**GdaF – Gbook**

**Doc Design**

Briefing Quadros #2

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

Sequência #2 – A EXPEDIÇÃO

*“Uma expedição no coração da floresta amazônica avança por entre a mata fechada. O grupo é formado por 5 pessoas, incluindo Professor Antônio , Professora Rita e Lyu, ale’m de um guia e um carregador. De repente, após abrir espaço entre arbustos, o grupo se depara com uma imensa clareira, onde diversas árvores foram cortadas e troncos espalhados pelo terreno. Em um dos cantos, pode-se ver tratores e serras elétricas dispostas ao chão. Podemos ver, nos tratores, símbolos da Aragon Celulose. A área está devastada. O pai de Lyu resolver montar acampamento e entender o que está acontecendo. Lyu se distrai do grupo ao perseguir uma borboleta de cor verde limão...”*

1. Após o prólogo há uma apresentação do branding do jogo e do nome do capítulo I. Em seguida a sequência de quadros do presente documento.
2. Sequência dividida em momentos descritos abaixo, cada sequência sendo 1 ou 2 quadros ou uma composição com mais de um quadro por tela:
   1. Momento 1: apresentação do ambiente geral como espaço amplo e biodiverso. Muito verde e rios. O local da expedição deve parecer um local remoto, mata a dentro. A referencia à expedição (pessoas) pode ser bem sutil. Não há narração e a única interação é a possibilidade de mudar de quadro. 1024X768
   2. Momento 2: apresentação dos personagens. Essa primeira apresentação pode mostrar o conjunto de 5 pessoas evidenciando suas funções: o guia à frente (evidenciando o conhecimento do lugar) junto com carregador (com facão abrindo caminho e uma grande mochila). Em seguida o pai com um olhar atento. Do lado a mãe e Lyu de mãos dadas, felizes. É importante que seja um clima de total satisfação. Não soar ameaçador. Não há narração e a única interação é a possibilidade de mudar de quadro. 1024X768
   3. Momento 3: Lyu corre em direção à frente da fila, cumprimentando seu pai (que acena e sorri). 1024X768
   4. Momento 4: chega à frente da fila e afasta os arbustos, tomando um susto. (surpresa) 1024X768
   5. Plano geral com travelling vertical da clareira, personagens parados, olhando para a clareira. Ao fundo a clareira, um local de desmatamento. Árvores cortadas, focos de queimadas, muitas árvores cortadas, troncos cortados empilhados. Tratores, serras e um pequeno acampamento. Alguns desses itens devem possuir a marca da Aragon:

É importante ter a imagem dos personagens separadas para manipulação da animação no Unity. Faremos uma espécie de paralaxe, manipulando os personagens (para a esquerda) e o restante da imagem para a direita. A imagem pode ser levemente mais wide que as demais. 1024X768

Momento 7: plano total com primeiro plano dos elementos das queimais e segundo plano com todos assustados, espantados.

* 1. Momento 6: Pai conversa com o guia e a mãe com mapa em mãos.
  2. Momento 7: Mãe participando da conversa.
  3. Momento 8: Lyu parece perplexa com tudo aquilo, afasta. Uma borboleta de cor verde limão aparece sutilmente em algum ponto da imagem (caso seja distintivo no cenário. Se não, pode escolher outra cor contrastante). Não há narração e a única interação é a possibilidade de mudar de quadro. 1024X768
  4. Momento 7: Outro ponto de vista dessa mesma reunião. Dessa vez, progressivamente, Lyu se distrai com essa borboleta, afastando-se do grupo. Não há narração e a única interação é a possibilidade de mudar de quadro. 1024X768
  5. Momento 8: Lyu completamente distraída. Plongeé com a borboleta na parte de cima da tela., Lyu abaixo no plano. Mais atrás o grupo. A intenção é que haja uma interação, com o player tendo que tocar uma vez na borboleta, animando-a (animação de recorte). A borboleta vem na direção do jogador, quando toma parte da tela, entra no gamepley isométrico.

1. O player tem a autonomia para passar cada cena, mas somente após a conclusão da narração.
2. O player pode voltar (right swipe) para a cena anterior, porém sem tocar a narração mais uma vez.