**GdaF – Gbook**

**Doc Design**

Briefing Quadros #3

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

Sequência #3 – A EXPEDIÇÃO

*“Lyu se distrai do grupo ao perseguir uma borboleta de cor verde limão, que a acaba levando para um pequeno igarapé. Em um dado momento, a atenção de Lyu é dividida por uma profusão de borboletas a sua frente e, ansiosa por querer brincar com todas, Lyu segue uma borboleta vermelha.*

*A borboleta vermelha a leva para um pequena campina que faz margem com o rio. E então, do outro lado da margem, Luy pode ver as altas labaredas vermelhas de um incêndio que consome a floresta. Ela se assusta e volta correndo para o lugar onde estava antes e acaba se distraindo com a borboleta verde-limão. Ela resolve seguir essa borboleta e ao chegar à margem do igarapé. A borboleta passa brincando em frente ao seu rosto e, ao fundo , atrás da borboleta, Lyu se dá conta de duas pessoas saindo do rio e entrando na mata. Ela se aproxima e vê que, na verdade, são três seres fantásticos: um lobo que anda como um homem, uma mulher envolvida por um turbilhão de águas e uma criatura diferente, com as pernas invertidas.*

*Lyu se assusta com aquela cena, mas não chega a gritar, ficando estarrecida.. O silêncio da mata é quebrado pelo grito de seu pai que faz Lyu acordar daquele transe momentâneo.”*

1. Após a sequência #2 há um momento de gameplay isométrico que é intercalado com quadros da sequência #3 abaixo descrita.
2. A sequência #3 é 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: Contemplando o incêndio. Depois da sequência descrita no briefing anterior, o player interfere com o gameplay isométrico. Há uma determinada parte do cenário que, em caso de colisão, abre uma tela. Essa tela apresenta um incêndio mais ao fundo. É apenas uma pista narrativa, não possui qualquer desdobramento. Entre o incêndio e a personagem há uma mata muito densa, como se fosse intransponível. Lyu, está olhando de longe a fumaça. Não há narração e a única interação é a possibilidade de mudar de quadro. Ver possibilidade da animação da fumaça. 1024X768
   2. Momento 2: Vendo os seres fantásticos. Há uma outra área no stage isométrico que em caso de colisão surge um quadro. Nesse quadro há o resultado da perseguição da borboleta. Lyu é levada pela borboleta para um rio longo, repleto de vitórias régias nas extremidades (não no centro pois esse é um local de um mini game). Lyu estará do lado esquerdo. O quadro é bem horizontal como no prólogo (mas pensar numa composição não tão semelhante) A ideia é fazer uma animação de recorte com a borboleta: quando o player clicar nela a borboleta se move da esquerda para a direita, movimentando a câmera, e quando chega na extremidade revela a existência dos três seres fantásticos: Aram, Iara e Luno. Eles estão na outra margem. Apesar de um pouco distantes deve ser possível notá-los, com todas as suas particularidades, especialmente as pernas invertidas de Aram. Quando a borboleta sair de cena deve aparecer um outro quadro, menor, na mesma composição. Uma imagem frontal de Lyu observando espantada aqueles seres. Por sobre esse quadro, como que numa surpresa ainda maior, uma onomatopeia grita por Lyu!!! Após esse quadro volta para o gameplay isométrico.