**GdaF GBOOK**

**Doc Design**

Mochila: repositório de hipertextos

12/12/14

1. Sobre a feature: a mochila irá hospedar os itens que o player coletará no isométrico e nos mini games.
2. Interface: a mochila estará na HUD. Quando clicada, a mochila abre uma interface verticalizada na lateral (pop up) tomando aproximadamente 20% da tela e não pausando o jogo. Para fechar é necessário clicar no ícone.
3. Ao interagir com o item coletável haverá opção de investigar (aparecer um texto) ou pegar (ir para a mochila)
4. A intenção da agenda é explorar os perfis colecionador e explorador do player, considerando que alguns itens só serão encontrados se o player explorar bastante. Além da rejogabilidade dos minigames
5. Dentro da mochila há opção de excluir o item.
6. As infos contidas nos itens servem como pistas narrativas.
7. Briefing da interface: ícone com a mesma mochila da personagem