Gabriel Moraes de Carlli e Murilo Romera de Albuquerque - JOGNA4

**Nome do jogo:** Mothers of Happiness  
**Objetivo:** Distribuir videogames e felicidade a crianças órfãs, agindo como mães.  
**Público - alvo:** De crianças a adultos (7 - 35 anos).

**Personagens:**

**Ativistas:** Homens e mulheres que usam vestidos e saias variados, ou até aventais de cozinha (como mães), que distribuem videogames para as crianças. São gentis e gostam de ajudar por ver a falta que uma criança faz a um pequeno (sim, os homens se vestem de mulheres). Suas características físicas variam.

**Crianças:** Órfãos que (ainda) não possuem a felicidade de ter uma família e um videogame. São tristes e acanhados, pequenos e magricelas, com roupas simples, como bermudas ou calças de moletom, camisetas sem estampa e blusas de moletom. Não são bem tratados pelos adultos.

**Adultos:** Cuidam dos órfãos. São malvados, bravos e não são divertidos, mas podem ser convertidos a ativistas. Suas características físicas também variam, geralmente usam vestimentas escuras, com calças jeans e camisetas cinzas/pretas.

**Sinopse**

Liderado por um grupo de adultos sem coração, o orfanato Canto Feliz é cercado de histórias verídicas de maltrato com seus órfãos. Ao saber disso, algumas pessoas que buscam a felicidade decidiram criar uma equipe que ajuda estes órfãos tristes vestidos como mães. Eles distribuem jogos digitais para as crianças terem pelo menos um pouco de diversão neste ambiente mórbido, ensinando-as que a felicidade é o maior objetivo que elas podem alcançar.

**Roteiro - Mothers of Happiness**

Gabriel Moraes de Carlli e Murilo Romera de Albuquerque - JOGNA4

**Introdução (Tela Inicial)**

|  |  |
| --- | --- |
| VÍDEO | ÁUDIO |
| Vista aérea do quarteirão do orfanato na favela, com pessoas e carros andam nas ruas em volta. | TRILHA: Melodia calma e infantil, com sons de piano de criança ao fundo. |
| FADE IN: Logo do jogo.  LETTERING: Press Start | TRILHA: silencia ao fim da cena. |
| Pátio do orfanato, com animações dos órfãos tristes e adultos em pé, com caras malignas.  BOTÕES: PLAY, OPTIONS, SCORE. | TRILHA: Versão lenta em tom triste da mesma melodia da tela anterior.  RUÍDO: curto ao clicar em botões. |

**Introdução**

|  |  |
| --- | --- |
| VÍDEO | ÁUDIO |
| Um grupo de homens e mulheres anda pelas ruas de uma favela. | RUÍDO: rua. |
| Uma criança com semblante assustado e chorando surge correndo em sua direção. | RUÍDO: rua. |
| Criança puxa a camiseta de um dos homens.  LETTERING: Please, please help me! I want a mom! I want to be happy like everyone else and have a mom! I don’t want to live with these bad men anymore! | Fim do ruído.  TRILHA: Melodia tensa. |
| Homem acalma a criança, dando-lhe um abraço. Os outros membros do grupo se preocupam. Criança se acalma. | Fim da TRILHA. |
| Criança se volta para trás.  LETTERING: I’m from a bad place from the upper street...  FADE-OUT | TRILHA: Melodia triste. |
| FADE-IN  Pátio do orfanato, com animações dos órfãos tristes e adultos em pé, com caras malignas.  LETTERING: This place is full of children like me and men with no heart... They’re bad men, really bad men… I just wanted to be happy and have a mom…  FADE OUT | TRILHA: Melodia triste. |
| FADE IN  Criança continua a conversa com os adultos.  LETTERING: Please, you need to help us... We just want to be happy… | Fim da TRILHA. |
| Homem olha para todos os outros membros, que também olham para ele. Homem faz sinal de “sim” com a cabeça. | TRILHA: Melodia de aventura/esperança. |
| Uma das mulheres pega criança no colo. Todos saem correndo. | TRILHA: Melodia de aventura/esperança. |
| Todos entram em uma casa. Depois de alguns segundos, todos saem vestidos com roupas de mães. Criança sorri e se anima. | TRILHA: Melodia de aventura/esperança. |
| Uma das mães entrega um videogame à criança. Criança pula de felicidade. | TRILHA: Melodia de aventura/esperança. |
| Mães andam em direção do portão do orfanato. Uma delas atira um cookie no segurança e todos os outros invadem pela porta.  FADE OUT | Fim da TRILHA. |

**Fase 1**

|  |  |
| --- | --- |
| VÍDEO | ÁUDIO |
| Corredores do orfanato com portas. Ambiente triste. Uma das mães, homem ou mulher, está presente na tela. Eventualmente pode haver um funcionário do orfanato.  ELEMENTOS GUI / LETTERING:  LIFE: Barra de vida da mãe  CHILDREN: Representação de quantas crianças já foram encontradas e quantas ainda restam. “X/X”  LETTERING (em forma de grafite na parede):  UP: Pular/Entrar em porta  DOWN: Agachar/pegar item  LEFT: Andar para esquerda  RIGHT: Andar para direita  AÇÃO 1: Atirar cookies  AÇÃO 2: Defende com bolsa  Funcionário anda para os lados e atira fraldas descartáveis usadas.  FADE OUT  Logo após entrar em porta, que leva a salas. | TRILHA: Melodia triste, com toques de instrumentos infantis.  Som curto a cada cookie atirado e a cada defesa. |
| Salas do orfanato com apenas uma porta que leva ao corredor. As salas são quartos, refeitórios ou banheiros. Ambiente triste, que conforme mais crianças são encontradas, mais alegre fica. Eventualmente há um funcionário do orfanato, assim como crianças.  Ao se aproximar de uma criança e o botão de ação é pressionado, mãe entrega videogame à criança, que fica feliz, a abraça e perde o semblante de tristeza. Criança mantém-se no mesmo lugar jogando.  Funcionário anda para os lados e atira fraldas descartáveis usadas.  FADE OUT  Logo após entrar em porta, que leva aos corredores. | TRILHA: Melodia triste, com toques de instrumentos infantis. A cada criança encontrada a melodia torna-se mais alegre.  RUÍDO: ao atirar cookies.  RUÍDO: quando criança recebe console. |
| FADE IN  QUANDO TODAS AS CRIANÇAS SÃO ENCONTRADAS:  Na mesma sala em que a última criança foi encontrada, o diretor do orfanato aparece.  LETTERING: You really think you’re going to make my children happy???  Diretor fecha o punho na altura dos olhos rapidamente.  LETTERING: These kids will never see the light of happiness! I’ll trash all your handheld consoles!  Diretor começa a atacar a mãe com brinquedos detonados e materiais escolares. Esquiva-se mais facilmente do que os outros funcionários, além de possuir uma vida maior.  Quando derrotado, diretor transforma-se em uma pessoa do bem, e junto com todos os outros funcionários torna-se uma Mother of Happiness: some por alguns segundos e volta vestido de mãe.  LETTERING: You guys were right since the beginning... What’s the point of ending a child’s life with sadness? I wanna be a Mother of Happiness too! Let’s run this place with happiness guys! | Fim da TRILHA  RUÍDO: punho fechando (referência: jogos de luta).  TRILHA: Melodia de ação.  Fim da TRILHA  TRILHA: Melodia calma e feliz |
| Mães e crianças aparecem felizes, comemorando a vitória.  LETTERING: Mission complete! | TRILHA: Tema vitorioso |