

# ROTEIRO DO JOGO ELETRÔNICO



## LEGENDAS:



: Função Cognitiva



: Função Mecânica



: Função Semiótica



: Função Semiótica

## APRESENTAÇÃO



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

O tom do jogo. O espaço citadino de Kimera é um espaço voltado para a imaginação do jogador, que cria e estabelece sentidos sobre o urbano e o seu cotidiano, através da experiência de ajudar um rei Leão, o rei Kimera, a reconstruir sua cidade. E ainda, ajudar ao irmãos Luka e Belle a resgatar o prof.<sup>o</sup> 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 Profº 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

MASTER:

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.

MEDIUM:

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

Luka: Pai, já chegamos.

MEDIUM:

Sem retorno, os irmãos se entreolham.

MASTER:

Os irmãos andam pela casa vazia.

BELLE:Pai??

POV:

Eles percebem o porão com a porta aberta

3. INT. PORÃO . DIA

POV:

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

CLOSE UP:

A mão de Luka acende a única lâmpada do porão

WIDE:

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

MASTER:

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

CLOSE UP:

Luka acha uma pequena corrente de bronze embaixo dos papéis

MEDIUM:

Belle olha para Luka.

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

MEDIUM:

LUKA:É, a corrente daquela bússola antiga.

MEDIUM:

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

1. EXT. CASA. DIA

1.1 cam acima do ombro:

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

2.INT. CASA . DIA

2.1 plano americano:

Luka entra, totalmente ensopado.

2.2 plano geral

Belle logo atrás dele, entra usando um guarda-chuva.

2.3 PLANO AMERICANO:

Luka ensopado, com cara de chateado, vê Belle passar por ele, com um sorriso nos lábios.

Belle:

Que foi? Eu só tinha esse guarda-chuva.

2.4 PLANO detalhe

LUKA joga a mochila no chão.

## 2.5 plano geral

Luka e Belle estão na sala, olhando para o corredor.

Luka:

Pai, já chegamos.

## 2.6 plano geral

Corredor vazio. Ao final, a porta do escritório entreaberta, luz acesa.

## 2.7 PLANO MÉDIO

Sem retorno, os irmãos se entreolham.

## 2.8 PLANO MÉDIO

Os dois irmãos estão na porta do escritório, totalmente aberta agora.

BELLE:

Pai??

## 2.9 PLANO MÉDIO, PONTO DE VISTA DOS IRMÃOS

O escritório está todo revirado. Poltrona caída no chão. Luminária acesa também no chão ao lado da grande mesa de madeira talhada. Papéis e mapas estão espalhados na mesa e no chão. O café quente solta fumaça em uma xícara que está no canto da mesa.

## 3. INT. escritório . DIA

### 3.1 plano geral :

Dentro do escritório, os irmãos estão agachados, arrumando os papéis no chão.

### 3.1 plano detalhe:

A mão de lukas tira um papel um papel do chão

### 3.2 PLANO DETALHE

É revelada uma bússola de bronze antiga.

### 3.2 CLOSE ROSTO DE LUKA

Luka segura a bussola, em frente a seus olhos.

### 3.4 PLANO MÉDIO

Belle olha para Luka

### 3.5 PLANO GERAL

Os dois irmãos estão parados em pé no escritório. Luka segura a bussóla.

Belle

Luka, o que é isso aí? Não mexa nas coisas do...

### 3.6 PLANO DETALHE

Mão de Luka abre a bússola.

FADE OUT.

A ENTRADA DO MUNDO DE KIMERA – O Rei entrega da semente do jequitibá- explica aqui a primeira e segunda missão. A primeira missão é plantar a semente do jequitibá para que os outros ícones do jogo estejam abertos. A segunda missão é dar moradia e emprego a 100 habitantes sobreviventes dos ataques de Kaos e que estão refugiados no castelo do Rei. Kimera alerta ainda para pedras que deverão ser a chave para eles retornarem ao seu mundo de origem.

## 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:

- para 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. Construímos 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.



**RUÍDO 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 cabelça 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.



Condicionais:

- 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.

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.

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) O Jequitibá aparece novamente, como um card ou um pequeno ícone no canto da tela. Ele vai apresentar o texto abaixo.



Texto ao jogador:

*Muito bem, conseguiu derrotar a malvada Driade! Em agradecimento, o rei Kimera pediu para que aceitasse essa pedra mágica. Ela vai ajudar no seu retorno.*



- 2) 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.
- 3) 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:

*O rei ainda pede que escreva uma breve carta sobre como foi o seu dia de hoje em nosso mundo. Ele pretende enviá-la ao profº Daniel. Vai ser muito importante pois ele saberá que alguém busca por ele. Vamos lá, use a imaginação e escreva.*



- 4) 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.



Texto ao jogador:

*Pronto para sua próxima missão? Vamos lá. Alguns problemas irão aparecer enquanto você reconstrói a cidade. Você vai entender a solução assim que os problemas surgirem ok? Boa sorte mas tenho certeza que você irá conseguir.*

## 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 lacaio de Kaos.

### Lacaio 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.

Cinematic será detalhada em roteiro próprio.

## APÓS A CINEMATIC DA VITÓRIA



### MÚSICA 10: APLICAR A MÚSICA 3 NESTA ETAPA



- 1) O Jequitibá aparece novamente, como um card ou um pequeno ícone no canto da tela. Ele vai apresentar o texto abaixo.



Texto ao jogador:

*Muito bem, conseguiste derrotar a maligno CETUS! Em agradecimento, o rei Kimera pediu para que aceitasse essa pedra mágica. Ela vai ajudar no seu retorno.*



- 2) 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.
- 3) 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:

*O rei ainda pede que escreva uma breve carta sobre como foi o seu dia de hoje em nosso mundo. Ele pretende enviá-la ao profº Daniel. Vai ser muito importante pois ele saberá que alguém busca por ele. Vamos lá, use a imaginação e escreva.*



- 4) 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.



Texto ao jogador:

*Pronto para sua próxima missão? Vamos lá. Você terá que construir uma indústria de reciclagem de lixo. Boa sorte mas tenho certeza que você irá conseguir.*

### 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 lacaiois 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.

Cinematic será detalhada em roteiro próprio.

### **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



- 1) O Jequitibá aparece novamente, como um card ou um pequeno ícone no canto da tela. Ele vai apresentar o texto abaixo.



Texto ao jogador:

*Muito bem, conseguiste derrotar a maligno KAOS! Em agradecimento, o rei Kimera pediu para que aceitasse essa pedra mágica. Boa viagem de volta, amiguinho e, quem sabe, até a próxima aventura.*



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!