**GdaF – Gbook**

**Doc Design**

Briefing Quadros #1

Apresentação das premissas de narrativa e de interação para os quadros.

Briefing #1 – PRÓLOGO

*“A uma grande e prateada lua cheia se destaca em um céu escuro, repleto de estrelas. Um grande e largo rio reflete a luz da lua, apresentando a imagem da mesma em suas águas. Através das margens do rio, plantas e árvores se debruçam, como se fossem cumprimentar as águas. A mata é fechada e escura. Sons de insetos e aves quebram o silencio. Uma cotia sai correndo e, de repente, um arbusto com várias flores-da-lua é iluminado pela luz do luar. Chegamos cada vez mais perto e conhecemos cada detalhe daquela bela flor.”*

1. Trata-se do **primeiro** contato do player com a narrativa e com a lógica de quadros. Visualmente precisa ser uma composição tão **bela e impactante** quanto possível.
2. O quadro deve ser amplo no sentido **horizontal** (ou possuir um fluxo de quadros que se complementam lateralmente – **TESTAR**). Um total de 3 ou 4 cenas.
3. Cada cena possui um texto/narração com um máximo de 60 caracteres.
4. O player tem a autonomia para passar cada cena, mas somente após a conclusão da narração.

Cena 1 -> Narração -> Left Swipe⬄ Cena 2 – Narração -> Left Swipe

1. O player pode voltar (right swipe) para a cena anterior, porém sem tocar a narração mais uma vez.
2. Na última cena o player poderá interagir com elementos específicos da cena. Primeiro, tirando um conjunto de folhas (arbustos) com right e left swipe, revelando as flores-da-lua.
3. Após revelar esse arbusto, que possui um contorno (definido via programação para indicar que é interagível), o player pode clicar nesse elemento, revelando um pop up com um hipertexto da flor-da-lua.
4. A coleta desse hipertexto é o que determina a conclusão do prólogo.