

## **Nome do Jogo:**

# **Jogo Educativo Lúdico, A Revolta da Cabanagem**

### **Responsáveis pelo desenvolvimento:**

**Manoel Ribeiro Filho, Ricardo Damasceno, Felipe Reis, Fabrício Silva, Messias Nascimento**

Universidade Federal do Pará Instituto de Tecnologia, Laboratório de Realidade Virtual.

*mrf@ufpa.br, ricardordm@yahoo.com.br, felipevr@ibest.com.br,  
Commander.fabricio@gmail.com, messiasjan@yahoo.com.br*

### **Sinopse:**

O protótipo do jogo apresentado possui duas sub-etapas: Jogo do Tour e “Felipe Patroni”. Na sub-etapa de Jogo do Tour, o usuário terá que controlar um personagem que percorrerá a cidade na época da revolução, com o objetivo de conhecer alguns prédios e locais importantes no contexto histórico da Cabanagem. Na segunda etapa, o usuário assume o papel do Felipe Patroni, e terá que conseguir realizar quatro objetivos, sendo um deles a fundação do primeiro jornal do Pará, sendo perseguido por militares ( autômatos, usando inteligência artificial perseguem FP, podendo impedir o cumprimento dos objetivos.)

Todas as Fases Terão:

1. Narração, com a visualização de animações ou imagens estáticas, com o objetivo de contextualizar os fatos históricos.
2. Inventário, onde aparece os objetivos a serem alcançados pelo jogador
3. O Jogo
4. Narração Final

A figura 1 mostra o inventário da sub-fase Jogo do Tour

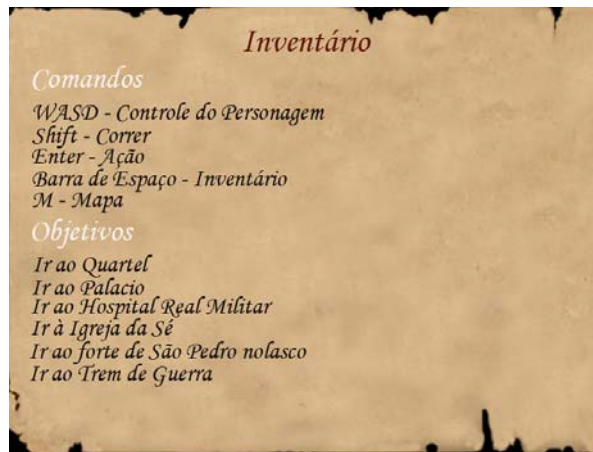


Figura 1

A figura 2, mostra o inventário do Jogo do Felipe Patroni

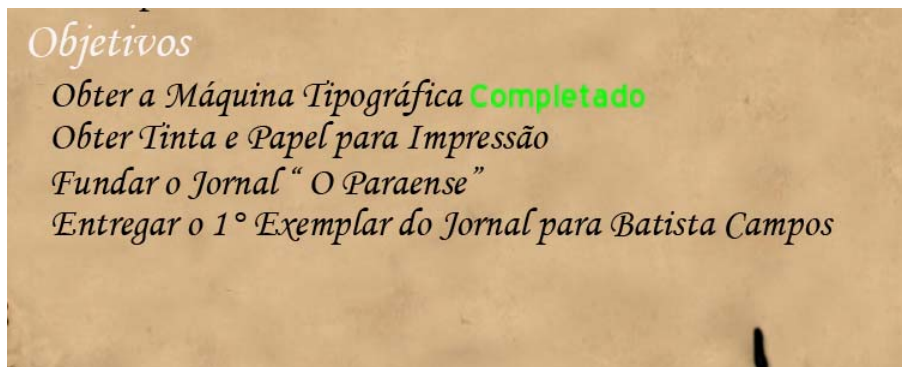


Figura 2