



ROTEIRO DE HISTÓRIA DO JOGO - RAÍZES OCULTAS

SUMÁRIO

1. Introdução

O presente documento tem como objetivo apresentar o roteiro narrativo, os diálogos, elementos de ambientação e o conjunto de perguntas interativas que compõem o jogo *Raízes Ocultas*. Este material servirá como base criativa e estruturante para o desenvolvimento da experiência imersiva proposta pelo jogo, que combina elementos de RPG, narrativa interativa e quiz educativo.

Raízes Ocultas é uma jornada lúdica e cultural que convida os(as) jogadores(as) a explorarem a história, tradições, mitos e saberes do estado de Mato Grosso por meio de personagens envolventes, desafios interativos e escolhas narrativas. Ao mesmo tempo, em que se divertem, os(as) participantes são estimulados a refletir sobre a identidade cultural e a valorização dos povos e territórios que compõem a riqueza do estado.

Este documento está organizado em quatro eixos:

1. **História e narrativa** — descrição do enredo geral, personagens, cenários e progressão da trama;
2. **Narração e diálogos** — estrutura dos textos narrativos, falas dos personagens e transições entre cenas;
3. **Perguntas e desafios interativos** — conjunto de questões de múltipla escolha integradas à história, com temáticas culturais, históricas, geográficas e sociais de Mato Grosso.
4. **Personagens e NPCs** — Conjunto de personagens jogáveis e não jogáveis que permitem a interação dentro do jogo.

2. História e Narrativa

2.1 Enredo Geral

Em *Raízes Ocultas*, o(a) jogador(a) assume o papel de um(a) jogador (escolhido ao iniciar o jogo) em uma jornada mágica e cultural pelo estado de Mato Grosso, guiado pela Capivara Narradora — um ser sábio, carismático e protetor das tradições. A missão é reunir fragmentos das raízes culturais do estado, perdidas em diferentes regiões e épocas, ameaçadas pelo esquecimento. A cada região, o(a) jogador(a) desbloqueia saberes sobre culinária, música, dança, arte, folclore, espiritualidade e outras manifestações culturais do povo mato-grossense.

2.2 Linha do Tempo da Trama

- **Ato I — O Chamado da Floresta:** O personagem encontra a Capivara Narradora e recebe sua missão. Primeira imersão nos mitos e lendas da região.
- **Ato II — Caminhos Ancestrais:** A jornada percorre aldeias indígenas, quilombos e comunidades ribeirinhas. O jogador aprende sobre modos de vida, saberes orais e danças.
- **Ato III — Ecos do Cerrado:** Conflitos e desafios mais densos, com enigmas ligados ao folclore e à espiritualidade mato-grossense.
- **Ato IV — O Coração do Pantanal:** O personagem mergulha em tradições pantaneiras, culinária típica e ritmos regionais.
- **Ato V — Celebração das Raízes:** A jornada culmina em uma grande festa cultural, reunindo os elementos coletados e celebrando a preservação da memória.

2.3 Cenários e Regiões

- Floresta encantada
- Aldeia Bororo
- Comunidade Quilombola fictícia
- Cerrado com formações rochosas místicas
- Pantanal alagado com festas de barco

3. Narração e Diálogos

3.1 Estilo Narrativo

A linguagem do jogo será lúdica e poética, com momentos educativos sutis. O tom da Capivara Narradora é acolhedor, curioso e às vezes cômico — funcionando como guia e mentor(a) espiritual da jornada.

3.2 Textos de Transição

Exemplo:

“Com os primeiros raios de sol dourando o rio, a Capivara sussurra: 'O que esquecemos precisa ser lembrado... siga o cheiro do pequi e ouvirá os tambores que contam nossa história.'”

3.3 Diálogos entre Personagens

- Cada NPC trará um pequeno enigma cultural ou um desafio interativo antes de liberar um novo conhecimento, ou parte da história.
- Exemplo: Um ancião pantaneiro solicita ajuda para lembrar uma cantiga tradicional antes de revelar um novo caminho.

4. Perguntas e Desafios Interativos

4.1 Estrutura das Perguntas


- Perguntas de múltipla escolha
- Cada pergunta está contextualizada em um cenário ou conversa com NPC.

4.2 Temas Abordados


- Culinária típica (arroz com pequi, farofa de banana, mojica de pintado)
- Artesanato (cerâmica indígena, tecelagem)
- Danças e música (cururu, siriri, rasqueado)
- Lendas e mitos (minhocão, boitatá pantaneiro)
- Geografia e biomas
- História e povos tradicionais

4.3 Exemplos de Perguntas

Pergunta: Qual desses pratos é típico da culinária mato-grossense?

- A) Acarajé
- B) Mojica de pintado 
- C) Vatapá
- D) Feijoada

Pergunta: O que caracteriza a dança do siriri?

- A) Passos lentos e solenes
- B) Sapateados em pares ao som de viola de cocho 
- C) Círculos silenciosos
- D) Marcha coreografada com batuques

5. Personagens e NPCs

5.1 Personagens Jogáveis

- **Protagonista:** Jogador padrão selecionado pelo jogador(serão 3 opções pré-definidas).
 - Evolui em sabedoria cultural a cada etapa da jornada.

5.2 NPCs (Personagens Não Jogáveis)

- **Capivara Narradora:** personagem carismática, espirituosa e sábia. Atua como guia e contador(a) de histórias.
- **Ancião da Aldeia:** guardião das danças e narrativas indígenas.
- **Mestra da Culinária Quilombola:** ensina pratos e ingredientes com histórias de resistência.
- **Criança Pantaneira:** guia o jogador por trilhas alagadas, desafiando com cantigas e curiosidades.
- **Espírito da Serra:** personagem místico que apresenta lendas e enigmas sobre a terra.

Cada NPC aparece conforme o nível da fase, representando aspectos culturais diferentes.

5.3 Relações entre Personagens

As falas e ações dos NPCs mudam conforme o jogador avança. A Capivara cria laços com o jogador e revela partes de sua própria história conforme a cultura é restaurada.

6. Bosses — Desafios Finais de Cada Ato

Cada ato do jogo termina com um *desafio “chefe”* — um personagem simbólico, mítico ou espiritual que representa a maior resistência ao resgate cultural daquela região. Para vencê-lo, o(a) jogador(a) deve responder corretamente uma **pergunta difícil e temática**.

Ato I — O Chamado da Floresta

Boss: *O Guardiã da Neblina*

- Aparência: Ser místico feito de cipós e fumaça, olhos brilhantes como vaga-lumes.
- Desafio: Testa o conhecimento sobre mitos e lendas indígenas.
- Tema da pergunta: cosmovisão dos povos originários.

Ato II – Caminhos Ancestrais

Boss: *A Mãe da Memória Quilombola*

- Aparência: Figura feminina ancestral com turbante dourado e olhos de fogo.
- Desafio: Libera o saber apenas se o jogador demonstrar conhecer a luta e a cultura negra mato-grossense.
- Tema da pergunta: tradições afro-brasileiras no estado.

Ato III – Ecos do Cerrado

Boss: *O Espantalho do Esquecimento*

- Aparência: Figura distorcida feita de palha, com rosto de barro rachado e voz rouca.
- Desafio: Representa o apagamento cultural. O jogador deve vencer com sabedoria sobre festas, cantigas e danças.
- Tema da pergunta: ritmos e festas populares.

Ato IV – O Coração do Pantanal

Boss: *O Monstro das Águas Profundas*

- Aparência: Mistura entre o Minhocão do folclore e uma sucuri mágica.
- Desafio: Prova final. O jogador deve demonstrar domínio sobre todo o ciclo de saberes regionais.
- Tema da pergunta: integração de saberes (gastronomia, ecossistema, espiritualidade).

7. Banco de Perguntas do Jogo

Distribuição Geral:

Fases totais do jogo			4 atos x 4 fases = 16 fases
Fase	Quantidade de perguntas	Dificuldade	
1	3	Fáceis	
2	3	Médias	
3	3	Médias/ difíceis	
4	1	Difícil	
Total de perguntas no jogo			60 Perguntas

Ato I – O Chamado da Floresta (Mitologia e Povos Originários)

Fase 1 – *Início da Jornada*

- Fácil 1: Qual destes animais é sagrado para o povo Bororo?
- Fácil 2: A pintura corporal indígena é usada principalmente para...?
- Fácil 3: O que significa o termo “Xingu”?

Fase 2 – *Saberes da Terra*

- Média 1: Que povo indígena habita o Parque Nacional do Xingu?
- Média 2: Qual instrumento é tradicional em rituais indígenas mato-grossenses?
- Média 3: O que representa o urucum na cultura ancestral?

Fase 3 – *O Espírito da Floresta*

- **Média 1:** O que significa o uso de grafismos corporais nas culturas indígenas do Mato Grosso?
- **Média 2:** Qual a função do pajé nas aldeias?
- **Difícil:** Qual é o papel da oralidade na preservação da cultura indígena?

Fase 4 – *Boss: O Guardião da Neblina*

- Difícil: Como os povos originários interpretam o tempo e os ciclos naturais?

Ato II – Caminhos Ancestrais (Quilombos, Danças e Resistência)

Fase 1 – *Batida dos Tambores*

- Fácil 1: Qual dança é tradicional em festas de rua mato-grossenses?
- Fácil 2: O que é o cururu?
- Fácil 3: Siriri é uma dança típica do estado? Sim ou não?

Fase 2 – *Cores e Ritmos Quilombolas*

- Média 1: Que instrumentos são usados no siriri?
- Média 2: Qual a origem da expressão “quilombo”?
- Média 3: O que representa a Festa de São Benedito?

Fase 3 – *A Voz da Ancestralidade*

- **Média 1:** Qual a importância do congado para os povos afrodescendentes?
- **Média 2:** Como a musicalidade está presente nas manifestações quilombolas?
- **Difícil:** Como a dança funciona como resistência cultural nos quilombos?

Fase 4 – Boss: A Mãe da Memória Quilombola

- Díficil: Quais os principais elementos culturais dos quilombos mato-grossenses?

Ato III — Ecos do Cerrado (Tradições e Natureza)

Fase 1 – Caminho das Pedras Cantantes

- Fácil 1: O que é rasqueado?
- Fácil 2: Qual desses elementos está presente no cerrado?
- Fácil 3: Qual o bioma predominante no centro do estado?

Fase 2 – Mistérios da Serra

- Média 1: A Serra do Roncador é conhecida por quê?
- Média 2: Qual lenda fala de um ser gigante que abre caminhos?
- Média 3: O que é “botina de ouro” no folclore?

Fase 3 – O Espantalho do Esquecimento

- **Média 1:** Qual a função da viola de cocho na cultura musical mato-grossense?
- **Média 2:** Em que ocasiões o siriri e o cururu são tradicionalmente apresentados?
- **Díficil:** O que diferencia o rasqueado mato-grossense de outros ritmos brasileiros?

Fase 4 – Boss: O Espantalho do Esquecimento

- Díficil: Como a oralidade e a música garantem a continuidade da identidade cultural do cerrado?

Ato IV — O Coração do Pantanal (Gastronomia, Água e Mistério)

Fase 1 – Caminho das Águas

- Fácil 1: Qual prato é feito com peixe e muito comum na região?
- Fácil 2: O que é mojica de pintado?
- Fácil 3: O pequi é usado em qual tipo de preparo?

Fase 2 – Festa do Rio

- Média 1: Qual instrumento é usado no rasqueado?
- Média 2: Qual a origem do termo “pantaneiro”?
- Média 3: Que animal é símbolo do Pantanal?

Fase 3 – Encontro das Marés

- **Média 1:** Qual o papel do barco nas festas tradicionais pantaneiras?
- **Média 2:** Quais alimentos típicos são preparados durante as celebrações ribeirinhas no Pantanal?
- **Difícil:** Como os ciclos do rio afetam o modo de vida local?

Fase 4 – Boss: O Monstro das Águas Profundas

- **Difícil:** Como a cultura pantaneira une ecologia, misticismo e tradição?

8. Estilo Visual e Direção de Arte

A identidade visual de *Raízes Ocultas* será pautada em uma estética vibrante, orgânica e culturalmente respeitosa, inspirada nos traços do artesanato local, arte indígena e expressões populares de Mato Grosso.

O jogo adotará um estilo 2D, cores terrosas mescladas a tons vibrantes (como vermelho urucum, azul rio, verde cerrado e amarelo sol de pequi). Os elementos visuais dialogam com a natureza, os biomas e os saberes tradicionais, utilizando formas curvas, texturas naturais e grafismos simbólicos.

Elementos visuais culturais presentes no jogo incluem:

- Grafismos indígenas (inspirados em etnias locais);
- Ícones do Pantanal (peixes, barcos, vegetação alagada);
- Comidas típicas ilustradas (pequi, mojica, farofa de banana);
- Roupas, instrumentos e objetos tradicionais (viola de cocho, tambor, cerâmica, cocares);
- Interfaces com estética rústica e simbólica, como pergaminhos, folhas, troncos e cestos.

9. Trilha Sonora e Efeitos Sonoros

A ambientação sonora será cuidadosamente pensada para transportar o jogador ao coração cultural e natural de Mato Grosso. A trilha sonora original contará com influências da música regional, incorporando instrumentos típicos, cantos e sons da natureza.

Elementos sonoros por fase e narrativa incluem:

- Música ambiente com **viola de cocho, tambores de raiz, chocalhos, flautas indígenas e vozes ancestrais;**
- **Sons naturais** como água corrente, canto de aves, vento no cerrado, fogueiras e sons noturnos;
- Ambiências específicas por ato:
 - Ato I: Cantos indígenas e flautas suaves;
 - Ato II: Tambores e vozes quilombolas;
 - Ato III: Sons de festa popular com viola e sanfona;
 - Ato IV: Rios, remos, animais do Pantanal.

10. Mecânicas de Jogo

Raízes Ocultas mistura elementos de RPG narrativo e quiz interativo, com mecânicas acessíveis e imersivas que valorizam o conteúdo cultural.

Principais mecânicas do jogo:

- **Desafios interativos com perguntas culturais:** o progresso depende da resposta correta em quizzes de múltipla escolha inseridos na história;
- **Progressão por sabedoria cultural:** não há pontos de força ou batalha. A evolução é intelectual e espiritual, baseada na memória recuperada, saber acumulado e conexões com os NPCs.
- **Mapa por capítulos:** o jogador avança por atos com fases organizadas em regiões geográficas, representadas em um mapa desenhado à mão.

11. Considerações Finais

O roteiro aqui apresentado visa equilibrar narrativa envolvente, aprendizado cultural e jogabilidade divertida. Ao transformar o folclore e os saberes populares em experiência interativa, *Raízes Ocultas* promove pertencimento, respeito às tradições e valorização da cultura mato-grossense. Este documento poderá ser expandido com sugestões de áudio, trilha sonora e ilustrações para cada etapa da produção.