 segundos = 1 quadrado é preenchido pelas plantas.

SE o quadrado vizinho àquele que tem a planta possuir alguma construção, esta será destruída.

Sempre que destruir uma construção, aumenta o número de desempregados/desabitados.

Condição de vitória:

Para derrotar a Dríade, o jogador tem que obter a ajuda de TÍLION, o primeiro Guardião de Kimera.



Tílion , o guerreiro mais bravo daqueles que habitam o deserto de Aranel foi escolhido pelo Rei Kimera para fazer parte de seu grupo de guardiões por ter salvo o rei de uma emboscada de Kaos. De estatura robusta, corpo humanóide mas com a cabeça de um tigre ,ele possui braços com garras de 3 dedos e veste uma armadura de bronze vermelha com um espesso manto negro e um elmo dourado que lhe protege a cabeça mas revela a sua face. Tílion usa o manto para proferir um feitiço que o transforma em areia, podendo viajar para qualquer lugar. Ele ainda pode soltar um forte sopro que petrifica tudo a sua frente.



Condicionalis:

- a) VITÓRIA : Se o jogador constrói a casa dos Guardiões e chamar por TÍLION , o primeiro guardião de Kimera

Recompensa: 1000 pontos e 1000 Kolds.

- b) DERROTA: Caso o jogador não construa casa dos guardiões antes da dominação de todos os quadrados livres pelas plantas da Dríade, ele perde o jogo. Aparece a frase:

“A Dríade dominou nossa cidade. Quer ajudar a reconstruí-la novamente?

Sim – RECOMEÇA A FASE 1

Não – FINALIZA O JOGO.

MECÂNICA PARA CONSTRUÇÃO DA CASA DOS GUARDIÕES:

Para chamar os guardiões, o jogador terá que construir a casa dos guardiões . Esta casa só estará disponível assim que o jogador construir uma Usina Termoelétrica.

A usina Termoelétrica só estará disponível assim que o jogador tiver construído uma universidade, dependendo de Kolds e população suficiente para realizar a construção.

O jogador terá ainda que colocar a indústria em uma **zona afastada** da cidade. Se colocar perto dos prédios, a "imagem" do prédio não se "instala" no mapa.

Zona afastada = mínimo de 10 quadrados em relação a construção mais próxima

Assim que a indústria estiver construída, o prédio da **CASA DOS GUARDIÕES** estará disponível. O jogador pagará o valor do prédio, irá construí-lo no mapa.

Quando o prédio estiver pronto , o jogador poderá clicar nele e haverá as imagens dos dois guardiões do Rei Kimera. Apenas TÍLION estará habilitado para clicar.

Ao clicar neste guardião, a imagem animada do mesmo surge no mapa do jogo. Entra a cinematic # 03



Cinematic # 03 – A vitória contra a DRÍADE



MÚSICA 5: Música em tom épico, vibrante, se possível, com coral.

FADE IN

1. ext. ruas de kimera - dia

1.1 - PLANO GERAL

LUKA e BELLE correm pelas ruas de Kimera. A força da Dríade os persegue, com raízes rachando a rua e folhas tomando conta dos prédios.

1.2 - PLANO GERAL - CAM ATRÁS DOS PERSONAGENS

LUKA e BELLE avistam, ao fim da rua, uma grande construção saindo do chão, rachando a terra em sua volta. É a Casa dos Guardiões de Kimera. É uma construção em formato quadricular, com o teto em forma de redoma, de estilo bizantino. Existem ainda quatro grandes colunas, em cada uma das extremidades da construção, que

não possui janelas e apenas uma larga porta que dá de frente com uma escadaria de pedra. Nas paredes laterais, vemos ainda alguns musgos.

1.3 - PLANO GERAL

LUKA E BELLE sobem correndo as escadarias da Casa dos Guardiões.

2. INT. CASA DOS GUARDIÕES - DIA

O interior da casa do Guardiões é escuro, sinistro mas sem causar medo. No corredor, fixo nas paredes, tochas de luz branca iluminam o local.

2.1 - PLANO CONJUNTO

LUKA e BELLE andam pelo corredor.

2.2 - PLANO GERAL - CAM EM FRENTE AOS PERSONAGENS

LUKA E BELLE olham para o alto, com o queixo caído.

2.3 - PLANO MÉDIO - CAM ATRÁS DOS PERSONAGENS, EM CONTRAPLONGÉ.

A frente dos irmãos, que estão com a cabeça para o alto, está a capsula de TILION, um dos Guardiões. A cápsula tem adornos que lembram o traçado gótico, toda feita do metal mais forte de Kimera mas com sua frente em vidro, revelando o corpo do guardião, adormecido.

2.4 - PLANO DETALHE

O rosto de TILION, adormecido na cápsula.

2.5 - PRIMEIRO PLANO

LUKA e BELLE olham entre si

2.6 - PLANO DETALHE

Detalhe em dois círculos, que estão gravados no metal e ficam entre a porta de vidro da cápsula. Cada círculo possui o molde de uma pequena mão. .

2.7 - PLANO DETALHE - QUADRO SE DIVIDE EM DUAS PARTES. CADA PARTE MOSTRA A MÃO DE UM DOS PERSONAGENS

Luka e Belle colocam a mão direita em cada círculo.

2.8 - PLANO MÉDIO

Uma fumaça começa a sair na parte inferior da cápsula. Os irmãos estão afastados.

2.9 - CLOSE - NO ROSTO DE TILION

TILION abre os olhos

2.10 - PLANO MÉDIO.

TILION sai da capsula com um salto, em direção a saída da casa dos Guardiões. LUKA e BELLE se afastam para o lado.

2.11 - PLANO MÉDIO

LUKA E BELLE correm na mesma direção que TILION.

3 - ext. casa dos guardiões - dia

3.1 - PLANO CONJUNTO - CAM atrás dos personagens

Da porta de entrada da casa dos Guardiões, LUKA e BELLE observam TILION lutar com a DRÍADE. Ele está amarrado por raízes que saem do chão.

3.2 - PLANO MÉDIO

As raízes que brotaram do chão amarram TÍLION cada vez mais forte. Do outro lado, se encontra Driade com as mãos levantadas, comandando as plantas.

3.3 - CLOSE - Rosto de TÍLION

Tilion está de olhos fechados. A dor é muito grande.

3.4 - CLOSE - Rosto de TÍLION

TILION abre os olhos. Eles brilham com uma cor amarela intensa.

3.5 - PLANO MÉDIO

Tilion lança um sopro muito forte. É o sopro que petrifica tudo a sua frente.

3.6 - PLANO GERAL

Tílion continua soprando. A DRÍADE se petrifica.

3.8 - PLANO MÉDIO - CAM EM FRENTE AO PERSONAGEM

DILION arrebenta as raízes petrificadas e se liberta.

3.9 - PLANO GERAL

LUKA e BELLE comemoram, na entrada da Casa dos Guardões.

3.10 – PLANO MÉDIO (NOVO!!)

TÍLION entrega aos dois irmãos com a pedra da DRÍADE em mãos.

FADE OUT.

OBS: PARA SABER MAIS SOBRE OS PLANOS: [HTTP://CINEPOP2002.BLOGSPOT.COM.BR/2012/08/PLANOS-DO-CINEMA.HTML](http://CINEPOP2002.BLOGSPOT.COM.BR/2012/08/PLANOS-DO-CINEMA.HTML)

APÓS A CINEMATIC DA VITÓRIA



MÚSICA 6: APLICAR A MÚSICA 3 NESTA ETAPA



- 1) A 1ª pedra, de cor verde, aparece na frente da tela, girando. SE o jogador clicar nela, a pedra sobre e se acomoda na bússola. SE não clicar, o jogo fica parado, com a pedra girando.
- 2) Após o clique sobre a pedra, aparece ao jogador a CARTA VOADORA. Novamente, o Jequitibá-rei aparece, explicando o que tem que ser feito.



Texto ao jogador:

Hoje foi uma vitória importante para o mundo de Kimera. Escreva esta carta contando mais sobre a sua aventura..



- 3) SE o jogador escreve e clica no botão **ENVIAR**, a carta se fecha e “voa” pelo cenário até desaparecer. SE o jogador nada fizer, a carta continua aberta. APÓS o envio da carta, aparece o JEQUITIBÁ-REI novamente e irá apresentar o seguinte texto.

FASE 2 – EQUILIBRAR



MÚSICA 7: APLICAR A MÚSICA 3 NESTA ETAPA



Bela cidade que está agora sendo reconstruída. A sua história é contada pelo seu povo, que enfrenta todos os dias pequenos e grandes problemas para mantê-la viva, pujante e magnífica. Bela cidade que conta a história de cada um de nós, que precisa da sua sabedoria e atenção para resolver todo tipo de questão.



Missão 03

O jogador terá que administrar os problemas da cidade em 10 minutos.

MECÂNICA:

De forma aleatória, surgirão problemas que evocam uma administração eficiente da cidade e que causam destruição nas construções.

O jogador reconhece o problema quando pousar o mouse (mouse over) em cima do ícone em animação.



Texto ao jogador (através de mouse over):

PROBLEMAS COM VIOLÊNCIA



1 - Violência - Animação de casas explodindo



Vitória: construção de uma Delegacia na região próxima ao ícone

Derrota: O jogador perde 100 pts e 100 kolds e 1 construção a cada 15 segundos sem resolver o problema.



Texto ao jogador (através de mouse over):

PROBLEMAS COM TRANSPORTE



2 - Transporte - Buraco nas ruas



Vitória: Construir outras ruas

Derrota: O jogador perde 100 pts e 100 kolds e 1 quadrado de rua a cada 15 segundos sem resolver o problema.



Texto ao jogador (através de mouse over):

PROBLEMAS COM SAÚDE



3 - Saúde : Animação de mosquito da dengue



Vitória: Construir o posto de saúde na região próxima.

Derrota: O jogador perde 100 pts e 100 kolds e 1 construção a cada 15 segundos sem resolver o problema.

*****OBSERVAÇÃO IMPORTANTE AOS PROGRAMADORES*****



Deve ser considerado um raio de 5 quadrados a partir do ícone que representa o problema da cidade como uma região próxima ao problema. Dentro dessa região, a construção-solução terá efeito sobre o problema, conforme mecânica acima. Fora dessa região, o problema continua. Isso irá determinar a eficiência da solução.

Caso os espaços estejam lotados, o jogador terá a opção de retirar/destruir construções e, em seguida, construir a solução para o problema.

Ao final dos 10 minutos, tendo sucesso ou não, o jogador enfrenta **CETUS**, o segundo lacão de Kaos.

Lacão 2 – Boss de fase – CÉTUS, o monstro marinho



MÚSICA 8: Repetir a música # 04

RUÍDO 4: Uma grande enxurrada.



- a) Card com a imagem da Dríade: Cetus, o monstro marinho da mitologia, enviado para destruir o reino da Etiópia e sacrificar a bela Andrômeda, será representado por um animal com cabeça de dragão em um corpo de serpente

cheio de escamas, olhos cinzas, rabo de peixe, chifres retorcidos e língua bifurcada saindo de uma boca repleta de dentes finos.



O poder de Cetus será o controle das águas e assim para anunciar sua chegada **SURGE** um card na tela do jogo com a ilustração de Cetus e a frase:



Frase do Card: "**Forças das águas, inundem essa cidade**"



O card dura 3 segundos e logo em seguida , a cidade começa a ser inundada. Os quadrados sem construção irão "brotar" água e os prédios começam a sumir gradativamente nas águas.

Cetus aparece no mesmo quadrado que a Dríade surgiu , em forma animada.

A água irá surgir em quadrados vazios ao redor de CÉTUS e assumirão a cor azul.

SE um quadrado com construção estiver vizinho àquele que se tornou azul, terá então suas construções destruídas pela "água".

SE destruir uma construção , aumenta o número de desempregados/desabitados.

Tempo de destruição: 5 segundos

Condição de vitória:

Para derrotar Cetus, o jogador tem que obter a ajuda de DOREN, o segundo Guardião de Kimera.



DOREN é um príncipe Assoriano, povo que habita as terras geladas de Kimera. Desde o seu nascimento, Doren foi treinado nas artes de congelar a matéria. Os assorianos são um povo que pode congelar qualquer objeto inanimado, por um período de tempo. Mas por pertencer a casta real, Doren consegue congelar objetos e seres vivos, por qualquer tempo ou para sempre. Ele é um humanóide, de porte atlético, com a pele do corpo em um tom ligeiramente azul, usando uma fina armadura branca. Seus olhos e cabelos, longos, são brancos e uma boca com lábios finos. Doren, assim como todo guerreiro assoriano, possui lâminas serrilhadas em seus antebraços, úteis para o combate corpo-a-corpo.



Em seguida a imagem de CETUS ficará em tom azul , representando um congelamento e as águas irão sumir.

Os danos causados por CETUS continuarão após a sua execução.

BÔNUS pela derrota de CETUS, o jogador ganha 1000 pontos e 1000 Kolds

Condição de derrota:

Não realizando as ações acima, CETUS continua na mesma posição e a água irá destruir as construções até chegar no castelo do REI Kimera. Quando esta for destruída, aparece a frase.



“A Dríade dominou nossa cidade. Quer ajudar a reconstruí-la novamente?

Sim – RECOMEÇA A FASE 1

Não – FINALIZA O JOGO.

MECÂNICA DA VITÓRIA



Agora que a casa dos Guardiões está construída, o jogador irá perceber que a imagem de Doren não está disponível.

Para poder clicar na imagem, ele terá que construir uma ESTAÇÃO DE TRATAMENTO DE ÁGUA.

A estação de tratamento de água estará disponível assim que o jogador tiver construído um parque ecológico e um hospital, dependendo de Kolds e população suficiente para realizar a construção

O jogador terá ainda que colocar a ESTAÇÃO em uma **zona afastada** da cidade. Se colocar perto dos prédios, a "imagem" do prédio não se "instala" no mapa.

Zona afastada = mínimo de 10 quadrados em relação a construção mais próxima

Assim que a estação estiver construída, o jogador poderá voltar a casa dos Guardiões e clicar em Doren.

Ao clicar neste guardião, a imagem animada do mesmo surge no mesmo local que Tílion surgiu.

ENTRA CINEMATIC DE VITÓRIA no mapa do jogo

CINEMATIC 4 - VITÓRIA CONTRA CETUS - FASE 2



MÚSICA 9 : Repetir a música 05.

Considerações :

- a) O texto abaixo representa os quadros propostos para contar a história tema desta cinematic.
- b) Os planos são livres, a escolha do artista, salvo alguns quadros já com demarcações de planos.

FADE IN

1. A cidade de Kimera está sendo invadida pelas águas, movidas por Cetus que está em algum ponto da cidade.
2. LUKA E BELLE estão entrando na Casa dos Guardiões. Eles se entreolham e sentem o barulho das águas.
3. Os pés de Luka e Belle estão com água até o tornozelo
4. Os irmãos param em frente da cápsula de DOREN. A cápsula tem adornos que lembram o traçado gótico, toda feita do metal mais forte de Kimera, mas com sua frente em vidro, revelando o corpo do guardião, adormecido.
5. Luka e Belle colocam a mão direita em um círculo que está gravado no metal da porta da cápsula e tem dentro dele o molde de uma pequena mão.
6. DOREN abre os olhos
7. Vemos DOREN correndo, atravessando a porta da casa dos Guardiões.
8. Da porta de entrada da casa dos Guardiões, LUKA e BELLE observam DOREN lutar contra CETUS. Doren está preso em um redemoinho de água.
9. Uma grande enxurrada de água cai em cima do rosto de Doren.
10. A água começa a congelar.
11. O redemoinho de água está todo congelado.
12. Doren quebra o todo o redemoinho congelado, se libertando.
13. Doren toca suas mãos em CETUS
14. CETUS fica totalmente congelado.
15. LUKA e BELLE comemoram, na entrada da Casa dos Guardiões.
16. Doren entrega aos irmãos, a pedra de CETUS.

FADE OUT.

APÓS A CINEMATIC DA VITÓRIA



MÚSICA 10: APLICAR A MÚSICA 3 NESTA ETAPA



- 1) A 2ª pedra, de cor AZUL, aparece na frente da tela, girando. SE o jogador clicar nela, a pedra sobre e se acomoda na bússola. SE não clicar, o jogo fica parado, com a pedra girando.
- 2) Após o clique sobre a pedra, aparece ao jogador a CARTA VOADORA. Novamente, o Jequitibá-rei aparece, explicando o que tem que ser feito.



Texto ao jogador:

Muito bem! Outra importante vitória para nosso mundo. Escreva sobre o que achou da experiência de viver no mundo de Kimera até agora.



- 3) SE o jogador escreve e clica no botão **ENVIAR**, a carta se fecha e “voa” pelo cenário até desaparecer. SE o jogador nada fizer, a carta continua aberta. APÓS o envio da carta, aparece o JEQUITIBÁ-REI novamente e irá apresentar o seguinte texto.

FASE 3 – TRANSFORMAR



MÚSICA 11: APLICAR A MÚSICA 3 NESTA ETAPA



Sobreviventes dos tempos difíceis, da insana tirania de Kaos, voltam agora, aos poucos, para uma nova cidade que fica mais bela a cada dia. Esperança de uma vida

melhor promove os sonhos mais sinceros e ajudam a enfrentar problemas que mudam a forma de como reconhecemos e vivemos em nossa cidade. Esperança é uma força interior que unida ao desejo de paz transformam o lugar em que vivemos.



Missão 04

Construir a Indústria de Reciclagem de lixo na cidade em até 10 minutos.



Ilustração para representar lixo acumulado em um quadrado.

Ilustração para representar a indústria de reciclagem.

Ilustrações : CASCA DE BANANA, GARRAFA DE VIDRO, GARRAFA PLÁSTICA, PAPEL AMASSADO e PREGO



Pontos aleatórios do mapa começam a ficar mais sujos, com lixo se acumulando.

O lixo acumulado causa danos nos prédios, ficando escura até desabar.

Tempo para desabar a casa com danos: 5 segundos

O jogador, intuitivamente, irá até o menu CONSTRUÇÃO. O ícone da Indústria de Reciclagem se encontra mas o mesmo está fechado. Ao clicar no mesmo, o mini game **RECICLAGEM DE LIXO**, se inicia.

Após a conclusão do minigame, o jogador retorna ao ícone que agora está aberto e ao clicar, aparece a ilustração da Indústria de Reciclagem, escolher qualquer o tamanho respectivo livre no mapa, a indústria é instalada nos quadrados respectivos e escolhidos no mapa.

MECÂNICA DO MINI-GAME:

Na parte inferior do mapa irão surgir 5 cestas de lixos com os nomes: ORGÂNICO, VIDRO, METAL, PLÁSTICO E PAPEL. Ao mesmo tempo, começam a sair das janelas das construções ilustrações animadas representando o lixo que deve ser reciclado. As ilustrações são: CASCA DE BANANA, GARRAFA DE VIDRO, GARRAFA PLÁSTICA, PAPEL AMASSADO e PREGO. A ampulheta irá brilhar e apresentar a marca de 30 segundos, começando a contagem regressiva.

Condição de vitória: Ganha o jogador que conseguir arrastar a maior quantidade de itens para cesta correta no tempo de 30 segundos. Cada lixo na cesta certa = 1 ponto. A pontuação será informada ao final do minigame:

Bônus ao jogador: A quantidade de pontos indica a quantidade de Kolds que ele irá receber.

15 a 30 = 1000 Kolds

01 a 14 = 500 kolds.

Prêmio final: Abertura da Indústria de Reciclagem

Condição de derrota: Ao final de 10 minutos, tendo sucesso ou não com esta missão, irá surgir **KAOS**.

Boss Final – KAOS, o gêmeo malévolo.



MÚSICA 12: Repetir a música # 04



- a) Card com a imagem da Kaos, Um leão, com chifres retorcidos, as duas patas dianteiras são as garras de águia e o seu rabo é uma serpente que cospe fogo

Duração : 3 segundos



Texto do card: Eu avisei que voltaria!



Os quadrados vazios ao lado de Kaos começam a “pegar fogo”. As construções vizinhas a estes quadrados são destruídas e esta dinâmica de destruição avança pelo tabuleiro do jogo, assim como nos dois lacaio anteriores.

Condição de Vitória:

Para derrotar Kaos, o jogador tem que obter a ajuda de Kimera, o rei deste mundo fantástico.

Para pedir ajuda ao Rei, o jogador deve procurar pela imagem do mesmo no castelo do Rei, que fica ao centro do mapa. Esta imagem não estará ainda disponível para ser clicada.

Para poder clicar na imagem, ele terá que construir uma USINA EÓLICA.

A USINA EÓLICA estará disponível assim que o jogador tiver construído 2 CONSTRUÇÕES: Universidade, Usina Hidroelétrica e a depender da posse de Kolds e população suficiente para realizar a construção.

O jogador terá ainda que colocar a USINA EÓLICA em uma **zona afastada** da cidade. Se colocar perto dos prédios, a "imagem" do USINA não se "instala" no mapa.

Assim que a USINA EÓLICA estiver construída, o jogador poderá voltar a casa de Kimera e clicar na imagem do Rei.

Após o click, a imagem animada do Rei Kimera surge no mapa do jogo.

CINEMATIC 5 - VITÓRIA CONTRA KAOS - FASE 3



MÚSICA 13 : Repetir a música 05.

Considerações :

- c) O texto abaixo representa os quadros propostos para contar a história tema desta cinematic.
- d) Os planos são livres, a escolha do artista, salvo alguns quadros já com demarcações de planos.

FADE IN

1. KAOS sobrevoa a cidade, espalhando o fogo e queimando edifícios.
2. Luka e Belle estão nas escadas do castelo de Kimera e observam tudo o que acontece.
3. Luka e Belle entram correndo no castelo.
4. Os irmãos estão agora defronte a estátua do rei Kimera, todo em pedra de mármore branco.
5. Eles depositam as pedras da Driade e de Cetus, nos pés do rei Kimera. (plano- detalhe)
6. As pedras afundam no mármore (plano- detalhe)
7. Close no rosto de Rei Kimera. Uma rachadura começa a ruir o mármore.
8. O mármore todo cai e uma grande fumaça se forma no ambiente.
9. A fumaça se espalha e de dentro dela surge o Rei Kimera.

10. O rei Kimera corre para a saída do castelo e os irmãos observam isso.
11. Nas ruas de Kimera, Kaos está espirrando chamas de sua boca, queimando um prédio. O rei Kimera está atrás dele.
12. Kaos percebe a presença de Kimera.
13. Kaos se volta para o rei e espirra chamas vermelhas.
14. Kimera solta chamas em outra cor, talvez azul, e entra em embate com as chamas de Kaos.
15. As chamas de Kaos avançam com mais força, fazendo com que o rei Kimera recue.
16. As chamas de Kaos estão quase tocando Kimera, quando a pedra vermelha em sua coroa brilha.
17. Kimera, com outra cor em seus olhos, solta uma chama azul muito forte que avança de vez sobre Kaos.
18. Existe uma grande névoa agora.
19. A névoa abaixa e agora é Kaos que está petrificado em mármore.
20. Luka e Belle se aproximam do rei Kimera.
21. O rei entrega a eles a pedra vermelha de sua coroa.

Texto: Eu sei o que vocês querem, crianças. Agora, fechem seus olhos e seu pai estará no melhor lugar do mundo, esperando por vocês.

FADE OUT

APÓS A CINEMATIC DA VITÓRIA



A imagem de Kaos ficará em tom vermelho, sendo consumido pelo fogo até virar cinzas.



MÚSICA 14: APLICAR A MÚSICA 3 NESTA ETAPA



A 3ª pedra, vermelha, irá aparecer onde antes estava Kaos. O jogador clica nela e a mesma irá subir, completando a bússola. Fim do jogo.

Os danos causados por KAOS continuarão após a sua execução.

Condição de derrota:

Não realizando as ações acima, Kaos continua na mesma posição e a fogo irá destruir as construções até chegar na casa de Kimera. Quando esta for destruída, o jogo acaba.

GAME OVER!

ANIMAÇÃO FINAL - CRÉDITOS FINAIS DO JOGO.

Descrição: O texto a seguir informa o conteúdo que será transformado em cinematic ou animação final do jogo Kimera: Cidades Imaginárias. A proposição é que os quadros sejam estáticos, onde cada um deles farão parte de uma narrativa linear relacionada ao retorno de Luka, Belle e o profº Daniel para o mundo real. É importante notar que para cada quadro de animação haverá outro quadro, ao lado, com informações sobre os créditos do jogo. Por favor, verificar referência dos créditos iniciais de Spider-man 2.

REF: <https://www.youtube.com/watch?v=iSDU2tu7rpk>

QUADRO 1 – Plano geral

Luka e Belle estão no escritório do profº Daniel. Os dois estão dormindo. Luka está deitado no chão em meio aos papéis. Belle dorme na poltrona do pai. O escritório continua ainda bagunçado.

QUADRO 2 – Plano detalhe

Uma mão masculina afaga o rosto de Belle.

Quadro 3 – Plano médio

Belle acorda e percebe que é o profº. Daniel, ao lado dela.

Quadro 4 – Plano geral

Profº Daniel segura Belle com os braços. Ela está vibrando de alegria. Luka está acordado, abraçando o pai pela cintura.

TEXTO/BELLE: **Pai, você voltou?**

Quadro 5 – Plano médio (Ponto de vista de Luka e Belle)

Luka e Belle estão lado a lado, olhando para o pai que está ajoelhado em frente aos dois.

TEXTO: **Crianças, eu sempre estive aqui com vocês. Onde eu poderia ter ido?**

QUADRO 6 – Plano médio

Luka e Belle olham entre si, com um olhar duvidoso, como que dissesse “será que tudo aquilo aconteceu mesmo?”

QUADRO 7 – Plano geral

Luka e Belle abraçam fortemente o pai.

QUADRO 8 – Plano médio.

Profº Daniel está subindo a escada do escritório. Luka e Belle estão ao seu lado, cada um segurando uma das mãos do pai.

QUADRO 9 – Plano geral

O escritório está vazio, mas ainda bagunçado. Uma pequena luz está chama atenção e vem da parte de cima da mesa.

QUADRO 10 – Plano médio

A cena agora é de aproximação com a mesa. A luz está mais forte.

QUADRO 11 – Plano detalhe

Entre os papéis da mesa está a bússola dourada, brilhando fortemente.

FADE OUT