**PROJETO [LOGO - GAMEBOOK]**

**CONCEPÇÕES DO ROTEIRO**

**OBJETIVO**

Este documento contém informações relacionadas aos elementos primários à concepção do roteiro para o gamebook GdF a saber: discurso (mensagem) da narrativa, storyline e argumento resumido.

**PONTOS PESQUISADOS/DECIDIDOS**

* Jogador-leitor entre 8 e 12 anos de idade. Pesquisa realizada por Patrícia indicou um retorno de público entre 10 e 11 anos de idade.
* Ainda segundo a pesquisa, o elementos de um jogo que mais agrada seriam, em sua maioria: as imagens (8%) o desafio (10%), os efeitos sonoros (8%), simplicidade de comandos (8%), facilidade de compreensão (8%), Simplicidade dos comandos (9%); criar seus personagens (7%); semelhanças com a realidade (6%).
* O jogador leitor, poderá escolher que trilhas quer percorrer, levando a narrativa bifurcada.
* O jogo deve instigar o jogador, com níveis de desafios que vão sendo ampliandos a cada fase, não ser um jogo bobo.
* O gamebook terá, no mínimo, seis mini-games que resgatarão as informações e práticas dos jogadores leitores durante o jogo, contribuindo para potencializar suas funções executivas.
* A concepção do GD considerando a metáfora de um framework e lego, terá 4 blocos nos quais serão enfatizados as funções executivas como:   
  planejamento, a flexibilidade cognitiva, a memória de trabalho, a atenção seletiva e sustentada, o controle inibitório e monitoramento.
* Exercitar as funções executivas indicadas acima, demandando controlar seus impulsos, registrar informações na memória operacional, planejar ações, administrar mais de um dado, entre outras situações.
* A ideia é que, ao jogar, os portadores de TDAH adquiram consciência de suas próprias dificuldades e aprendam estratégias para superá-las.
* Resgataremos os personagens Saci, Curupira, Lobisomem e Iara, como não jogaveis e um menino ou menina (o jogador customiza o gênero e a etnia) que serão jogáveis.
* O jogo deve ser todo documentado, de uma forma que o projeto possa ser continuado por outros profissionais que venham fazer parte da equipe.
* O jogo deve explorar diversos biomas da floresta amazônica.
* Pensar em incluir narração.
* Mais imagético do que textual.
* O jogador terá decisões para a proteção da floresta amazônica.

**CONCLUSÕES A PARTIR DA PESQUISA**

* **Uma narrativa bem mais imagética que textual.**
* **Verbos: EXPLORAR, CONHECER E ENFRENTAR.**
* **A narrativa seguirá o modelo fabular de contar histórias. Animais humanizados, seres fantásticos e uma (ou algumas) moral da história que será o discurso pretendido.**
* **O personagem principal será uma criança. (possível identificação com o leitor?) Um estranho naquele mundo. Ele não deseja estar ali, mas algo vai acontecer e ela vai precisar desenvolver uma aventura para atingir o seu grande objetivo final**
* **Aproveitar alguns elementos da Jornada do herói. Vamos trabalhar a narrativa em momentos de conteúdo. Cada momento pode ser a chance de explorar uma das funções executivas.**

**DISCURSO DO GAMEBOOK SERÁ REGIDO A PARTIR DE DUAS ORDENS**

1. **ORDEM DO DISCURSO:** Aqui, o que vale é a mensagem que queremos passar ao leitor jogador.

* A Floresta Amazônica é um dos nossos bens mais preciosos e precisa ser preservada.
* Eu preciso acreditar que consigo fazer.
* Eu posso ser alguém corajoso quando enfrento os meus medos.

1. **ORDEM DO ENTRETENIMENTO:** Serão elementos que compõe narrativa e gameplay. Como features, podemos pensar em implementar:

* Universo ficcional ambientado na Amazônia: explore diferentes Biomas e conheça seres lendários do folclore brasileiro.
* Possibilidade de bifurcação da narrativa a partir de duas vertentes: a ficção fantasia e a ficção “mundo real”.
* Instigar o reconhecimento do trajeto de Bia através de verdadeiros mapas da bacia do Rio Amazonas.
* Habilidades e poderes que serão aprendidos e mantidos durante a narrativa, como conversar com animais ou o poder de ver no escuro, como um morcego.
* A coleta de objetos perdidos, que fazem parte da narrativa e de um grande puzzle que levará para vitória do jogo.
* Poderes especiais quando o jogador tem em mãos o amuleto “MUIRAQUITÃ”.
* Amazônia como um ambiente que convida a exploração: Um buraco de uma árvore pode guardar uma informação importante ou ser o caminho para outra parte da história.
* Aprenda a sobreviver na Amazônia, enquanto seu personagem precisa achar alimento para continuar sua jornada.
* Guarde objetos preciosos na sua mochila e equipe seu personagem sempre que for necessário.

**REFERÊNCIAS E JUSTIFICATIVAS**

1. **GAMES E GAMEBOOKS**
2. MOTION-BOOK “MILK FOR THE UGLY”

A narrativa animada prende o leitor com uma trilha sonora envolvente (música e ruídos) e os planos detalhe , em momentos específicos (exemplo: olhos do personagem), ajudam a produzir o efeito de suspense e thriller psicológico. O que é interessante perceber é a que mesmo a animação ser econômica no que se refere aos movimentos, o conteúdo e a narrativa ainda conseguem passar ritmo e envolvem o leitor. Boa referência é a forma de como existe uma “PAGINAÇÃO” no trabalho, podendo ser utilizado no projeto do gamebook.

Link: <http://vesner.deviantart.com/art/Milk-for-the-Ugly-469943768>

1. **ARITANA E A PENA DA HARPIA**

O game em plataforma 2D, nacional, tem excelente design gráfico, narrativa simples e envolvente e possui elementos narrativos similares ao nosso projeto uma vez que a história se passa na Floresta Amazônica.

Foi uma referência útil devido a sua temática similar e de que forma a narrativa é trabalhada, além da forma de como o herói é construído aqui (Um indiozinho que busca a cura para o cacique de sua aldeia). Então, pode-se extrair a ideia de um herói que irá ter habilidades especiais e poderes durante a sua jornada.

Links: <http://www.duaik.com/demo.html>

1. **MERCENARY CRUSADE (web hq)**

É interessante pela economia dos diálogos e como eles polarizam o perfil dos dois personagens principais. (uma dicotomia entre algo mais cerebral e humor)

Link: <http://www.kaplanprojectcomics.com/quadrinhos/>

1. **GAME DON’T STARVE**

Pela simplicidade dos traços, trilha sonora e possibilidade de acumular itens que podem ser usados para progredir no jogo.

Links: <https://www.youtube.com/watch?v=HMWbeGbAmDU>

<http://pt.dont-starve-game.wikia.com/wiki/Wiki_Don%27t_Starve_Portugu%C3%AAs>

1. **Lumosity / Piece of Mind**

Referências mais comuns para pensar minigames relacionados a neurociência.

1. <http://www.ffproject.com/>

É um site repositório com diversos e-books , mais para o gênero fantasia. Na verdade, são histórias em hipertexto. Vale dar uma olhada pela proposta e pesquisa de narrativa, mas não é um site atraente.

1. **AUDIOVISUAIS**

* **FILME RIO 2 (cinema/animação)**

O longa de animação conta a história de uma Ararinha Azul que enfrenta desafios para proteger o santuário das Araras Azuis, na Floresta Amazônica, derrotando os vilões humanos e evitando o desmatamento.

**Pontos relevantes da história:** Trabalho em equipe, valorização da sua forma de ver o mundo, alívios cômicos bem desenvolvidos, narrativa da história possui a trama com subtramas, onde personagens secundários possuem objetivos claros.

* **SKINS (série de tv)**

Série que conta a história de 9 adolescentes em uma cidade no interior da Inglaterra. É interessante perceber como, na 1ª temporada, eles trabalham a questão do ponto de vista, para cada personagem e pode ser útil para as futuras expansões do gamebook.

* **SLAP (série de tv)**

Série australiana cujo enredo também se desenrola, em cada episódio, a partir do ponto de vista de cada personagem. Porém , neste série, o universo de cada personagem é mais concentrado em um determinado capítulo.

* **GAMES OF TRHONES (série de tv)**

Série norte americana inspiradas em uma série de livros do mesmo nome. Vale a pena perceber o modo como o autor lida com várias histórias ao mesmo tempo. Inspiração para perceber modos de bifurcação da narrativa.

* **ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS**

A metáfora de se ter vivido um sonho, além da questão fabular.

* **O MÁGICO DE OZ**

A jornada de uma protagonista traz aprendizado para ela e seus amigos: o homem de lata, o leão e o espantalho. Sujeitos outsiders em uma jornada e em busca de uma transformação

* **CORRA, LOLA, CORRA**

Pequenas decisões durante a narrativa podem trazer finais totalmente diferentes.

1. **LITERÁRIAS**

* **O jogo da Amalinha – Júlio Cortazár**

O narrativa do livro elabora condições para que o leitor aprecie a história através de uma leitura não-linear dos fatos. O leitor pode dar saltos na história, a depender das indicações apresentadas pela narrativa.

* **O livro de Malu?**
* **Lendas da Amazônia**
* **O pequeno Príncipe**

Por toda fábula que envolve a história e que emerge a partir da imaginação de uma criança.

**A NARRATIVA (trabalho ainda *in progress*)**

**STORYLINE**

Uma expedição na floresta Amazônica está em busca da rara flor-da-Lua. No comando da aventura está o professor Antônio, juntamente com sua esposa, a professora Rita e sua filha, Bia, uma garotinha de 11 anos , impulsiva e cheia de energia. Quando resolvem montar um acampamento, os pais de Bia são levados pelos capangas do Sr. Wilson, o dono da Aragon Celulose. Bia, que havia conseguido escapar, buscará ajuda com seres fantásticos, os Guardiões da Floresta, só que para isso, ela precisa também se tornar uma guardiã. Ela enfrenta diversos desafios e consegue se tornar membro da equipe e agora, com habilidades e poderes, ela acaba conseguindo libertar seus pais e fechar a fábrica, juntamente com a ajuda de todos Guardiões da Floresta.

**ARGUMENTO (in progress)**

**ATO I**

Uma expedição no coração da floresta amazônica avança entre a mata fechada. Uma trilha é aberta por um dos homens de confiança do professor Antônio, que segue na linha de frente do grupo. Foram anos planejando aquela viagem e professor Antônio, reconhecido biólogo, não acreditava que estava no caminho certo, desta vez, de encontrar a rara Flor da Lua, uma planta com poderosas propriedades medicinais.

Atrás do professor Antônio, vem Rita, sua esposa, uma pesquisadora em botânica com fama internacional, e, segurando a mão de Rita está Bia, a filha de 11 anos do casal. Atenta a tudo que vê, a novidade de estar e viver a floresta é emocionante para Bia. Ela quer avançar, mas a mãe segura forte na sua mão e não deixa, quase se arrependendo de ter trazido a filha naquela viagem. Bia já estava acostumada a viajar com os pais, mas nunca tinha ido a Amazônia e foi ela foi que insistiu para que os pais a levassem, sabendo as formas corretas para convencer seus pais.

Aos poucos, o cenário de uma mata fechada vai dando lugar a um ambiente em processo de desmatamento. Professor Antônio não entende o que está acontecendo, pois não tinha ouvido falar de nenhuma ação de grilagem ou fazenda naquela região. O chefe da expedição decide que ali, naquele descampado de árvores, será um bom lugar para um acampamento. Enquanto os adultos estão ocupados, armando as barracas, Bia tenta se distrair com um borboleta de cor ver limão, brinca com ela, a segue , até que ouve o barulho de água e, sem que o grupo perceba, ela segue aquele som até chegar a um lindo igarapé.

Bia coloca os pés na água, e enquanto se diverte, saltando e vendo os pingos da agua contra a luz do sol, ela percebe uma revoada de pássaros indo para um dos lados da margens do rio. Ao olhar para o horizonte, ela percebe uma grande coluna preta de fumaça. “O que é aquilo? Um incêndio? Preciso avisar a meu pai”, pensa Bia.

No momento em que ela pega a sua pequena mochila, algo surpreendente acontece: ao olhar para a outra margem do rio, Bia vê dois seres saindo da água. Um deles parece ser um grande lobo, mas que anda sob duas patas e a outra é uma linda mulher, de cabelos verdes, e um turbilhão de água em sua volta. Tudo é muito rápido, apenas fração de segundos e Bia, acometida por um medo que a paralisou, consegue voltar a si depois de ouvir um grito alto, ecoando pela mata, chamando pelo seu nome.

Bia volta correndo para onde seus pais estavam e, antes que chegue ao local, ela percebe a movimentação de vários homens, alguns sem camisa, outros usando uma farda de cor cinza, amarrando e amordaçando seus pais e toda a equipe. Bia se esconde 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. Bia se ajoelha, chora e olha para os céus. Ela percebe que a grande coluna de fumaça preta ainda está lá e então ela se lembra dos seres fantásticos que ela viu. Por um minuto de lucidez, Bia encara uma grande dúvida: ela deve seguir aqueles seres e pedir ajuda ou ela mesmo, sozinha, irá atrás daquelas pessoas que levaram seus pais presos?

Bia respira fundo e segue para o Igarapé onde ela viu aqueles seres fantásticos saírem da água do outro lado da margem do rio. Ela não percebe, mas alguém a observa do alto da copa das árvores, com pequenos olhos amarelos. Ao chegar à margem do rio, Bia tem medo, mas precisa achar coragem para enfrentar a passagem. Ela sabe nadar, mas nunca em um lugar tão fundo assim.

Quando ela pensa em desistir começa a ecoar pela mata um forte e estranho assovio. Logo em seguida, Bia olha para o rio e vê algo que não consegue acreditar: dezenas de botos cor-de- rosa trazem vitórias régias em cima de seus dorsos e, de maneira surpreendente, ficam enfileirados, lado a lado, formando uma grande ponte de Vitórias régias flutuantes. Bia entendeu o que estava acontecendo. Ela enxuga as lágrimas e atravessa o rio através da ponte sustentada pelos botos.

Ao chegar do outro lado da margem, Bia segue o caminho aberto na floresta por aqueles seres fantásticos. A cada passo, o cheiro de fumaça fica mais forte e, em instantes, Bia se depara com um grande incêndio e, a frente das chamas, ela confirma tudo o que tinha visto: Um grande ser, que se aparentava com um lobo, tentando salvar animais que estava fugindo das labaredas. Um pouco mais afastada dele estava aquela mulher de cabelos verdes que ela havia visto. O mais surpreendente é que ela evocava água através de seus dedos e o fogo ia, aos poucos, se dissipando.

Mas um grande urro, de muita dor, chama a atenção de Bia. O grande Lobo está caído no chão, preso em uma armadilha e com as chamas chegando cada vez mais perto. A mulher dos cabelos verdes está tentando salvar animais e se apressa para salvar o amigo, mas ela está muito distante. Em um ato sem pensar, Bia corre para perto do Lobo e desarma a armadilha. O grande ser a olha com gratidão. Uma árvore em chamas ameaça a cair em cima de Bia, mas, rapidamente, o grande Lobo a carrega em seus ombros e os dois escapam daquela ameaça.

Ele a coloca protegida embaixo de uma grande árvore e volta para ajudar sua amiga. Por fim, com o incêndio debelado, os dois seres voltam para saber quem é aquela garotinha perdida na floresta.

Assustada, Bia não consegue dizer uma palavra. Os seres se apresentam como Luno e Iara e perguntam o que ela faz ali. Sem resposta, eles dizem que precisam levar ela de volta para os humanos e que ela deve dizer onde estão os pais dela.

Neste momento, surge outro ser, que desce rapidamente da copa de uma grande árvore e cai em frente aos três: um garoto, da altura de Bia, com cabelos cor de fogo, olhos amarelos e pés virados para trás. Ele é o Curupira.

**ATO II**

* O curupira vai dizer o que aconteceu com os pais dela, mas que precisam continuar com a missão , como guardiões da floresta, em defender a Amazônia.
* Bia pede ajuda. Luno intercede a favor dela. O curupira diz que ela é humana e precisa voltar para os seus.
* Bia pede uma chance de provar que pode ser uma guardiã da floresta e Luno a defende.
* Curupira aceita e empreende uma série de desafios para a garota passar. Ao fim , ela consegue sucesso e se torna uma guardiã da floresta.

**ATO III**

**ANÁLISE DO JOGO GUARDIÕES DA FLORESTA 1**

**OBJETIVO: Este documento visa apresentar observações relativas ao jogo Guardiões da Floresta 1 (GdF1) após a realização de uma Play session com o mesmo. A intenção é apresentar as concepções do roteiro associadas ao game em questão e as possíveis convergências em relação ao Gamebook.**

**DURAÇÃO DA PLAY SESSION: 40 minutos**

**COMENTÁRIOS**

* A cinematic de abertura é esclarecedora e concisa. A ausência de diálogos textuais é bem sustentada através das expressões dos personagens e de efeitos sonoros (risada de Luno).
* A fase tutorial é econômica (positivamente) em relação aos textos, com caixas de diálogos informando as ações necessárias. O menu “Ajuda” possui informações extras sobre o bioma (fauna e flora) também de forma concisa, com cerca de 30 palavras em média para cada personagem/item.
* Uruca inicia sua fala anunciando os dois personagens jogáveis (Luno e Iara), porém apenas um deles está na “cena” do jogo. Senti um estranhamento nisso, quando li pela primeira vez.
* De um modo geral, acredito que faltou colocar mais identidade nos CD de cada personagem no jogo, ao menos nos protagonistas. Se o jogador pode trocar de personagem, poderia pensar em falas específicas para cada um deles, que remetesse ao CD de cada um?
* E o personagem Corujonas possui qual gênero, na verdade? Em um consenso comum, de maneira bem rasa, podemos associar o nome ao feminino, porém o nome Corujonas está associado no jogo ao gênero masculino: “Vá até o Corujonas. Fale com ele”.
* Percebi que durante o minigame “Ponte sobre a rodovia”, bastava retirar os pedaços da ponte, para montá-la, de apenas um dos “3 quadros”. Então para que 3 quadros , se apenas um basta para resolver o puzzle. Se for para confundir o jogador, acredito que ele já tem o desafio acertar as peças do quebra-cabeça da ponte.
* Durante boa parte do tempo, a narrativa repete uma dúvida, acrescido de uma busca que parece incessante: onde está a tal fábrica??

Se torna um pouco cansativo, pois é apenas uma conversa entre personagens com poucas revelações, apenas um degrau de uma escada. Achei a pista mais interessante quando joguei o minigame das garrafas.

* Como eu gosto e estou acostumado, eu li todas as informações. Porém, tenho minhas dúvidas se crianças de 8 a 12 anos (faixa etária do Gamebook) iriam parar para ler todas as informações.
* Apesar de não estar relacionado a narrativa, registro ainda o comentário sobre atenção necessária em perceber qual esquerda ou direita o jogo se referencia: personagem x jogador.
* Acho a música bem legal e acho que a trilha sonora será um diferencial muito importante para o Gamebook. Cria ambiência e pode gerar motivação, a depender de uma determinada quest/peripécia.
* Mesmo que o jogo seja relativamente rápido, senti falta de uma ênfase maior no discurso, já que se aproveitou mais do texto, para várias dicas e direcionamentos. Podia ter aproveitado para explorar um pouco mais a mensagem do jogo, pois o que eu lembro, após ter jogado, é que eu acabei não descobrindo onde estava a tal fábrica. Para o gamebook, o desafio será pensar em uma narrativa que finalize o “bloco” 1 do framework (termo de Lynn), mas que deixe gancho ou não exclua possibilidades para os próximos blocos.

**ANÁLISE DA ESTRUTURA NARRATIVA DO JOGO GUARDIÕES DA FLORESTA 2**

**Objetivo**

**Este documento pretende apresentar elementos e caminhos de uma narrativa planejada para o jogo Guardião da Floresta 02 e buscar possíveis convergências e/ou adaptações para o Gamebook.**

**DOCUMENTOS ESTUDADOS**

**Doc. De distribuição das fases e mundos.**

**Roteiro da cinematic de abertura M3**

**Story Board cinematic – Iara e Luno encontram Aram**

**Roteiro/Argumento da aparição do Curupira.**

**Roteiro da cinematic – inicio da fase 2**

**Sequencias de fases – mundo 2**

**COMENTÁRIOS**

* GdF2 inicia a sua narrativa a partir do momento seguinte ao final do GDF1. É interessante pensar que tal caminho permite fechar uma lacuna aberta no primeiro jogo, porém remete a ação de o leitor-jogador teria uma experiência mais completa se jogasse o GdF1.
* Fica evidente três momentos importantes na narrativa do GDF2: o encontro do com Curupira, A provação para se tornar um guardião e o chegada até a fábrica. E durante a narrativa do Gamebook, tais momentos serão aproveitados.
* Uma mensagem que fica clara na narrativa é a importância de fazer parte de uma equipe para lutar contra um mal comum. “Juntos, seremos mais fortes”.
* Havia a evidencia de separação entre ambientes de jogo. O GDF1 acontece na floresta, o GDF3 aconteceria dentro da fábrica ARAGON e o GDF2 seria a transição entre esses dois mundos, com uma floresta em devastação.