

>Narrativas Interativas

Twine

Dinâmica

Hyperlinks no Twine

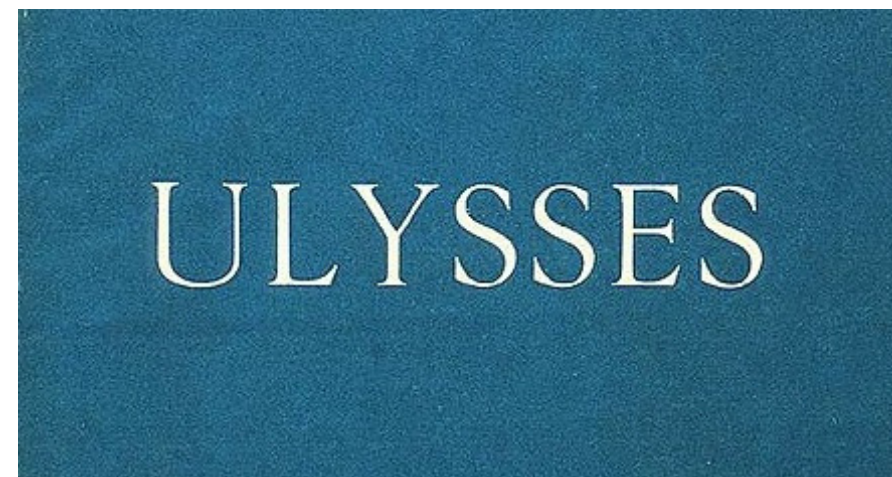
HTML

NARRATIVAS INTERATIVAS

Introdução

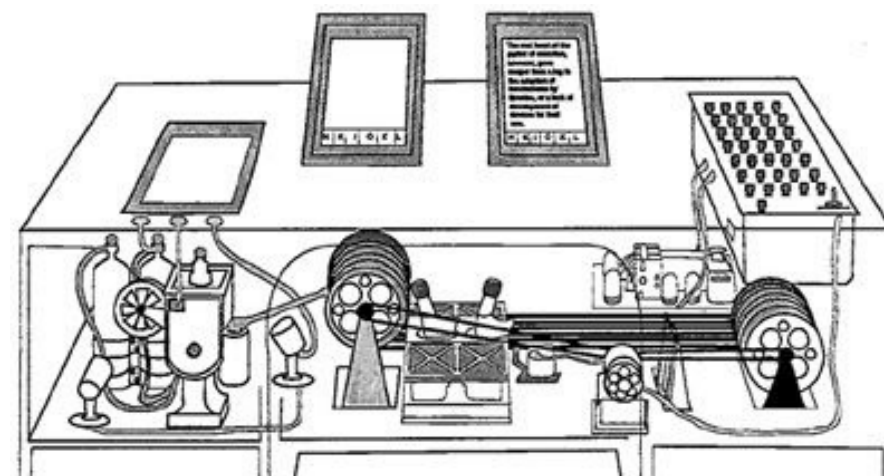
Construção de histórias por meio de experiências interativas,

NARRATIVAS INTERATIVAS: HISTÓRICO



JAMES JOYCE, 1914

Início da ficção hipertextual, com a obra Ulysses.



VANNEVAR BUSH, 1939

Construção de uma máquina capaz de indexar o conhecimento, o Memex.



JORGE LUIS BORGES, 1941

Obra literária que deu origem à bifurcação hipertextual, levando ao surgimento de múltiplos finais na mesma história.

COLOSSAL CAVE ADVENTURE, 1975

Primeiro adventure em computador, com elementos de RPG e criado por Will Crowther, programador e espeleólogo.

In Narrow Corridor
scrawled the inscription, "Fee fie foe
foo" [sic].

>S

In Narrow Corridor
You are in a long, narrow corridor
stretching out of sight to the west. At
the eastern end is a hole through which
you can see a profusion of leaves.

>n
You can't go that way.

>W

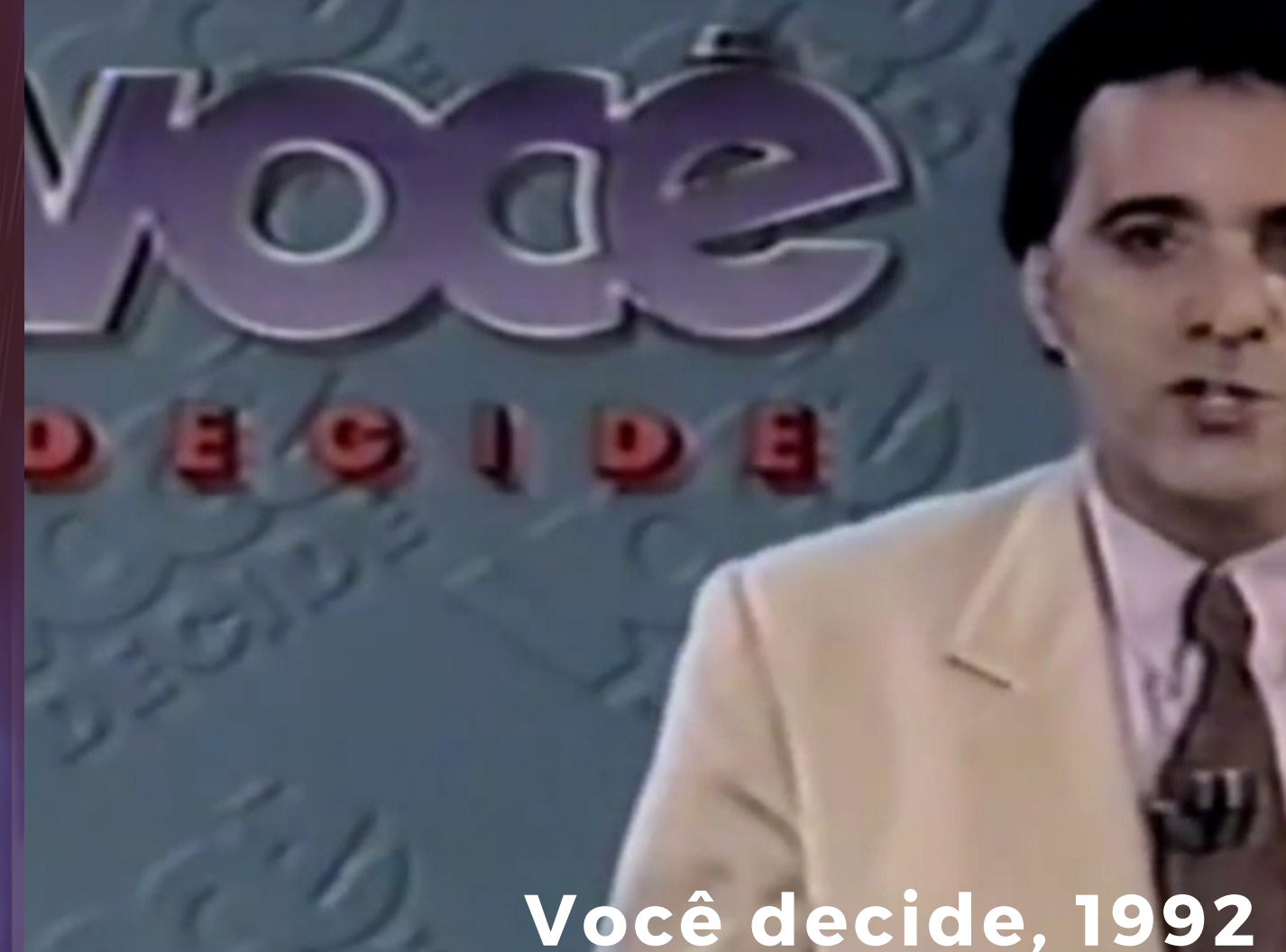


CHOOSE YOUR ADVENTURE, 1976

Série de livros infantis narrada em segunda pessoa, no qual o leitor assume o papel do protagonista e toma decisões, em formato de jogo, onde se avança páginas de acordo com as escolhas feitas.

NARRATIVAS INTERATIVAS NO PRESENTE

O desenvolvimento
tecnológico
possibilitou o
aumento da
diversidade de
narrativas
interativas





Detroit: Become Human



Florence

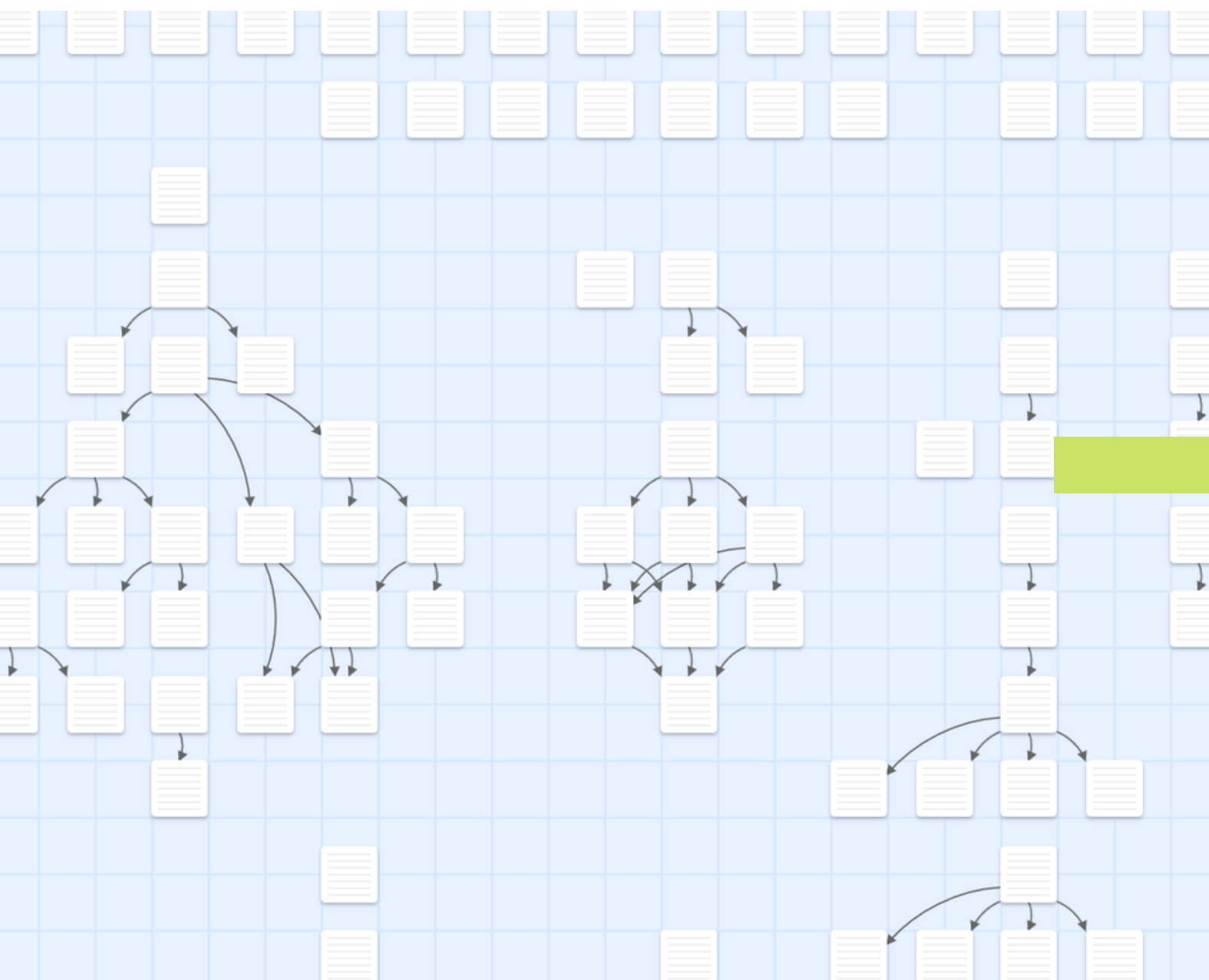


Return of the Obra Dinn



Frostpunk

**O ALCANCE
DE
NARRATIVAS
INTERATIVAS
EM 2018.**



Narrativas Interativas

>Twine

Dinâmica

Hyperlinks no Twine

HTML

Twine (<https://twinery.org/>)



O QUE É?

Ferramenta livre e open-source de construção de narrativas interativas.



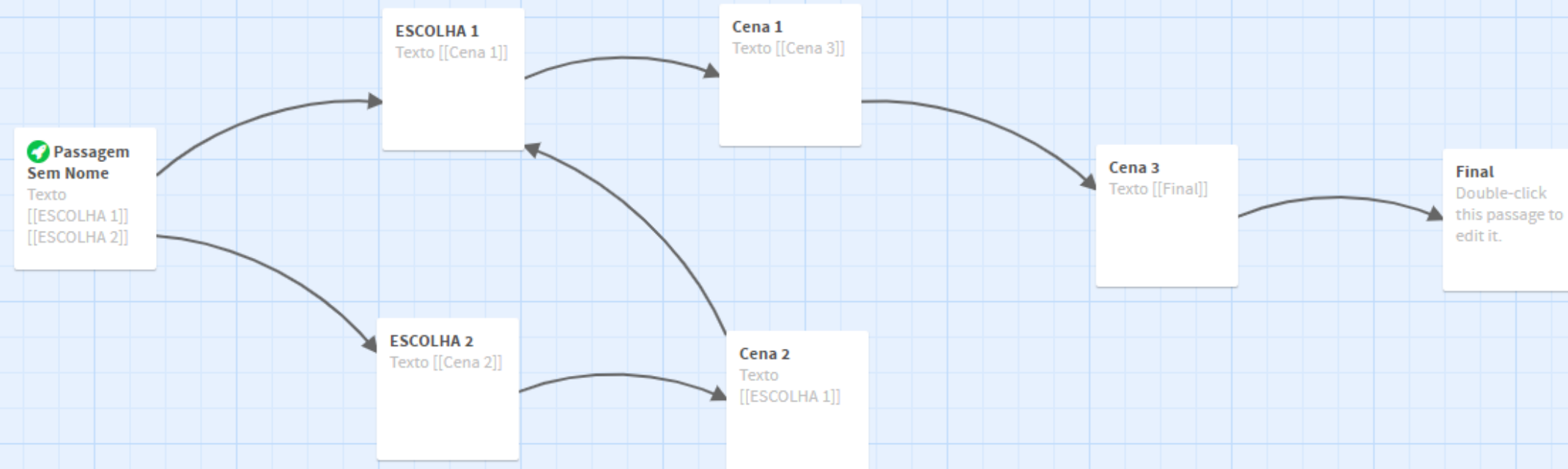
COMO É?

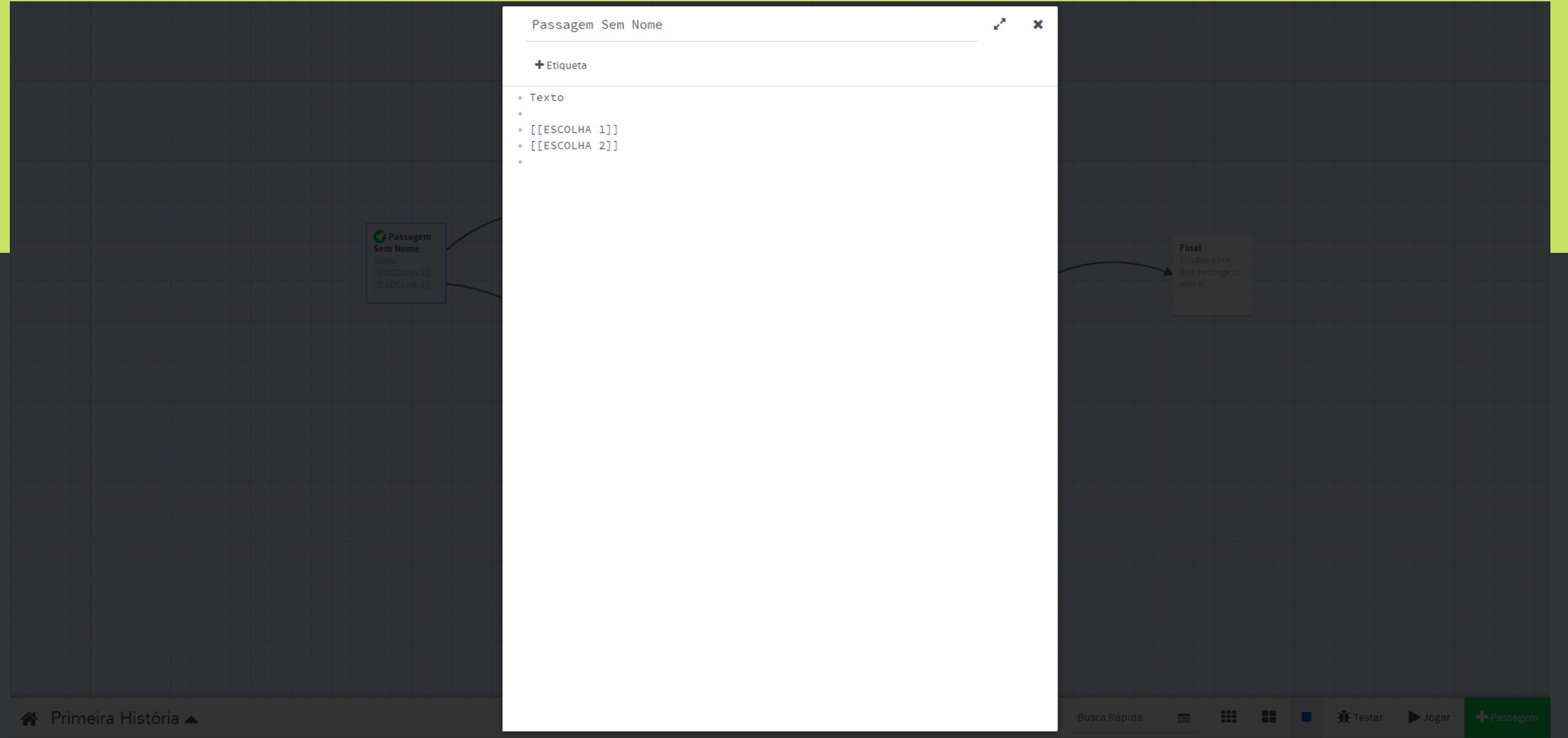
Estruturado em hipertexto, fazendo uso de HTML, CSS e JavaScript.



HISTÓRIA

Primeira versão lançada em 2009.
Crescimento da plataforma em 2012.





Texto

ESCOLHA 1

ESCOLHA 2

Por que usar o Twine?

APRENDIZADO

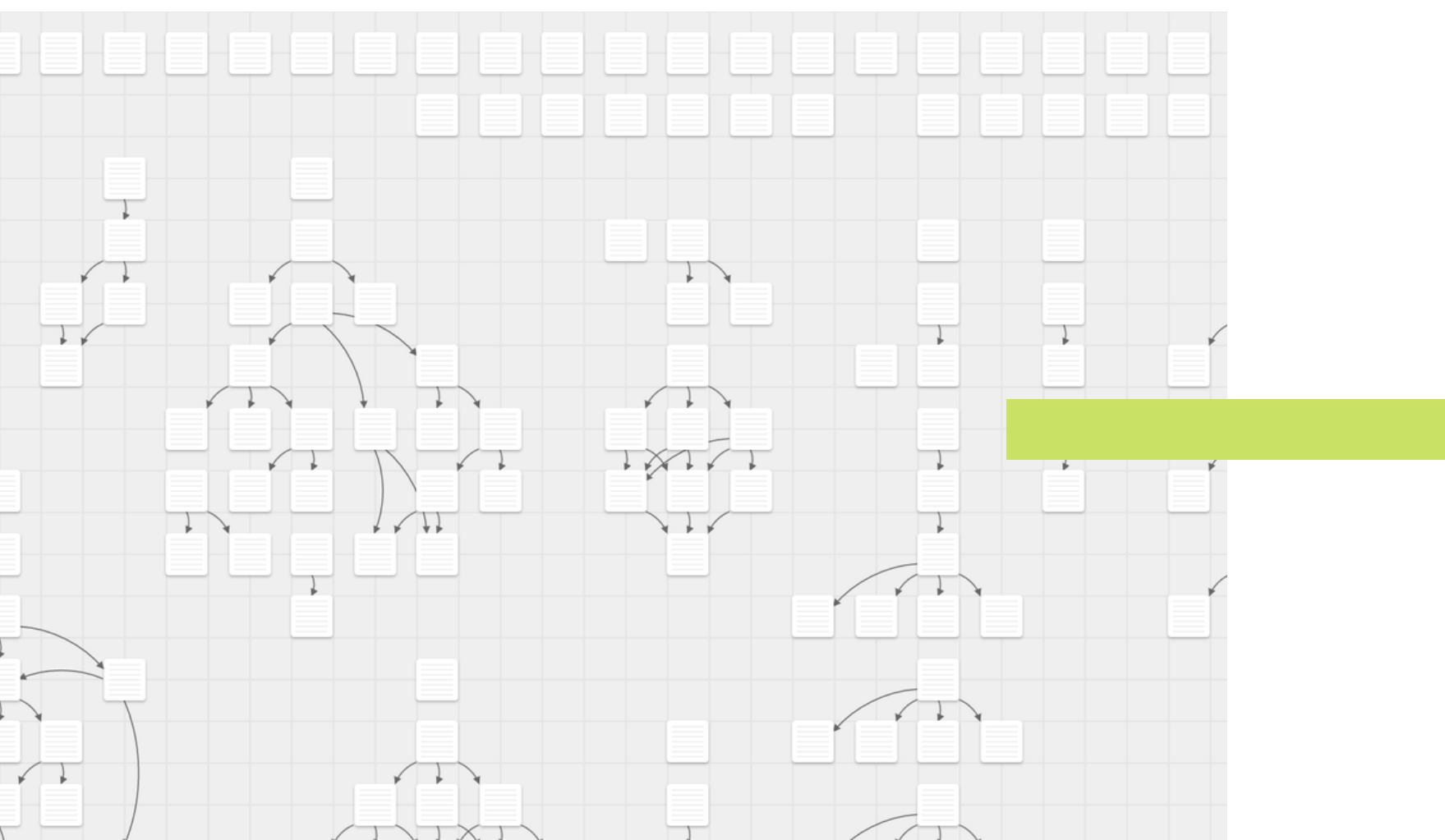
Por ser possível aprender a usar linguagens de programação para web enquanto se cria narrativas.

FACILIDADE DE CRIAÇÃO

Por ser uma das ferramentas mais acessíveis de se usar para desenvolvimento de jogos.

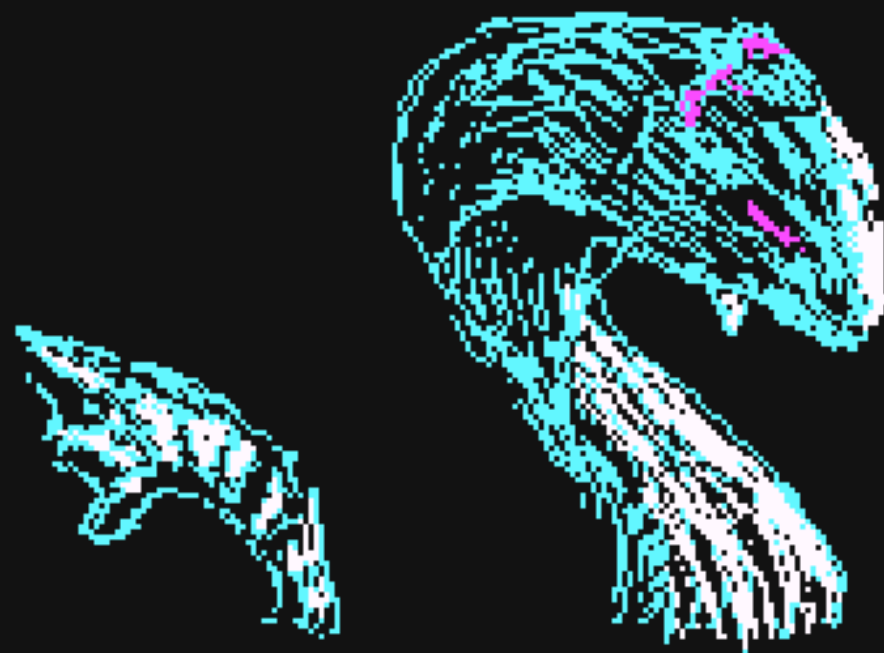
FACILIDADE PARA JOGAR

Mesmo sem conhecimentos avançados, a ferramenta tem uma interface intuitiva para o usuário final.



CONSTRUINDO INTERFACES COM HTML E CSS

Forgotten



Who are
you?
I am him.
Hero
Help

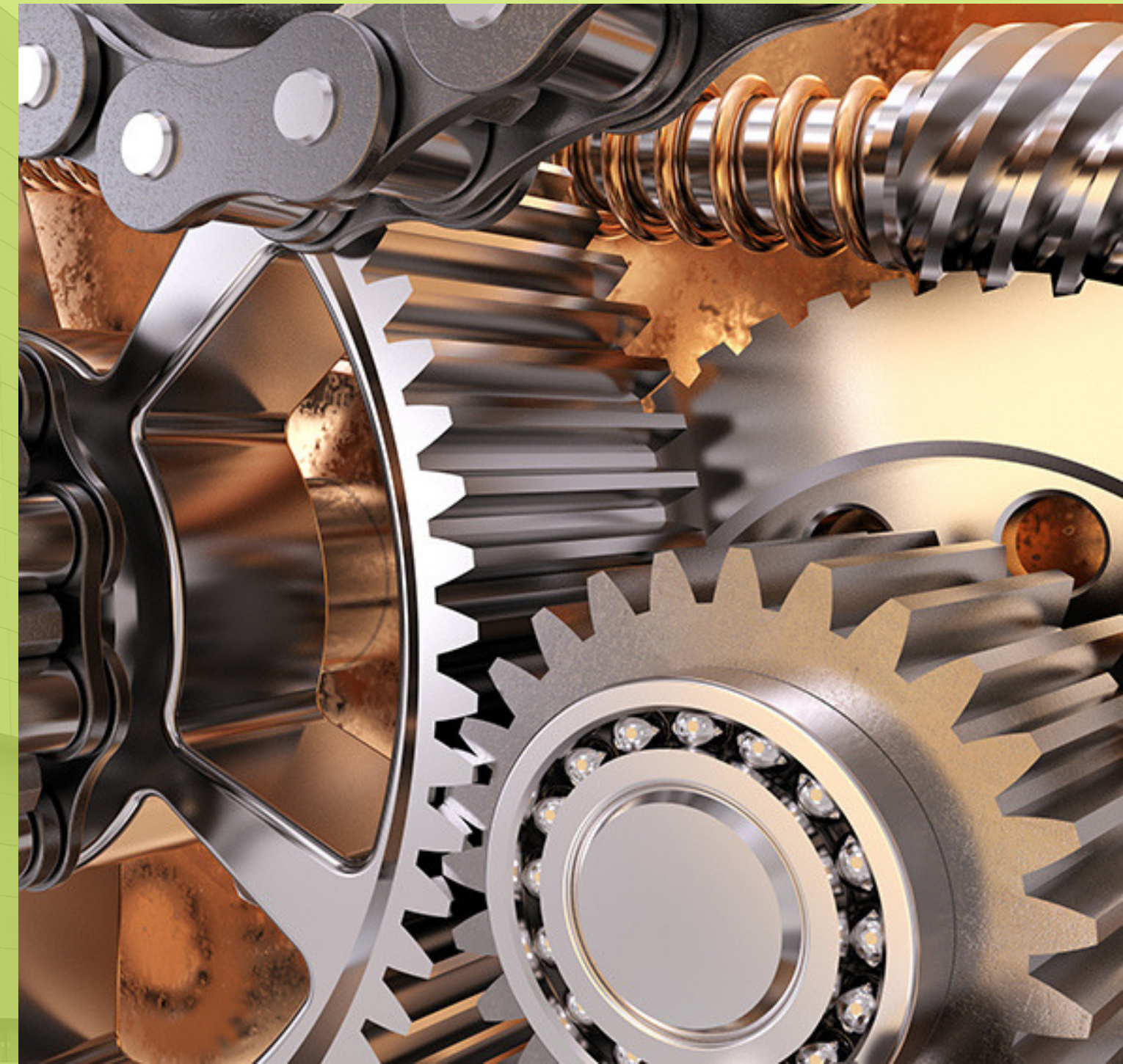
Nobody. An old friend. Long dead. Far more
human.

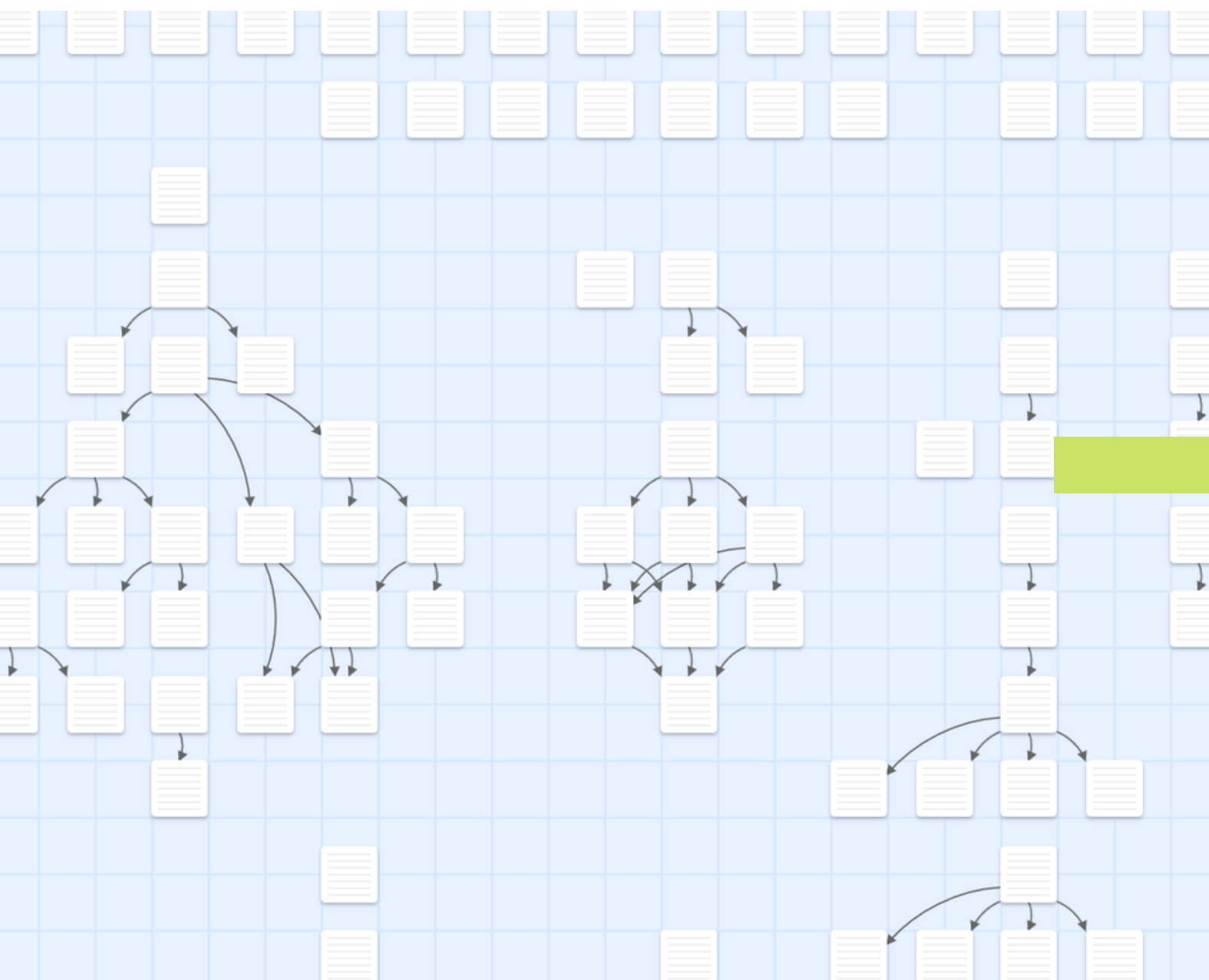


No World Dreamers:
Sticky Zeitgeist

CONSTRUÇÃO DE VARIÁVEIS COM JAVASCRIPT

- Nome do protagonista
- Recursos disponíveis
- Pontos de habilidade
- Relógio
- Marcador para eventos
- Pontuação





Narrativas Interativas

Twine

>Dinâmica

Hyperlinks no Twine

HTML

PREENCHIMENTO DE
QUESTIONÁRIOS

FORMAÇÃO DE GRUPOS DE 3
A 5 PESSOAS

APRESENTAÇÃO PESSOAL

Dinâmica

PREENCHIMENTO DE QUESTIONÁRIO

[HTTP://TINY.CC/QUESTIONARIOTWINEDS](http://tiny.cc/questionariotwineds)

TEMA DO PROJETO

QUAL O SIGNIFICADO DE **CAMINHOS** PARA VOCÊ?



ROTERIZAÇÃO DE NARRATIVAS INTERATIVAS

Personagens

Tempo

Espaço

Foco Narrativo

Atividade do jogador

```
ROOM OF RED MIST                                     SCOR
%
YOU CAN'T GO THAT WAY.
%
YOU CAN'T GO THAT WAY.
%
OH, NO! YOU HAVE WALKED INTO
SLAVERING FANGS OF A LURKING
%
*** YOU HAVE DIED ***
%
NOW, LET'S TAKE A LOOK HERE.
PROBABLY DESERVE ANOTHER CHÂN
QUITE FIX YOU UP COMPLETELY,
CAN'T HAVE EVERYTHING.
ROOM OF RED MIST
YOU ARE INSIDE A HUGE CRYSTAL
FILLED WITH THIN RED MIST. TH
BECOMES BLUE TO THE WEST.
YOU STRAIN TO LOOK OUT THROUG
MIST
YOU SEE A SMALL ROOM WITH A S
WALL, BUT IT IS TOO BLURRY TO
%
%
```

Objetivos de hoje



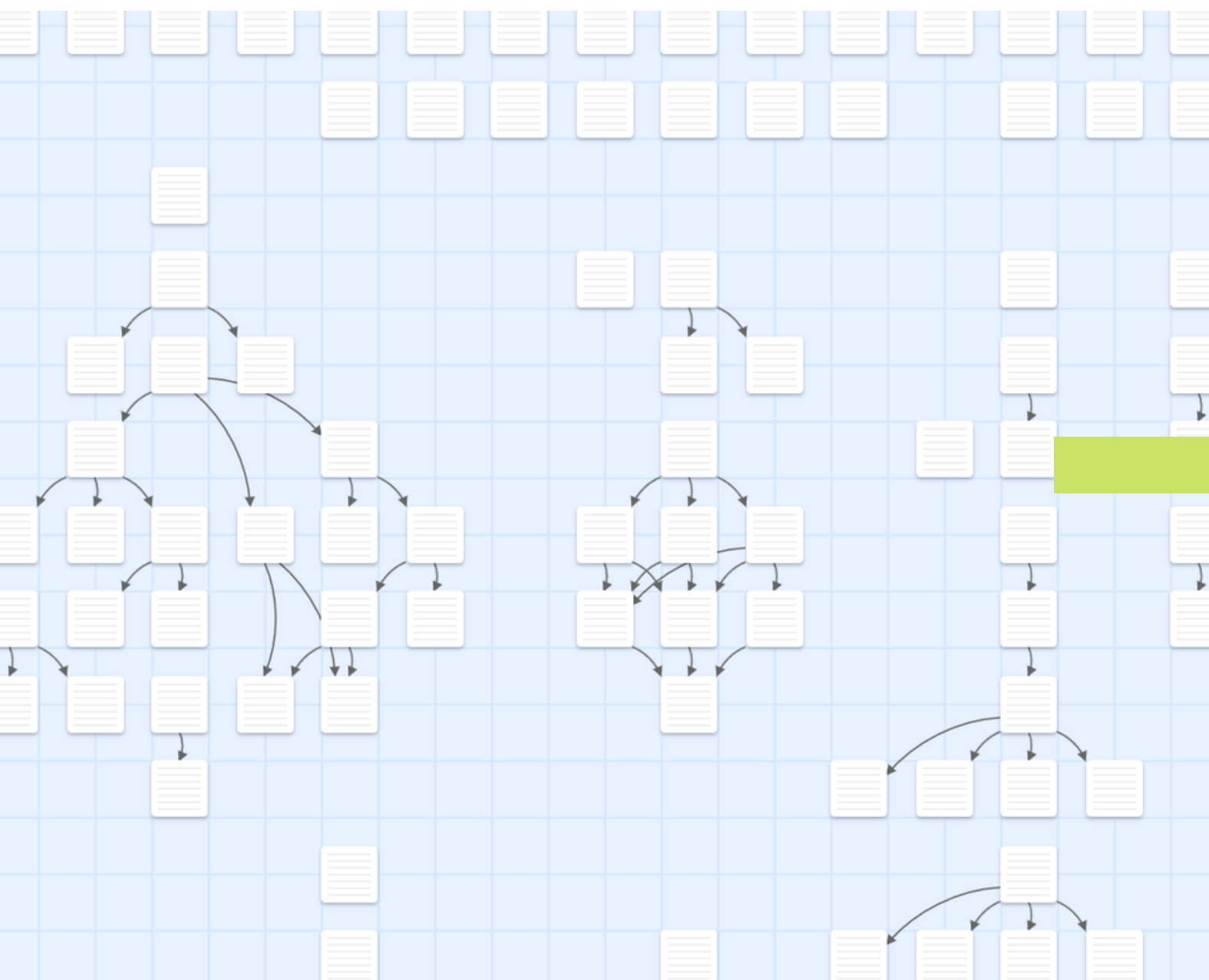
TEMA



NOME DO JOGO

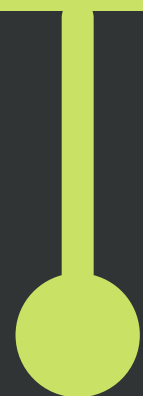


CONSTRUÇÃO DOS
PRIMEIROS
HYPERLINKS



Narrativas Interativas
Twine
Dinâmica
>Hyperlinks no Twine
HTML

HYPERLINK



O QUE É?

Referência dentro de um documento para outro documento

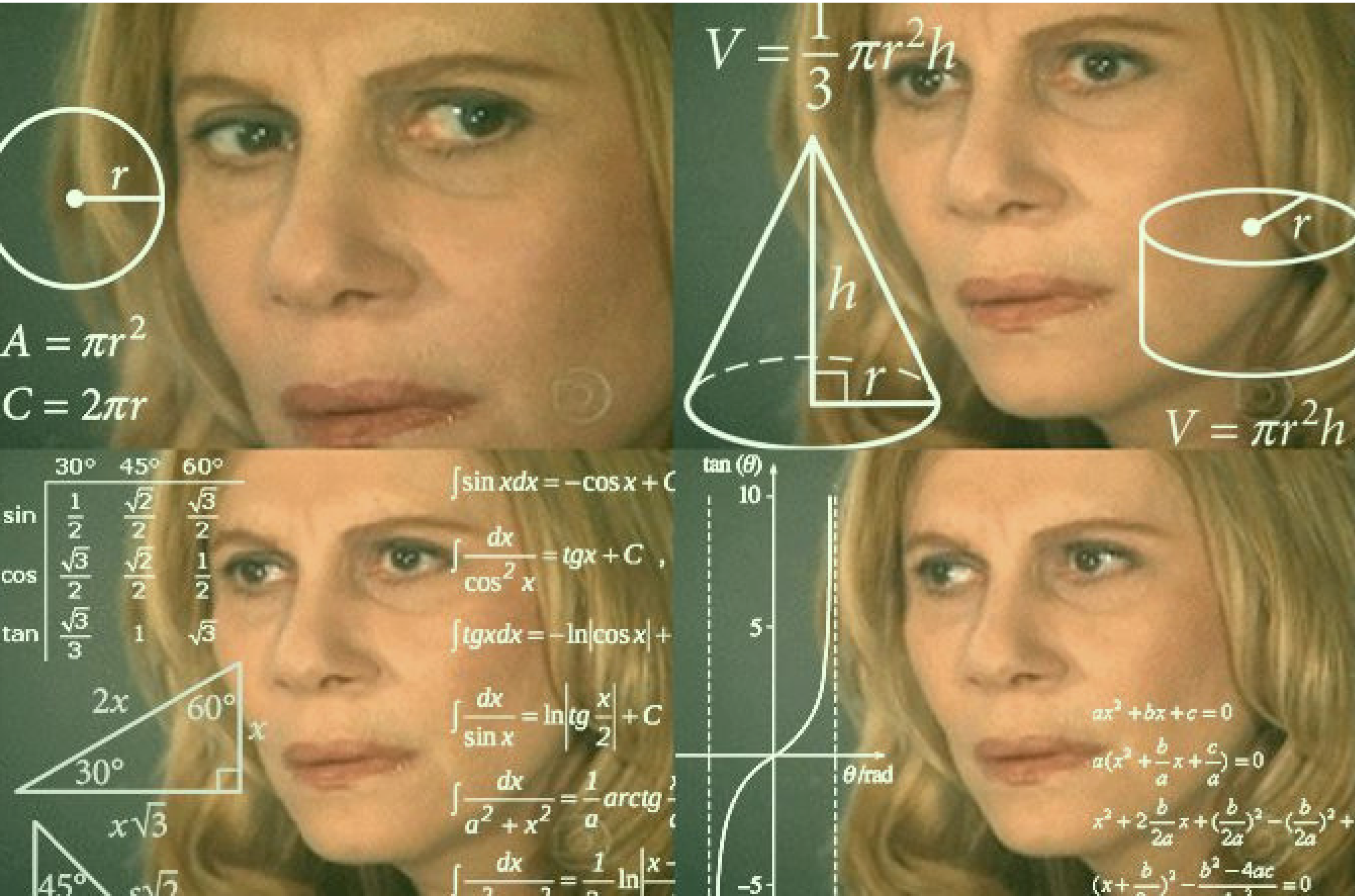


COMO É?

```
<a href="http://www.w3.org">W3C</a>
```

[W3C](http://www.w3.org)

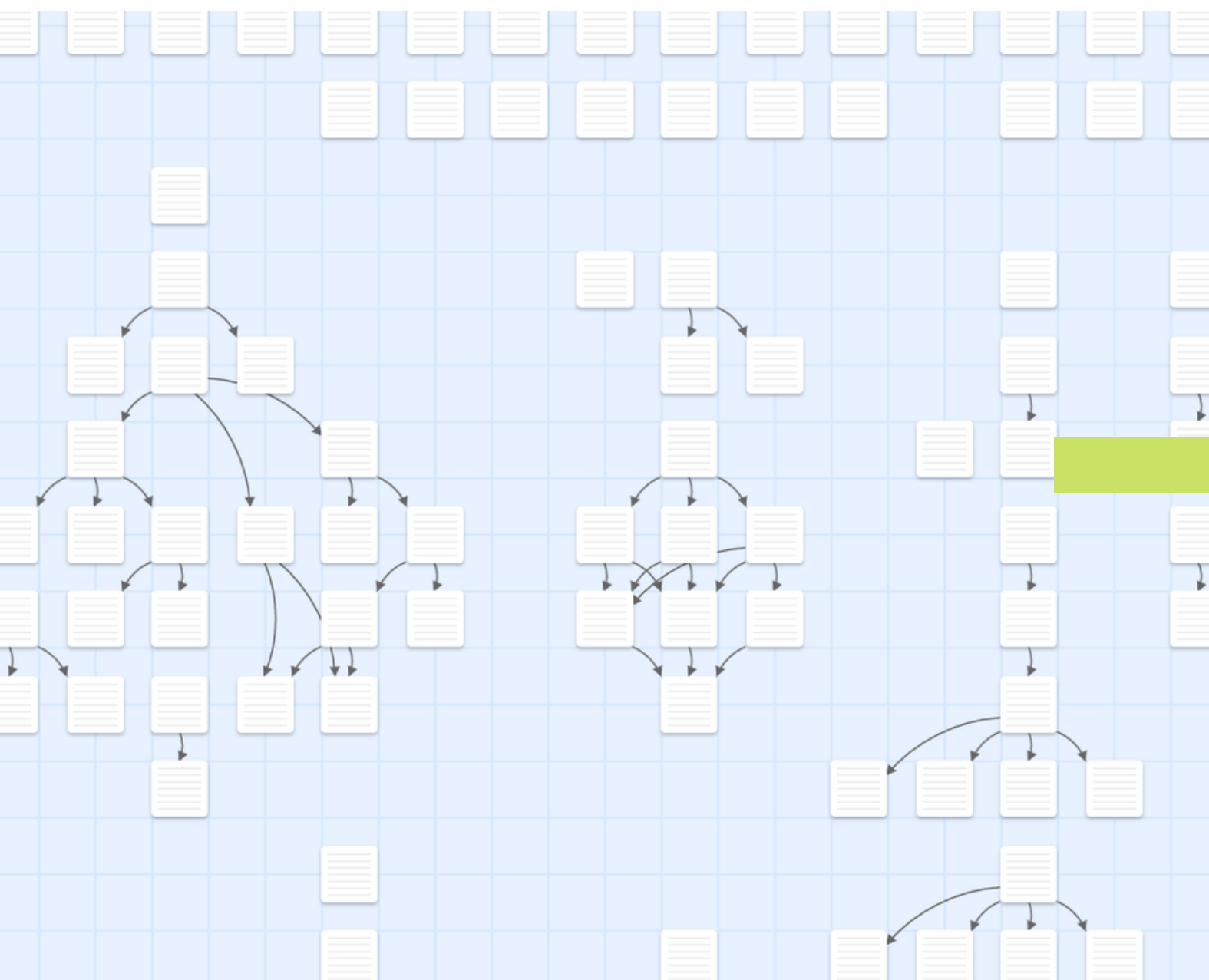
CRIAÇÃO DE HYPERLINKS NO TWINE



[[ESCOLHA 1->CENA 2]]

[[CENA 2<-ESCOLHA 1]]

[[ESCOLHA 1]]



Narrativas Interativas
Twine
Dinâmica
Hyperlinks no Twine
>HTML

HTML



O QUE É?

Linguagem de marcação utilizada para desenvolvimento web

COMO É?

Construído por meio de elementos HTML, delineado por tags, estruturando o documento

HISTÓRIA

Criada em 1991, surge com a proposta de que a internet fosse baseada em um sistema de hyperlinks.

TAG

```
<h1>Título do jogo</h1>  

```

ELEMENTOS

```
<h1>Título do jogo</h1>  

```

ATRIBUTOS

```
<h1>Título do jogo</h1>  

```

Estrutura do HTML

HTML

■ Cabeçalhos

Definido pelas tags <h1> até <h6>.
Ex: <h1>Título do jogo</h1>

■ Formatação

Negrito
<i>Itálico</i>
<mark>Grifado</mark>
Riscado

■ Imagens

Ex:

■ Parágrafo

Ex: <p>Este é um parágrafo</p>

HYPERLINKS NO TWINE

[[ESCOLHA 1->CENA 2]]

AO SELECIONAR "ESCOLHA 1", O JOGADOR VAI PRA "CENA 2"

[[CENA 2<-ESCOLHA 1]]

O JOGADOR ALCANÇA A "CENA 2" AO SELECIONAR A "ESCOLHA 1"

[[ESCOLHA 1]]

AO SELECIONAR "ESCOLHA 1", O JOGADOR É LEVADO À CENA "ESCOLHA 1"

HTML

CABEÇALHOS

<H1>TÍTULO DO JOGO</H1>

<H2>NOME DO CAPÍTULO</H2>

FORMATAÇÃO

NEGRITO

<I>ITÁLICO</I>

<MARK>GRIFADO</MARK>

RISCADO

IMAGENS

<IMG SRC="LOGO.JPG"

WIDTH="800" HEIGHT="600">

PARÁGRAFO

<P>ESTE É UM PARÁGRAFO</P>