**PROJETO [LOGO - GAMEBOOK]**

**Versão 3.0**

**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 ampliados 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 (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 jogáveis e uma garotinha de 9 anos, que será o personagem jogável.
* 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. 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 cada 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. – São as pistas para se chegar ao Muiraquitã.
* 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 por 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 Lyu, a filha de 9 anos do casal. Atenta a tudo que vê, a novidade de estar e viver a floresta é emocionante para ela, que deseja avançar, mas a mãe segura forte na sua mão e não deixa, quase se arrependendo de ter trazido a filha naquela viagem. Lyu 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 convencê-los.

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. Eles encontram um trator estacionado em uma área do descampado e algumas motosserras jogadas no chão. Professor Antônio e sua equipe não entende o que está acontecendo e decidem investigar o local. Enquanto os adultos estão ocupados, Luy se distrai 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.

A garotinha 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 ela.

No momento em que ela pega a sua pequena mochila, algo surpreendente acontece: ao olhar para a outra margem do rio, ela 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 Lyu, acometida por um medo que a paralisou, consegue voltar a si depois de ouvir um grito alto, ecoando pela mata, chamando pelo seu nome.

Ela volta correndo para onde seus pais estavam e, antes que chegue ao local, percebe a movimentação de vários homens, alguns usando uma farda de cor cinza, amarrando e amordaçando seus pais e toda a equipe. A garota 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. Ela encontra, entre toda aquela bagunça, um pedaço de uniforme com uma insígnia estranha. Desesperado, Lyu se ajoelha, chora e olha para o céu. Ela percebe que a grande coluna de fumaça preta ainda está lá e então ela se lembra dos seres fantásticos vistos instantes atrás.

Por um minuto de lucidez, ele encara uma grande dúvida: ela deve seguir aqueles seres e pedir ajuda ou ela mesmo irá atrás daquelas pessoas que levaram seus pais presos? A garotinha respira fundo e segue para o Igarapé onde ela viu aqueles seres fantásticos saírem da água do outro lado da margem do rio.

Ao chegar à margem do rio, a garotinha tem medo, mas precisa achar coragem para enfrentar a passagem. Ela sabe nadar, mas nunca em um lugar tão fundo assim. Ela senta na margem e pede ajuda a quem o pudesse ouvir. De repente, algo estranho acontece nas águas do Igarapé : 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. Ela entendeu o que estava acontecendo e, após enxugar as lágrimas, atravessa o rio através da ponte sustentada pelos botos.

Ao chegar do outro lado da margem, Lyu segue o caminho aberto na floresta por aqueles seres fantásticos. A cada passo, o cheiro de fumaça fica mais forte e, em instantes, ela se depara com um grande incêndio e, a frente das chamas, 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 Lyu: 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, o garoto 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 dos dois, mas, rapidamente, o grande Lobo o carrega em seus ombros e os dois escapam daquela ameaça.

Ela o 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 garotinho perdido na floresta.

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

Luy sai do transe e começa a explicar que seus pais foram levados. Luno pergunta quem os levou.

Neste momento, a resposta para a pergunta ecoa entre as árvores: - Pelos capangas da Aragon” - disse uma voz aguda e seca, parecida com a de uma criança.

Luno, Iara e Lyu olham para todos os lados, procurando descobrir de qual lugar veio aquela voz. De repente, vários arbustos que circulam o trio começam a se mexer, cada vez mais rápido e com mais forte. De repente, desce rapidamente da copa de uma grande árvore e cai em frente aos três: um garoto, da altura de Lyu, com cabelos cor de fogo, olhos amarelos e pés virados para trás. Ele é o Curupira.

Luno e Iara cumprimentam o Curupira. O curupira se aproxima de Lyu e diz se chamar ARAM. Ele pergunta quem é ele. Ela diz seu nome e fala que precisa de ajuda para salvar seus pais.

Aram diz que nada pode fazer, pois eles são os Guardiões da Floresta e estão com vários problemas para resolver, inclusive, destruir a fábrica Aragon.

Lyu pede para ir junto, mas Aram nega, diz que não tem como garantir a segurança de um humano. A garotinha insiste e diz que se for preciso, ele se torna um Guardião da Floresta para salvar os pais. Aram solta uma grande gargalhada, e diz que um humano não teria condições para se tornar um guardião. Então, Luno resolve defender Lyu, pois ela o salvou, e acha que merece uma chance para provar que pode ser um guardião como eles. Iara também concorda.

Aram pensa um pouco e diz: - Está bem. Mas você terá uma única chance! Nos siga.

Lyu pergunta para onde eles vão. Iara responde : - Para nossa casa. A árvore encantada Sumaúma.

Antes de seguir caminho, Aram diz que cada um deles irá testá-lo, no momento que ele menos espera. Então, é importante estar atento.

**ATO II**

O quarteto inicia sua caminhada pela mata fechada. Aram lembra que Lyu não deve sair de perto deles, pois a floresta oferece muitos perigos e pode enganar os mais desatentos.

A jornada do grupo começa. Eles andam por uma trilha estreita, com vários caminhos que se cruzam entre si. A garotinha presta atenção para não se perder. Em um determinado ponto do caminho, uma revoada de borboletas tira atenção de Lyu e ela se perde. No entanto, ela percebe, em uma das trilhas, as pegadas de ARAM. Ela lembra, contudo, que o curupira tem os pés virados e por isso precisa seguir os passos de uma forma que entenda essa particularidade.

Na verdade, aquilo tudo era o começo de um teste que Aram e os guardiões estavam aplicando a ela. Lyu, com muito esforço, consegue encontrar o rastro correto de Aram e segue até chegar a um clareira. De repente, Aram, Luno e Iara saltam em sua frente. Com um sorriso no rosto, Aram a parabeniza, dizendo que ela passou em no primeiro teste.

O grupo continua pela mata até que se deparam com um grande muro de árvores altas, que dificultam o acesso. A saída será atravessar através das copas das árvores, diz Luno. Lyu então percebe que existe um conjunto de cipós para que ela possa escalar, mas precisa escolher o cipó certo, para que ela não caia lá do alto.

A garota escolhe o cipó e consegue atravessar o muro de árvores, andando pelas copas e chegando do outro lado.

O quarteto segue caminho pela mata até chegar em um grande rio, com fortes corredeiras. Iara se lança na água e logo traz um grande tronco onde Lyu, Aram e Luno entram, fazendo-o como barco.

As corredeiras estão cada vez mais fortes, Iara ajuda para que o tronco não vire, até que, de repente, surge em frente ao grupo um grande conjuntos de cachoeiras.

* A nossa casa se encontra atrás de uma dessas cachoeiras. Você precisa escutar o som das águas e descobrir qual será a cachoeira correta para nós entrarmos. – diz Iara para o garoto.

Lyu percebe que as águas da cachoeira possuem uma sequencia numérica e acerta a sequência que dá acesso a caverna. Dentro da caverna, um facho de luz do sol apresenta um lindo cenário: reinando sozinha, dentro da caverna, está a gigantesca Sumaúma, com sua copa atingindo a parte superior da caverna, aberta e onde passa a luz do sol.

Ao se aproximarem da Sumaúma, um pequeno redemoinho se forma em frente ao grupo e de dentro dele sai o SACI PEREIRA. O saci pergunta quem é aquela garota e Luno diz que se trata de um humano que precisa de ajuda e para isso, eles estão treinando ele para se tornar um guardião. O saci dá um risada irônica e diz que se for para treinar, ele tem um boa ideia: Lyu precisa descobrir como entrar na Sumaúma.

Lyu olha para Aram e ele nada diz, apenas acena concordando com o Saci Pereira. A garotinha escuta as instruções e se posiciona em frente a Sumaúma. Com esforço e alguns erros, ela consegue acertar e a grande árvore se abre em frente ao grupo. O grupo entra sendo que Lyu entra por último.

Dentro da Sumaúma, o primeiro espaço a ser visto é o Grande Salão. Neste lugar, um enorme mesa de madeira domina o ambiente. Várias prateleiras com itens indígenas decoram o local. Em um dos cantos, empoleirada em um galho interno de árvores, está a Corujonas.

Corujonas percebe a chegada do grupo e voa até eles. Visivelmente irritada, ela reclama que o Saci Pereira bagunçou toda sua coleção de arte indígena, até que percebe a presença de Lyu. Ao questionar como eles podem deixar que um humano conheça a localização da Sumaúma, Aram diz que ele não é um simples humano.

* Ela consegue controlar os botos cor de rosa – disse a Iara.

Luno diz que Lyu quer se tornar um guardião da floresta para salvar os pais que foram presos pela Aragon.

Corujonas entende que é muito raro um humano possuir o dom de empatia com os animais, mas também ela diz que antes deles continuarem com os testes, o garoto deverá arrumar a grande bagunça deixada pelo Saci Pereira.

O salão está repleto de arte indígena espalhadas pelo chão e pelas prateleiras. Lyu entende a lógica de arrumação e coloca tudo certo em seu devido lugar. Corujonas comemora e agradece a ela.

Mas para a criança humana se tornar um guardião, falta um último teste: ela deve trazer algo de valor - diz a Corujonas.

Aram pergunta que item seria este e a Corujonas diz que ele deverá trazer o Muiraquitã. Os guardiões concordam e Corujonas explica que o significado do Muiraquitã, o amuleto que protege contra encantamentos do mal. E que o mesmo se encontra ao fundo do lago sagrado Iaci- uaruá , também conhecido como Espelho da Lua.

Lyu aceita o desafio e pergunta como poderá chegar no tal lago. Rapidamente, o Saci Pereira se transforma em um redemoinho e pede para o garoto embarcar junto com ele. Em segundos, o Saci Pereira sai da Sumaúma e chega as margens do Espelho da Lua.

Lyu respira fundo e entra nas profundezas do lago, ajudado pelos seus amigos botos cor de rosa. Ao entrar no lago, ele enfrenta diversos animais das fauna aquática, tais como tartarugas carnívoras e as terríveis piranhas. Ao chegar no fundo do lago, ela encontra o baú onde o amuleto está guardado. Com esforço, o garoto leva o baú até a margem do lago e consegue abrir o mecanismo, retirando o muiraquitã , em forma de um colar, de dentro dele.

Assim que ela usa o muiraquitã , uma aura esverdeada toma forma em sua volta, mas logo se dissipa.

De dentro da floresta saem Luno, Iara e Aram. Aram se aproxima do jovem e entrega a ele a insígnia dos guardiões: uma braçadeira com o selo dos guardiões. Agora, todos poderão seguir em frente e resgatar os pais de Lyu das mãos dos capangas da Aragon.

**ATO III**

Os Guardiões percorrem uma trilha no meio da floresta, em busca do local da fábrica Aragon. Em um dado momento, encontram o macaco de cheiro. O macaco está agitado. Ele pula de um galho para o outro, como se quisesse falar algo para os guardiões. Aram se aproxima de Lyu e diz: - “Um guardião precisa entender e conversar com os animais. Tente conversar com o macaco de cheiro.”

Lyu se aproxima e se concentra para entender o que o macaco de cheiro procura dizer. Com algum esforço, os grunhidos começam a fazer sentido e o garoto volta com a resposta: - Ele diz que a fábrica está próxima ao lugar mais poluído do rio Solimões.

Os outros guardiões concordam e seguem para o rio Solimões. Passam por mais dificuldades na floresta fechada, até que encontra a margem do rio. Águas escuras, onde não parece ter problemas com poluição. Iara entra no rio e Luno pega troncos caídos para que ele, Saci Pereira, Aram e Lyu possam navegar.

Para a surpresa do quarteto, após um assovio de Lyu, botos cor–de-rosa aparecem para ajudar a guiar os troncos de árvore. Luno dá um sorriso de satisfação.

Com Iara ao lado deles e guiados também pelos botos cor-de-rosa, os Guardiões seguem rio adentro até perceberem o local onde está mais poluído. Ali, eles encontram um canal de dejetos da Aragon. Eles chegam na margem e começam a seguir o complicado labirinto, com vários canais de dejetos. Um Uirapuru surge no galho de uma árvore e canta de forma bela, mas ansiosa. Lyu se aproxima e novamente diz que o pássaro alerta que o canal correto para se seguir é aquele cujas restos de árvores são menores. O pássaro disse ainda para eles tomarem cuidado, pois a mula sem cabeça está do lado da Aragon, defendendo eles.

O grupo segue o canal e chega até a Aragon. O prédio é imenso, com altura de uns 5 a 6 metros e bastante largo, ocupando quase toda área de uma clareira aberta no meio da mata fechada. Na frente da fábrica, uma grande quantidade de capangas fazem a ronda.

Aram sobe em uma árvore e do alto do galho ele tem uma visão privilegiada de todo o local. Ao descer, Aram diz que para conseguirem sucesso é melhor dividir a equipe.

Lyu resolve seguir sozinhaaté o fundo da fábrica. Lá chegando , ela se depara com a mula sem cabeça, que não o reconhece como um guardião da floresta e entra em combate com ele. Lyu usa o Muiraquitã para se proteger, se tornando invisível. Assim, a Mula sem cabeça não consegue atingir ele com as rajadas de fogo e ele consegue dribla-la. Ela entra na fábrica e segue por vários corredores até encontrar a cela onde estão seus pais e funcionários da expedição.

Lyu usa o muiraquitã e , mais uma vez , se torna invisível, libertando os todos os humanos presos, que conseguem fugir. Antes de fugir, ela encontra uma sala, cheia de botões. É o centro nervoso da Aragon. Lyu estuda aquele ambiente e descobre que se destruir aquilo, a fábrica irá ser destruída. Lyu começa a mexer nos botões e a fábrica toda começa a tremer.

Lyu foge e novamente fica invisível, chegando até seus pais. Antonio e Rita, ao perceberem a filha atrás deles, a agarram com muita força e todo se abraçam. Os funcionários da expedição chegam trazendo os capangas que os aprisionaram. Para surpresa deles, os malfeitores estavam todos amarrados no chão, amordaçados.

Lyu escuta um assovio ecoando pela mata e reconhece que é de Aram e em seguida dá um sorriso, entendendo tudo o que aconteceu.

Após todo o sufoco, a equipe está pronta para voltar para a cidade, levando os capangas presos. Enquanto prof. Antônio conversa com os funcionários, Lyu escuta o barulho de um arbusto e se aproxima dele. Ela é puxado para dentro do arbusto e se depara com Aram, que segura em sua mão um exemplar da Flor da lua.

Aram explica que a flor é um agradecimento pela ajuda, porém o Lyu precisa decidir se vai ou não entregar a preciosa flor a seus pais.

Lyu reflete e diz que não irá entregar, pois se a humanidade descobrir a flor da lua poderá aparecer mais gente para destruir a floresta. De repente, o grito do prof. Antônio chama por Lyu. Ela se distrai e ao voltar o rosto, percebe que Aram havia sumido e que ele deixara , de lembrança, um pequeno colar com a insígnia dos Guardiões , como lembrança.

Lyu corre para o pai , pula para seus braços e todos segue viagem.

REFERÊNCIAS:

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Mafumeira>

<http://musicaecriatividade6.blogspot.com.br/2012/11/muiraquita-roseane-ferreira-simboliza.html>

<http://www.orm.com.br/tvliberal/revistas/npara/edicao4/lendas/muira.htm>

<http://pib.socioambiental.org/pt>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Muiraquit%C3%A3>

<http://epoca.globo.com/colunas-e-blogs/blog-do-planeta/>

<http://virtualiaomanifesto.blogspot.com.br/2010/01/lendas-do-folclore-brasileiro.html>

**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.