**GdaF GBOOK**

**Doc Design**

Agenda: repositório de hipertextos

10/12/14

1. Sobre a feature: a agenda irá hospedar os hipertextos que o player coletará tanto no isométrico quanto nos quadros.
2. Interface: a agenda estará na HUD. Um ícone (exclamação?) aparecerá na HUD cada vez que um item novo aparecer. Quando clicada, a agenda abre como um livro (pop up) tomando aproximadamente 70% da tela e pausando o jogo. Deve haver um botão de fechar.
3. A interação com os elementos descritos determinam o aparecimento na agenda. Um outro doc fará essa relação do elemento com o momento que poderá aparecer.
4. A intenção da agenda é explorar os perfis colecionador e explorador do player, considerando que alguns hipertextos só serão encontrados se o player explorar bastante.
5. A coleção completa dos hipertextos dará algum tipo de benefício (a definir. Talvez uma seção com grandes textos sobre a história a estar disponível no menu incial)
6. As infos contidas nos hipertextos servem como pistas narrativas.
7. Ao todo são 20 itens

- Lyu, Mãe, Pai, Flor da Lua, Luno, Aram, Iara, Saci, Pajé, Mico, Papagaio, Corujonas, Uruca, Muiraquitã, Semente, Aragon, GdaF, Sumaúma, Queixão mais 1 a definir.

1. Briefing da interface: a agenda deve ser de papel reciclável. Ao clicar na interface e abrir um pop up, a agenda deverá estar aberta. 12 elementos em cada página, totalizando 24 elementos
2. Estudar quais outros elementos podem compor a interface (nome na agenda, página e etc)
3. A referencia é mais de um álbum de figurinhas. Estudar como representar o espaço vazio e o espaço com hipertexto (qual a forma?)
4. Ao clicar no hipertexto na agenda uma outra interface aparece, como um card no centro. Esse card deve conter uma foto do elemento e um texto com no náximo 200 caracteres. (estudar a tipografia e o que mais pode compor o card, de preferencia usando a mesma referencia estética da agenda).