

Para o sucesso da aula, creio que será melhor elaborar apenas a primeira fase (com começo, meio e fim), para abrigar toda esta complexidade de aula...

Vamos fazer “o melhor Headven” que conseguirmos...

Melhor só fazermos uma fase, que já é grande e complexa o bastante. A história deve ter pé e cabeça. E é também para não ficarmos com coisa demais, e acabar por não conseguir fazer.

Esta fase em si já se liga com todas as demais. Ela é muito ampla e cheia de possibilidades. Mas é uma só, porque já vai dar pra gente um trabalhão. E tem que ser muito boa, porque é, praticamente, a principal do jogo. Com ela, criamos as possibilidades para as demais... Esta é a fase mais bonita, sem dúvida, e que podemos colocar tantos efeitos quanto quisermos. Fora que tem de tudo aqui.

Só isto já vai nos tomar, praticamente, todo o tempo! Vamos fazer algo desafiador aqui. Vai ser interessantes colocarmos algum veículo, ou puzzle (quebra-cabeça) ou uma missão paralela aqui. E o quanto nós conseguirmos expandir esse cenário, melhor!

O que tem no Éden, afinal? Ninguém comenta muito disso, só que ele era amplo e vasto e bonito e tal... Mas nós podemos abrir muito dele, e colocar lá o que quisermos! Quem irá dizer que no Éden não havia tecnologia decente? Não é falado, mas o Éden não é muito falado! Temos um manancial de histórias e possibilidades aqui! O Éden nos dá muitas histórias, tem uma história principal vaga, que nos permite recheiar com o que quisermos, tem belezas e criaturas de todo tipo, sem contar a música, as tecnologias, principalmente as habilidades que podemos explorar deles, e assim, podemos fazer o nosso melhor só nesta fase! Vamos fazer o melhor Éden de que já ouvimos falar! E vamos chamá-lo de Headven!

Os passos a seguir são fundamentais para o desenvolvimento desta fase:

- O desenvolvimento da história linear;
- A revisão de roteiro e inserção de conector multifocal;
- A sugestão de ferramentas visuais e sonoras, para plasticidade do jogo;
- A revisão e adequação da plasticidade;
- O encorpamento técnico;
- Revisão do encorpamento e críticas / sugestões plásticas para este;
- Revisão do resultado e críticas / sugestões, para concatenar a história e os multifocos ao restante do cenário;
- Revisão final e adequação da história, para ter pé e cabeça...
- Brainstorming final;

Paralelamente, pode-se:

- Acompanhar e revisar / criticar (construtivamente) tudo que está sendo feito;
- Pesquisar, em todas as formas possíveis, para ver o que podemos explorar deste roteiro e para a inserção de um Éden coerente no jogo:

Seres que haviam no Éden;
Sua história de maneira profunda;
Suas histórias não contadas;
Os jardins mais bonitos;
Músicas interessantes;
Objetos e ferramentas existentes ou relacionadas ao Éden;
Culturas que remetem historicamente ao Éden.