Ana Paula Uehara Marcus RA:131690065

Leonardo Grandi Pinheiro RA:131680116

Marcos Antonio Silva RA:131680100

# Nome do game: Cerberus’ Story

**Roteiro de *Cinematic*:** Cerberus’ Story

|  |  |
| --- | --- |
| VIDEO | AUDIO |
| INTRODUÇÃO |  |
| Em um palco teatral com luzes acesas.  Luzes se apagam e cortinas se abrem. | RUÍDO: som de plateia conversando. |
| No palco, acende uma luz azul e sobem dois bonecos de corda: Cerberus (um cachorro mitológico de três cabeças, pelo marrom escuro) e Hades (humanoide com pele azul clara, corpo envolto em chamas).  Cerberus rosna e amedronta a tudo que se move, e Hades já cansado de sua atitude expulsa Cerberus de seu Submundo fazendo gestos brutos com o braço. | TRILHA: música instrumental lenta porém grave, utilizando piano. |
| Boneco de corda Hades sai do palco. | TRILHA cai para BG.  RUÍDO: madeira estalando em chamas. |
| Cenário muda para a cidade. População entra em pânico e o boneco de corda de Hércules, surge heroicamente ameaçando com um pedregulho grande o Cerberus, até então rosnando. Cerberus então morre, tornando-se um fantasma. | TRILHA: música instrumental de suspense.  RUÍDO: pedregulho atingindo com força o solo. |
| 1ª FASE MUSICAL |  |
| Cenário muda para uma vila habitada por crianças, que demonstram surpresa ao ver o fantasma de Cerberus. Cerberus, antes cabisbaixo, demonstra felicidade ao interagir com as crianças, e parte pela vila brincando com elas até que elas se cansam e vão para suas famílias. | TRILHA: música instrumental alegre, utilizando tambores, piano e flauta.  RUÍDO: crianças rindo. |
| 2ª FASE MUSICAL |  |
| Cenário muda para ruínas de uma cidade antiga, localizada próxima a um riacho. Cerberus, abanando o rabo contente com a companhia, percorre o caminho do riacho interagindo com os animais. | TRILHA: música instrumental alegre, utilizando violão, e gaita.  RUÍDO: água correndo do riacho |
| Cenário altera gradativamente para o riacho levando o Cerberus para a entrada do submundo de Hades. | TRILHA: música mais acelerada e agitada, utilizando guitarra e teclado. |
| 3ª FASE MUSICAL |  |
| Cenário muda para o submundo, onde vaga entre outros espíritos furiosos até encontrar Hades, que fica surpreso com a resistência do espírito do cachorro, e ao ver o esforço feito por ele, o ressuscita. | TRILHA: música instrumental acelerada, utilizando guitarra, bateria e baixo. Em certas partes música altera para mesmo arranjo em versão lenta e alegre. |

**Ajuda do jogo:**

|  |  |
| --- | --- |
| Uma seta passa lateralmente por Cerberus, e o medidor de energia abaixa.  Um balão aparece acima da cabeça de Cerberus mostrando que setas, quando atingidas, o medidor de energia aumenta. | LOC OFF: Ajude Cerberus a interagir com a população e o meio ambiente conquistando energia o suficiente para que seu espírito continue a busca de seu dono, que o abandonou. |
| Aparecem setas piscando na tela, cada uma com uma direção. | LOC OFF: Setas surgem na direção do Cerberus em um ritmo, aperte a seta de seu teclado na direção indicada para arrecadar energia. Fique atento, as vezes será necessário segurar a seta! |
| Cerberus finaliza a música com pouca energia ou mais, história prossegue. |  |
| O medidor de energia esvazia por completo, Cerberus cai no chão. |  |