**GdaF – Gbook**

**Doc Design**

Briefing Quadros #4

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

Sequência #4 – O RAPTO DOS PAIS

*“Ela volta correndo para onde seus pais estavam e, antes que chegue ao local, percebe a movimentação de vários homens usando uma farda de cor cinza, amarrando e amordaçando seus pais e toda a equipe. Lyu, com muito medo, consegue se esconder atrás de um grande arbusto e espera todos irem embora.*

*Minutos depois, o que restou foi apenas um emaranhado de papéis e mochilas jogadas no chão. Lyu encontra, entre toda aquela bagunça, um pedaço de uniforme com uma insígnia estranha. Desesperada, Lyu se ajoelha, chora e olha para o céu. Ela percebe que a grande coluna de fumaça preta ainda está lá.*

*Então, com coragem, ela se levanta, enxuga as lágrimas e pensa no que será melhor: ir atrás dos pais ou ir atrás daqueles seres e tentar pedir ajuda.*

1. Após a sequência #3 há um gameplay isométrico. Quando o player atinge um way ponit específico a sequência de quadros descrita abaixo aparece.
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: Pode ser uma composição bem ampla, composta por vários quadros como as cutscenes de Angry Birds. O player teria a autonomia de passar pelos quadros. Abaixo as cenas possíveis:

- Lyu correndo, assustada, na direção dos pais. Ver a possibilidade de haver uma onomatopeia “filhaaaaaa”.

- Lyu vê de longe uma movimentação estranha no local onde os pais estavam minutos antes.

- Cena dos funcionários da Aragon (capatazes) atacando os pais. Os pais estão com os braços amarrados. Somente o pai amordaçado. Não há armas. Ao fundo é possível ver o guia e ao ajudante fugindo, com medo. É importante ver o o símbolo da Aragon na roupa dos capatazes.

- Lyu se enconde em um arbusto e vê tudo de longe. A mãe agora está sendo amordaçada.

- Os pais são levados. Lyu continua nos arbustos, assustada.

- Lyu sai do arbusto e vai na direção de onde os pais estavam.

* 1. Momento 2: Numa visão plongee, em primeiro plano a personagem, de costas. Ao fundo itens amontoados como numa cena de um jogo hidden object. Trata-se do local onde estava o acampamento provisório montado pelos pais: bolsas, mapa, cantil, algum alimento sendo preparado (fogo), lanterna, mochila, lamparina e o que mais couber. Dois desses itens são interagíveis (coletáveis): um pedaço da farda dos capatazes com o símbolo da Aragon e uma fotografia dos pais com Lyu. Portanto, manter o bg abaixo desses dois itens que devem estar separados. O quadro só fecha quando o player os coleta. Esses itens receberão algum efeito visual de destaque.
  2. Momento 3: Ainda nesse acampamento, uma visão top down de Lyu ajoelhada, chorando. Essa cena dramática irá ganhando distância progressivamente até um determinando ponto, quando é dado ao player a opção de escolha: seguir os pais ou buscar ajuda com aqueles seres. Colocar a personagem no centro da imagem pois a pergunta será feita no próprio quadro, uma seta de cada lado da personagem.