**GAMEBOOK**

Feedback sobre o fluxo da experiência

19/11

PRÓLOGO:

- Pensar logo o texto que haverá nessa parte. Essa parte haverá dublador. Precisa ser tão marcante quanto possível. Na apresentação visual, nas possibilidade de interação e no que vai ser apresentado de forma textual.

- O texto ao qual me refiro é o que vai aparecer no quadro. Deve ser tão diegético quanto possível. O texto não virá em caixas de diálogo. Surgirá em espaços do próprio quadro. Por isso tem que ser textos curtos. Pense na lógica de tweets. Ou menos!

- Pontos que devem contar no texto:

=> Situar o espaço tempo da narrativa

=> Colocar a Floresta amazônica como espaço mágico, espacial

=> Referência a pessoas que a preservam (GdaF) e outras nem tanto (Aragon). Momento para apresentar o conflito sutilmente, sem citar nomes.

=> Outras pessoas vão atrás dos seus segredos: gancho para o flor da lua.

- Devemos ter, no máximo, 4, 5 frases.

CAPÍTULO 1:

- O título como está é um spoiler gigante. Rs. Perceba que a gente já apresenta o ponto de virada nesse início. Vamos evitar fazer referência a ele logo de cara. Acho que o título pode se referir a algo sobre a exploração, a aventura, algo do tipo. Tão poético quanto possível, pois deve ter a fala do dublador. Uma frase.

- Senti falta do ter a narrativa do outro fluxo. O fluxo B. Mas a real é que precisamos fechar isso também. Vou focar em redesenhar o escopo.

- A parte do momento narrativo a gente faz depois.

CAPÍTULO 2:

- O mesmo que falei sobre o título do capítulo acima. Acho que pode ser menos spoiler de que ela vai ser uma Gaurdiã.

- A parte do momento narrativo a gente faz depois.

CAPÍTULO 3:

- O mesmo que falei sobre o título do capítulo acima. Acho que pode ser menos spoiler de que haverá o resgate. Pode fazer uma referencia bem discreta a fábrica, finalmente.