

# Projeto Gamebook

Elementos iniciais do roteiro

# Estudos da narrativa, ainda em 2013

Objetivos da NARRATIVA

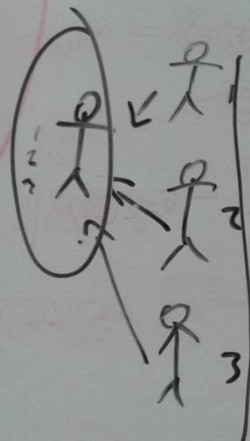
| Ordem<br>no DISCURSO      | Ordem.<br>ENTRETENIMENTO |
|---------------------------|--------------------------|
| • Presença AMAZÔNIA       | • Folclore brasileiro    |
| • SUJEITO DA HISTÓRIA QUE | • ESTRATÉGIA E           |
| • O MUNDO PODE            | A CAUS                   |
| • QUEM EU SOU(?)          | • FANTASIA POSSÍVEL      |

O barão de CARANTE  
envia do reino  
EUERPIRA

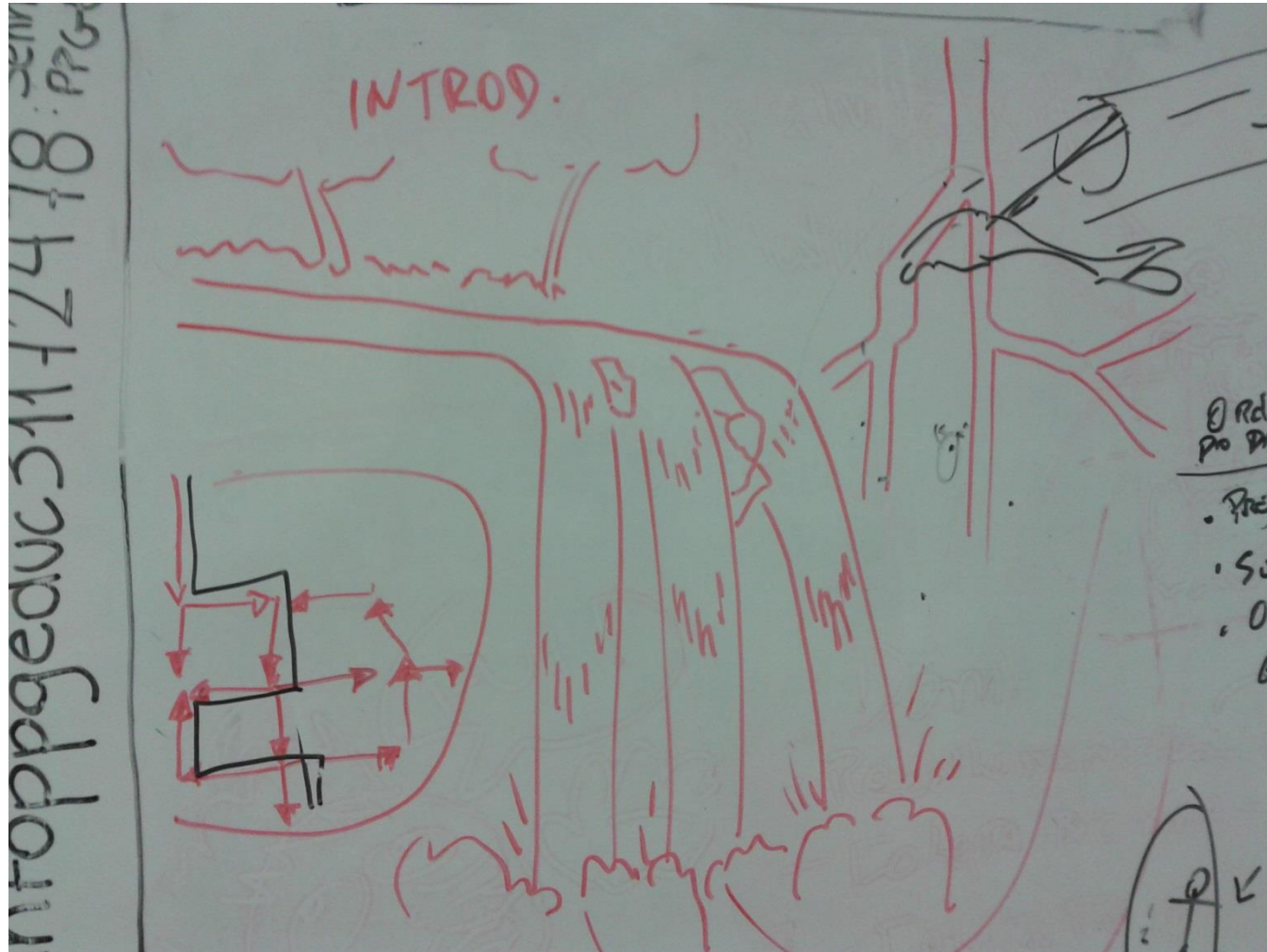
Alguém diz A ilhas mágicas  
que ela existe SUMAMA  
mas nunca  
se viu. Co' após o labirinto  
de rios  
TARA segue LUNO, m' TRONCO.

personagens em cartã  
• ALICE = metáfora  
do SONHO  
• STAR WARS - CAR. IV  
- JORNADA DO HERÓI.  
• X-MEN - Escola  
dos MUTANTES = Acolher  
SERES ESPECIAIS  
SERES ESPECIAIS  
• MÁGICO DE OZ:  
JORNADA E  
TRANSFORMAÇÃO

quem diz?  
3 botos  
COR  
de ROSA



# Estudos da narrativa, ainda em 2013



# O QUE FOI PESQUISADO/DECIDIDO

- Jogador-leitor entre 8 e 12 anos de idade. Pesquisa realizada - público entre 10 e 11 anos de idade.
- Narrativa bifurcada.
- Níveis de desafios que vão sendo ampliandos a cada fase.
- Personagens Saci, Curupira, Lobisomem e lara, como não jogáveis.
- Um menino ou menina (o jogador customiza o gênero e a etnia) que serão jogáveis.

# O QUE FOI PESQUISADO/DECIDIDO

- A concepção do framework: um game-book e mais 3 expansões.
- Serão enfatizados as funções executivas como **planejamento, a flexibilidade cognitiva, a memória de trabalho, a atenção seletiva e sustentada, o controle inibitório e monitoramento**
- O jogo deve explorar diversos biomas da floresta amazônica.
- Pensar em incluir narração.
- Mais imagético do que textual.



# Referências gamificadas e afins.

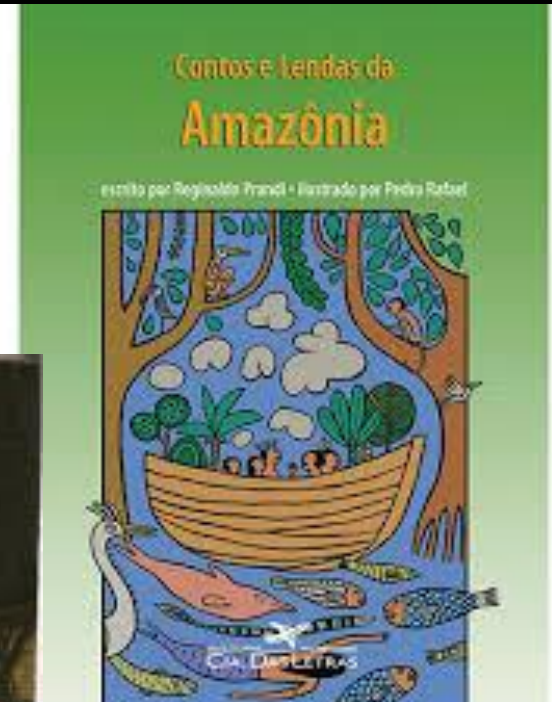
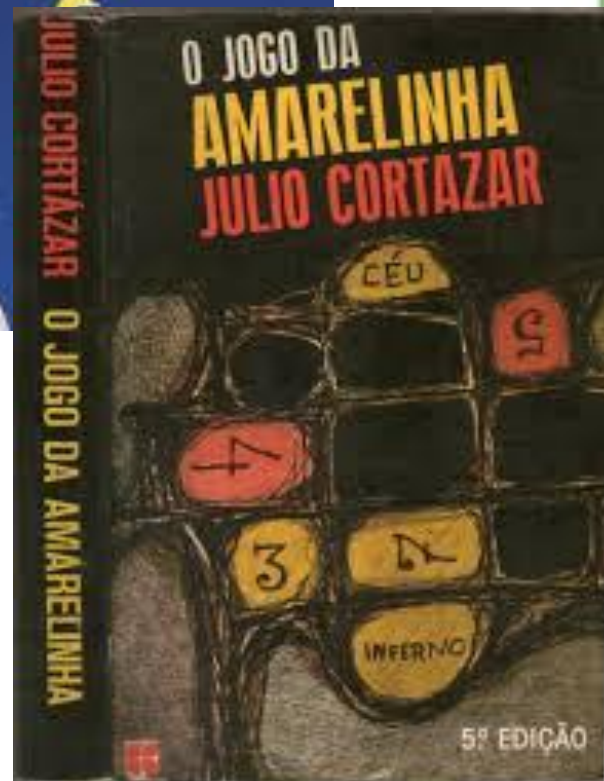


# Referências cinema/tv





# Referências literárias





# O que está sendo proposto

- Vamos trabalhar a narrativa em **momentos de conteúdo**. Cada momento pode ser a chance de explorar uma das funções executivas.
- O personagem principal será uma **criança**. Um **estranho naquele mundo**, mas ainda assim, o mundo é uma **grande experiência**.
- A narrativa vai desenvolver uma aventura a fim de desenvolver **dois objetivos**.

# O que está sendo proposto

- 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.
- Discurso do gamebook será regido a partir de duas ordens: **ordem da discurso e ordem do entretenimento**.

# O que está sendo proposto

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.

# O que está sendo proposto

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

- Vivencie experiências com seres do folclore brasileiro, cada um com poderes e habilidades diferentes.
- Outras histórias dentro de uma mesma história.
- Conheça o trajeto da aventura através de mapas interativos (bacia hidrográfica da Amazônia)



# O QUE ESTÁ SENDO PROPOSTO

- 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”.

# O QUE ESTÁ SENDO PROPOSTO

- 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.
- 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.

# ARGUMENTO

## ■ PRÓLOGO

Uma ameaça surgiu na floresta Amazônica: uma fábrica de celulose, clandestina, está destruindo a fauna e a flora ao seu redor. Os animais fogem e um deles alerta Luno e Iara, que partem em busca de encontrar a localização da fábrica. A dupla enfrenta desafios para descobrir que o caminho para chegar até a fábrica terá que atravessar o Rio Negro.



# Argumento

- Uma expedição na floresta Amazônica.
- Prof. Antônio – Biólogo e Prof. Rita – Botânica.
- Bia, 11 anos, esperta, curiosa e impulsiva.
- A busca pela flor da Lua





# Argumento

- ATO I



# Argumento

- ATO II



# ARGUMENTO

ATO II



# ARGUMENTO

## ■ ATO III

- Uma reviravolta: os seres fantásticos foram presos e agora Bia é a única que pode salvá-los.
- O sucesso de Bia
- Os guardiões acabam com a ameaça da fábrica Aragon.
- Os pais são soltos.
- A flor da Lua não tem propriedades medicinais ou ela não existe.



# E agora??

- A Aragon era apenas um dos “braços” de uma grande empresa que possui negócios “de risco” em diversas partes do planeta.
- Eles irão voltar e agora mais fortes.
- Outros seres fantásticos, de outras regiões do Brasil, podem ser convocados para lutar contra essa nova e poderosa ameaça.

# O trabalho do roteiro

- Concepção – 1 mes
- Produção – 2 meses
- Pós-produção – 1 mes

# Concepção

- Mapear o textual já criado sobre o GdaF2.
- Mapear o concept de GdaF2
- Imersão em gamebooks conhecidos e com relativo sucesso.
- Ter acesso a produção textual ou imagética utilizadas como interação para sujeitos com TDAH.
- Perceber modos de interação do sujeito com estas mídias.

# Produção

- Estratégias narrativas que **NÃO** fale diretamente sobre o TDAH.
- Estratégias discursivas.
- Construção do argumento do jogo e Fluxo de progressão dos atos.
- Escrita do roteiro

# Pós produção

---

- Pesquisa com game analógico.
- Ajustes textuais pós-testes iniciais



# Algumas questões para continuar...

---

- Pesquisar o estilo de escrita mais próximo a público-leitor.
- Convergir a proposta do roteiro com as possíveis realidades do nosso gamebook.