

## APÊNDICE B – Modelo de Documento de Design de Jogos

### **GDD – *Game Design Document***

#### 1 Nome do Projeto

Expedição Alto Tapajós

#### 2 High Concept

Expedição Alto Tapajós é um jogo estilo “*Text Adventure Game*” com aspectos do estilo Rolling Play Game (RPG) e Visual Novel, ambientado no Brasil colônia, durante o século XVII, cujo o objetivo é expulsar os ingleses, franceses e holandeses que percorrem os rios do interior da Amazônia, evitando assim, a construção de estabelecimentos de comércio ilegal de frutos da Amazônia e especiarias, bem como, a criação de fortes estrangeiros, para construir Fortalezas e Vilarejos, procurando manter uma boa relação com os indígenas locais.

#### 3 Gameplay e Enredo

O jogo inicia apresentando que no dia 28 de outubro de 1637, após uma longa jornada até a Vila Viçosa de Santa Cruz de Caamutá, dezenas de soldados portugueses, Freis Franciscanos e centenas de índios se preparavam para a expedição rumo ao interior da Amazônia. Então você, como o personagem Capitão Mor Pedro Teixeira, segue junto com a tripulação rumo a noroeste rio acima, quando durante o **capítulo I** acontece um incidente em uma das embarcações de grande porte ao se chocar em um banco de areia e os envolvidos necessitarem de apoio.

Continuando a navegação no **capítulo II**, a história se desenvolve nos rios das bocas, relatando sobre uma tempestade que culmina no desvio de rota dos barcos, e com isso, a tomada de decisão para qual rumo tomar e seguir para as localidades.

Figura 1 – Utilização da bússola para orientação



Fonte: O autor (2022)

No **capítulo seguinte**, após findar a tempestade, a narrativa explora a navegação da expedição no Furo dos Macacos, uma extensão de escoamento do Rio Amazonas, que fica na região sudoeste da Ilha do Marajó, onde há o encontro da expedição com os indígenas Nheengaíbas, podendo esse contato ser amigável ou não.

. Figura 2 – Embarcação indígena durante a tempestade



Fonte: O autor (2022)

Ao chegar no rio principal, no **capítulo IV**, depois de longos dias de viagem, devido ao esforço físico e insatisfação da frota, é narrado o repouso dos integrantes da missão na ilha das areias, para o descanso dos envolvidos e reestruturação dos equipamentos. **Posteriormente**, é apresentado ao jogador a beleza do rio, comparando-o com a imensidão do mar, e por fim, a vista de longe do Forte Mariocay onde encontram nações inimiga.

No **capítulo seguinte** narra o planejamento e início de uma investida contra os Ingleses e Holandeses.

Após a conquista de Forte Mariocay, no **capítulo VII** é realizado o povoamento da localidade por parte dos indígenas Caamutá-taperas, militares portugueses e alguns Freis Franciscanos, nomeando o Forte como Santo Antônio de Gurupá. Com isso, a expedição segue viagem destacando a beleza da Flora e Fauna e mais adiante há o primeiro contato com os indígenas Tapajós à margem direita do rio.

No **capítulo VIII** é narrado que a tripulação não obteve um contato amigável com os índios Tapajós, a tripulação segue subindo o rio, chegando até outra localidade que possui como habitantes os índios Gurupatubas, e com êxito conseguem realizar a catequização/povoamento da denominada Vila de Monte Alegre.

No **capítulo seguinte** é narrado que durante o trajeto, todos buscam algum sinal de terra firme diante a imensidão do rio, pois os recursos estão acabando e os

tripulantes estão se desesperando. Após dias navegando, encontram à margem esquerda uma praia, onde desembarcam e observam um grande aldeamento, onde realizam contato com os indígenas locais, onde pode ser amigável ou não essa aproximação. Caso seja amigável, a história se estrutura no ato de povoamento do local e a construção da Fortaleza do Tapajós.

Figura 3 – Entrepasto comercial fluvial de abastecimento em Itaituba-PA

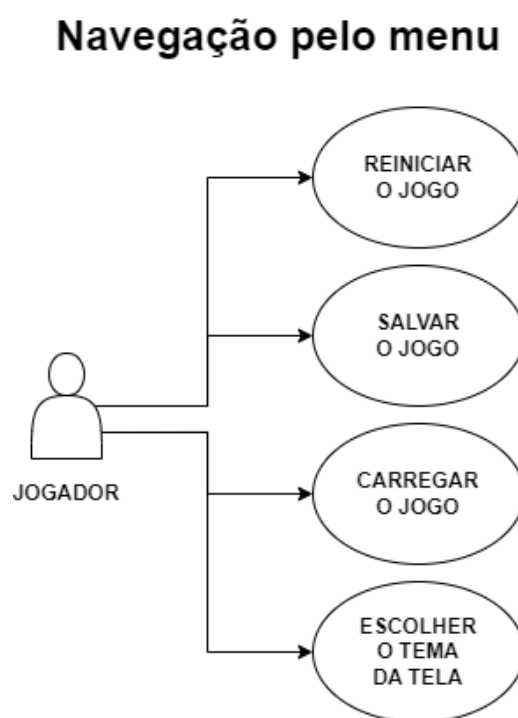


Fonte: O autor (2022)

Por fim, é realizado o abastecimento da expedição com suprimentos vindos do Entrepasto Comercial Itaituba, bem como, a travessia do rio Tapajós para povoar e construir a Fortaleza de Óbidos, encerrando a aventura no jogo, mas lembrando que a expedição seguiu até Quito, no Equador, onde foram recepcionados pelos Espanhóis e retornando para Santa Maria de Belém do Grão Pará meses depois.

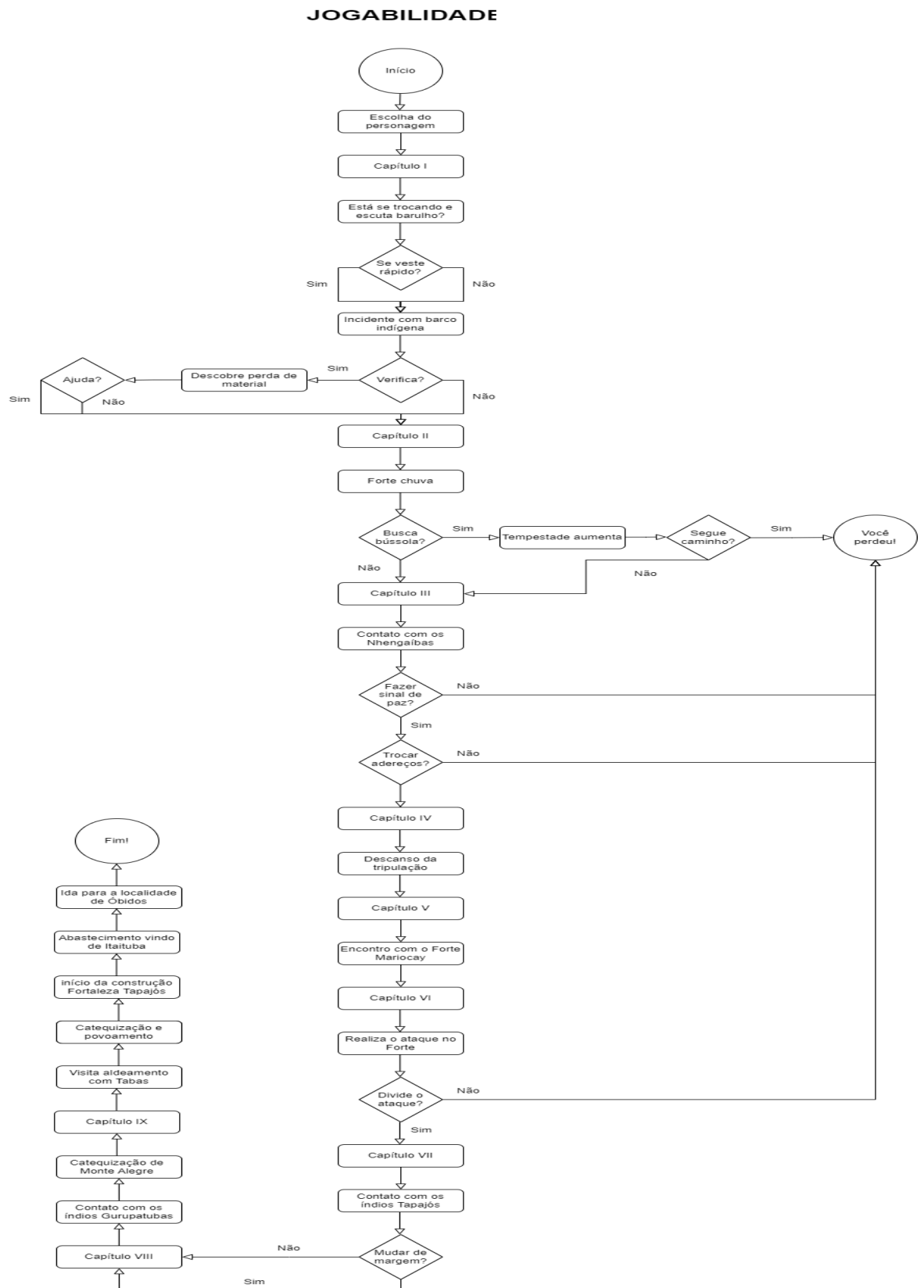
## 4 Fluxo do jogo

Figura 4 – Fluxograma de navegação do usuário no menu



Fonte: O autor (2022)

Figura 5 – Fluxograma de jogabilidade do usuário



Fonte: O autor (2022)



## 5 Level Design

Figura 6 – Mapa dos pontos principais do jogo



Fonte: O autor (2022)

## 6 Interface de usuário

Figura 7 – Interface da tela inicial do jogo



Fonte: O autor (2022)



Figura 8 – Interface da narrativa no decorrer do jogo com o personagem



Fonte: O autor (2022)

Figura 9 – Interface da narrativa no decorrer do jogo com o cenário



Fonte: O autor (2022)

## 7 Áudio e música

*A versão inicial do jogo não possui áudio e música.*

## 8 Concept Art e referências visuais



## 9 Ideias adicionais e observações

*Futuramente o jogo deve ser aplicado em escolas da instituição pública com objetivo de servir como uma ferramenta digital que contribua à construção do aprendizado dos alunos, conforme a Computação Complemento à BNCC orienta aos docentes.*

*Pretende-se incluir mais ilustrações à narrativa do Expedição Alto Tapajós, ajudando a enriquecer o conteúdo e trazer mais detalhes.*