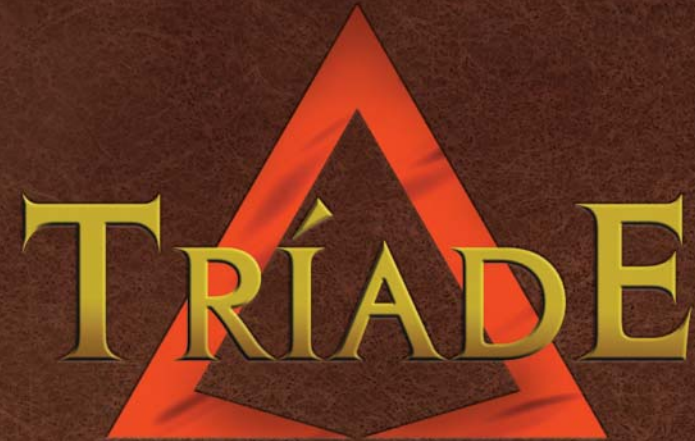


Design Document



LIBERDADE, IGUALDADE E FRATERNIDADE



LIBERDADE, IGUALDADE E FRATERNIDADE

Organizadores:

Aldemar Jr.

Alexandre Macêdo Santos

Arivan Silva Bastos

Isa Beatriz Cruz Neves

Jodeilson Mafra Martins

Lynn Rosalina Gama Alves

Financiamento:



Apoio:



NOVEMBRO 2008

Financiamento e Apoio

O Tríade – Igualdade, Liberdade e Fraternidade é um jogo desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais, vinculado ao Mestrado de Educação e Contemporaneidade, do Departamento de Educação do Campus I da UNEB, financiado pelo MCT/FINEP/MEC, com apoio da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), bolsas da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (FAPESB) e Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Contou com uma equipe formada por profissionais e alunos das áreas de informática, design, arte, história, música e pedagogia que, juntos, aceitaram o desafio de desenvolver um jogo eletrônico voltado para educação com a mesma lógica e qualidade dos jogos comerciais.

O Tríade é um jogo de Aventura com traços de Role Playing Game (RPG), no modo single player, que tem o objetivo de envolver alunos e professores de História no universo da Revolução Francesa.

O jogador é desafiado a resolver quests que estão relacionadas com os acontecimentos que marcaram esse período histórico de forma lúdica, tendo a possibilidade de escolher dois caminhos, durante a segunda e última fase do jogo, ampliando, assim, os níveis de interatividade.

O desafio de desenvolver este jogo teve início em março de 2006, quando começamos a escrever o projeto para atender a demanda do edital do FINEP, mas foi em setembro do mesmo ano, que o grupo, recebeu a notícia de que estava entre os treze selecionados, dentre quase 200 projetos em todo o Brasil. Na Bahia, foram selecionados três projetos (SENAI, UEFS/UFBA e UNEB). As ações ligadas ao desenvolvimento, arte e design foram intensificadas a partir de abril de 2007. Assim, o jogo levou trinta e três meses de desenvolvimento a partir da elaboração do seu projeto.



LIBERDADE, IGUALDADE E
FRATERNIDADE

Grupo de Pesquisa
COMUNIDADES VIRTUAIS

Financiamento:



Apoio:





Lourivaldo Valentim da Silva
Reitor

Amélia Tereza Santa Rosa Maraux
Vice - Reitora

Monica Moreira de Oliveira Torres
Pró - Reitora de Ensino de Graduação (PROGRAD)

Wilson Roberto de Mattos
Pró - Reitor de Pesquisa e Ensino de Pós - Graduação (PPG)

Adriana dos Santos Marmori Lima
Pró - Reitora de Extensão (PROEX)

Mirian de Almeida Costa
Pró - Reitora de Administração (PROAD)

Lídia Boaventura Pimenta
Chefe de Gabinete

Eduardo Lessa Guimarães
Chefe da Procuradoria Jurídica (PROJUR)

Luiz Paulo de Almeida Neiva
Assessor Chefe

Djalma Fiúza Almeida
Chefe da Unidade de Desenvolvimento Organizacional (UDO)

Hilda Maria Mattos Porter
Prof. Augusto César Rodrigues Mendes
José Durval Uzêda Filho
Zita Maria Farias Gomes Guimarães
Luiz Carlos dos Santos
Assessores Especiais

Antônio Amorim
Diretor de Departamento de Educação

Nádia Fialho
**Coordenadora do Programa de Pós-graduação
e Contemporaneidade**

Lynn Rosalina Gama Alves
**Coordenadora do Grupo de Pesquisa
Comunidades Virtuais**

Editoração Eletrônica: Alexandre Santos

Capa: Alexandre Macêdo Macêdo Santos e Turíris deAzevedo.

Design Document.

Roteiro. Apêndice 1.

GD Programação - Memorial Técnico. Apêndice 2.

Aldemar Jr., Alexandre Macêdo Santos, Arivan Silva Bastos, Isa Beatriz Cruz Neves,
Jodeilson Mafra Martins, Lynn Rosalina Gama Alves. (Orgs).

Equipe:**Coordenadora**

Lynn Alves

Game Design

Abelmon de Oliveira Bastos

Alexandre Macêdo Santos

Arivan Bastos

Danilo Assis Santos de Alencar

Felipe Assis Santos de Alencar

Felix de Souza Neto

Gildeon Sena

Isa Beatriz Neves

Leonardo Pessoa

Lynn Alves

Marcus Ventura Araújo

Raphael Montenegro

Roteiro

Camila Santana

Gildeon Sena

Gilmara Silva Santos

Isa Beatriz da Cruz Neves

Jodeilson Mafra Martins

Juliana Moura

Lynn Alves

Historiadores

Gilmara Silva Santos

Isa Beatriz da Cruz Neves

Jodeilson Mafra Martins

Artes

Abelmon de Oliveira Bastos

Alexandre Macêdo Santos

Anderson Alves

Arivan Bastos

Danilo Assis Santos de Alencar

Daniel Araújo

Felipe Assis Santos de Alencar

Felix de Souza Neto

Leandro Marcondes

Marcus Ventura Araújo

Mauro Lira

Ozias Lopes

Raphael Montenegro

Shalon Cerqueira

Tiago Pessoa

Tuíris Azevedo

Programação

Arivan Bastos

Leonardo Pessoa

Nilo Dantas

Trilha Sonora

Aldemar Jr.

Bolsista Pibic-junior

Joseane Santos

Bolsista Pibic

Alessandra Silva

Tatiana Paes

Vanessa Rios

Consultoria

Eduardo Borges (História – UNEB)

Esteban Clua (Game Design – UFF)

Revisão Linguística

Obdália Ferraz (Letras – UNEB)

Agradecimento especial in memoriam

Durval Lordelo (UNEB)

SUMÁRIO

RESUMO.....	08
1. CONCEITO E ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS.....	09
1.1. Plataforma	09
1.2. Sistema operacional	09
1.3. Número de jogadores	09
1.4. Gênero.....	09
1.5. Público alvo.....	09
1.6. Configuração mínima de hardware.....	09
1.7. Níveis de dificuldade.....	09
1.8. Salvar.....	09
1.9. Carregar.....	09
1.10. Controles do Jogo	10
1.11. Fases do jogo.....	10
1.12. Pontos de vida - PV.....	14
1.13. Dano sofrido.....	14
2. ROTEIRO.....	15
2.1. Lista de personagens que constam no roteiro original	19
2.2. Histórias em Quadrinhos – HQs.....	24
2.3. Itens Interface.....	24
2.4. Itens para missões	24
2.5. Indicação de interatividade.....	24
2.6. Cenários do jogo.....	27
2.7. Hipertextos.....	30
3. TRILHA E EFEITOS SONOROS	34
3.1. Processo de criação da trilha musical do jogo Triade.....	34
3.2. Músicas produzidas para o jogo.....	35
3.3. Efeitos sonoros.....	36
4. DESENVOLVIMENTO.....	41
4.1. Softwares.....	41
4.2. Fases do Desenvolvimento.....	43
CONCLUSÃO.....	46
GLOSSÁRIO.....	47
BIBLIOGRAFIA.....	50
ANEXO.....	55
APÊNDICES	
GD Programação - Memorial Técnico	
Roteiro	

RESUMO

O Tríade: Liberdade, Igualdade e Fraternidade é um jogo eletrônico sobre a Revolução Francesa (1789), com o objetivo de resgatar, de forma lúdica e interativa, episódios relacionados com o período de 1774 a 1793, aliando elementos ficcionais a fatos históricos que são estudados a partir do 8º ano do Ensino Fundamental e no Ensino Médio, através de traços do estilo Adventure com elementos de Role Playing Game (RPG). O jogador tanto interagirá com nobres como também com membros do Terceiro Estado, identificando os motivos que provocaram a eclosão da Revolução que marcou o fim do Absolutismo e trouxe contribuições para movimentações sociais e políticas em todo o mundo, inclusive na Bahia. A intenção do grupo de pesquisa foi criar um espaço diferenciado para aprendizagem da história, no qual alunos e professores podem experimentar, como atores sociais, o fato histórico.

1. CONCEITO E ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

1.1. Plataforma

PC.

1.2. Sistema operacional

Windows e Linux.

1.3. Número de jogadores

1.

1.4. Gênero

Aventura com traços de Role Playing Game (RPG).

1.5. Público alvo

Estudantes a partir do 8º. ano até 2ª série do ensino médio de escolas públicas.

1.6. Configuração mínima de hardware

Pentium IV, 512 Mb de RAM, placa de vídeo offboard de 128 Mb.

1.7. Níveis de dificuldade

Não há variação de níveis de dificuldade por uma decisão de projeto.

1.8. Salvar

No jogo só existe um savepoint, que fica na escrivaninha da casa de Isabelle em Paris (possuindo 7 slots para salvar).

1.9. Carregar

Os jogos salvos podem ser carregados através menu principal.

1.10. Controles do Jogo

Teclas direcionais

<W> ou <cima>	Move personagem para frente
<S> ou <baixo>	Move personagem para trás
<A> ou <esquerda>	Move personagem para esquerda
<D> ou <direita>	Move personagem para direita

Teclas gerais

<I>	Acessa o inventário
<M>	Acessa o mapa
<L>	Acessa o livro de log
<E>	Realiza ação ou inicia diálogo do personagem
<Q>	Aproxima câmera
<Espaço>	Faz o personagem pular
<Esc>	Aparece o menu

(*) As teclas de comando podem ser configuradas.

1.11. Fases do jogo

O jogo possui 9 fases.

Chateau Valois: O conde Henri de Valois, cansado dos privilégios dados ao Primeiro Estado e ao Segundo Estado, decide fazer uma reunião para arquitetar ações contra a Coroa Francesa, buscando apoio de outros membros descontentes com a situação social da França. Para tanto, interceptou uma carruagem Real na Floresta de Ardennes.

Floresta de Ardennes: Na floresta de Ardennes, o conde de Henri de Valois, juntamente com Claude e mais dois guardas, bloqueiam a estrada com troncos de árvores, e esperam escondidos atrás de árvores a passagem dos mensageiros reais. Estes, por sua vez, trazem uma carta que estava sendo enviada por membros das Treze Colônias para Luís XVI, solicitando apoio financeiro e militar contra a Inglaterra.

Invasão do Chateau Valois: Depois de ter interceptado os mensageiros reais e roubado a carta que comprovava o apoio de Luís XVI aos colonos ingleses, um dos guardas dos Valois foi ferido e deixou cair um pedaço da vestimenta do seu uniforme. Dessa forma, os guardas reais descobrem o envolvimento do Conde Henri no roubo da carta. Comprovada a traição, o Rei Luís XVI decide mandar os guardas reais para prender o conde Henri.

Paris: Depois do assassinato de Henri de Valois, Catherine (a esposa de Henri) morre poucos anos depois, deixando Jeanne e seu irmão recém nascido sozinhos. A filha de Henri, Jeanne, vai morar em vários orfanatos e posteriormente, quando é adotada por Isabelle passa a morar em Paris. Ao ser informada da grande festa que será dada no Palácio de Versalhes, decide procurar a loja de Marie para comprar um vestido, mas sem dinheiro é orientada para procurar emprego no Centro de Entregas. Chegando lá reconhece Claude, antigo chefe da guarda da sua família e agora, dono do Centro de Entregas, descobrindo também o paradeiro do seu irmão Pierre, que não vê desde quando era muito pequena.

Salão de Versalhes: Depois de conseguir dinheiro, Jeanne compra o vestido para ir ao Palácio de Versalhes. Aliada a Claude e Pierre decide ir ao Baile, porém com motivações diferentes. Para Pierre e Claude, o baile no Palácio de Versalhes tornou-se uma excelente oportunidade de demonstrar seu descontentamento com a administração real. Para Jeanne, essa era a primeira oportunidade de se encontrar com Antonieta para tentar recuperar o título de nobreza de sua família.

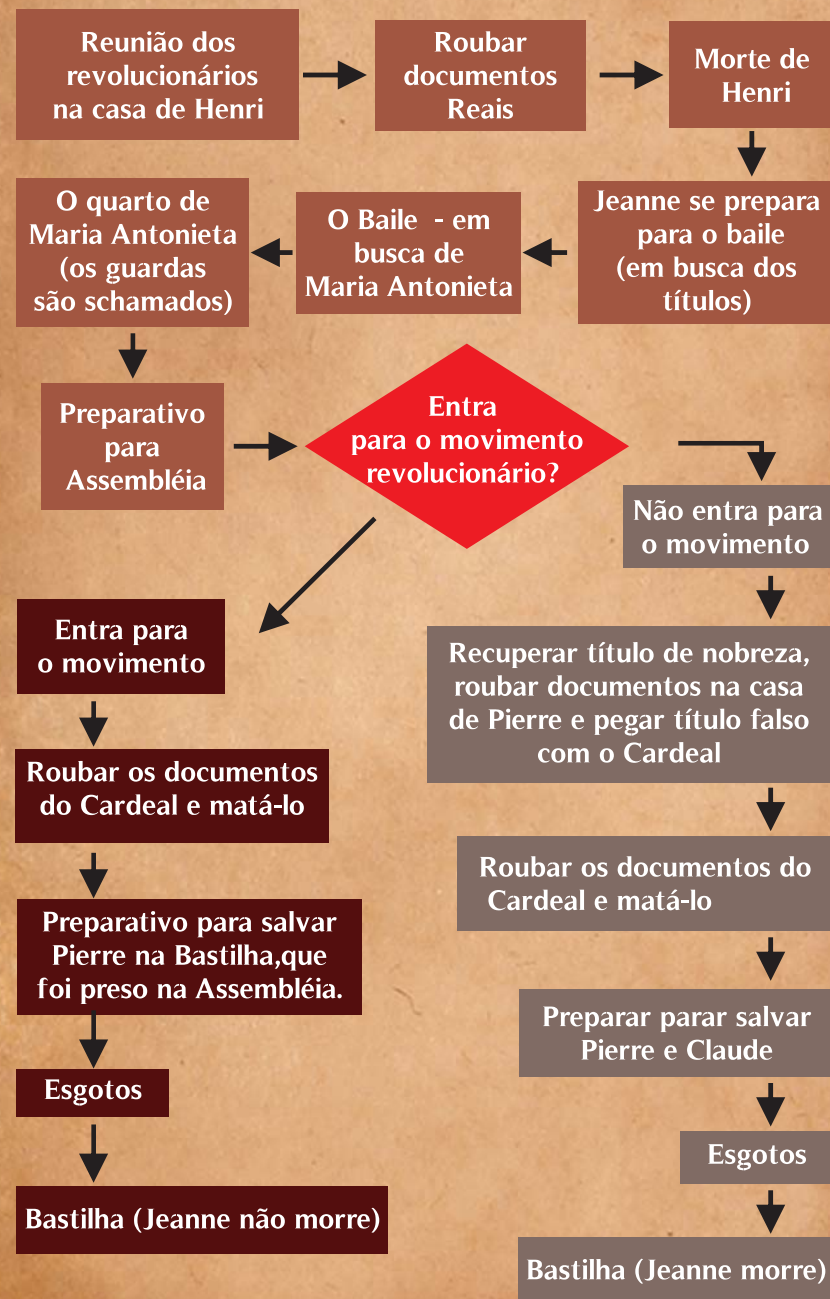
Quarto de Maria Antonieta: Quanto a Jeanne, esse momento é uma perfeita oportunidade para recuperar seus títulos. Dessa forma, Jeanne tenta convencer Maria Antonieta a devolvê-los, mas apenas consegue despertar a ira da Rainha, sendo salva por seu irmão e Claude. Depois da ação empreendida em Versalhes, Claude e Pierre fogem para Bretanha, para não serem pegos pela monarquia francesa.

Casa do Cardeal Jean Bernard: Depois de ter sido enganada e traída pelo Cardeal, Jeanne procura Mounier para ajudá-la a se vingar e salvar Pierre e Claude da Bastilha, mas Mounier não acredita e lhe pede uma prova de que esta é a verdade. Assim, Jeanne empreende uma ação no Chateau do Cardeal. Disfarçada de empregada do Convento das Dominicanas Contemplativas, consegue recuperar os documentos e eliminar o Cardeal, conquistando novamente o apoio de Mounier e consequentemente dos revolucionários. A depender da escolha do jogador, o jogo segue uma outra narrativa: Jeanne, disfarçada de empregada, consegue entrar no Chateau do Cardeal, recupera, os documentos que incriminam os revolucionários e elimina um dos principais alvos dos revolucionários: o Cardeal.

Esgotos: Para chegar à Bastilha Jeanne tem que encontrar uma passagem secreta, que leva, através dos esgotos, de Paris até Bastilha. A depender da escolha, ela é acompanhada por personagens diferentes. O jogador não tem a opção de escolher a troca do personagem, pois isso é feito automaticamente pelo sistema. Então, ao optar pela entrada no movimento revolucionário, desencadeia a narrativa onde Claude ajuda Jeanne a entrar na Bastilha e libertar Pierre da prisão. Ao optar pela busca do título de nobreza, desencadeia a narrativa onde Mounier ajuda Jeanne a entrar na Bastilha e libertar Pierre e Claude.

Bastilha: Jeanne decidiu participar do movimento revolucionário a fim de conseguir ajuda para libertar seu irmão da Bastilha. Para isso, teve que abrir mão do sonho de ter seus Títulos de Nobreza e passou a lutar por uma França livre, igual e justa. Depois de envenenar o cardeal, teve total apoio do movimento revolucionário para salvar Pierre. Assim Jeanne e Claude invadem a Bastilha por uma passagem secreta e libertam Pierre e os outros prisioneiros, ajudando, dessa forma, o Terceiro Estado destituir do poder o rei Luís XVI. Em outra versão da narrativa, Mounier e Jeanne invadem a Bastilha através de uma passagem secreta, enfrentando vários guardas, conseguindo libertar Claude e Pierre, porém é fatalmente ferida, morrendo nos braços do seu irmão Pierre.

Fluxograma das Fases



1.12. Pontos de vida dos personagens - PV

Personagens jogáveis:

- Henri 200 PV
- Jeanne 70 PV
- Claude 70 PV

Principais NPCs (Non Play Character/ Personagem não jogável):

- Chefe da guarda real:
 - Primeira etapa: Infinito PV
 - Etapa final: 250 PV
- Líder real 200 PV
- Soldado real 70 PV
- Mendigo 50 PV

1.13. Dano sofrido

O dano sofrido pelo personagem será determinado com base no valor do dano de ataque, reduzido por um fator determinado pela constituição do personagem que está sendo atacado.

Fórmula de determinação do dano sofrido:

D.A. - (CONSTITUIÇÃO x 2), onde D.A. = Dano de Ataque.

Cada arma tem um valor base de dano. O valor de dano base (DB):

DB = (dano base da arma + DESTREZA) x 3.

O dano real (DR):

DR = (DB - CONSTITUIÇÃO) x 2.

2. ROTEIRO

O objetivo da equipe de roteiro foi também contribuir com a pesquisa histórica, buscando informações detalhadas sobre o período que envolve a Revolução Francesa, ocorrida em 1789, oferecendo bases historiográficas para: criação do cenário, catalogação dos agentes históricos, caracterização dos personagens, confecção dos ambientes e da mobília, desenvolvimento do roteiro, produção dos diálogos, desafios do jogo e HQs (Histórias em quadrinhos), etc.

Os conteúdos históricos e narrativos do jogo foram produzidos através de pesquisas em jogos, livros, filmes (vide referências em anexo) e fotografias. Contudo, foram encontradas grandes dificuldades de acesso às informações, tanto em nível local como nacional. A principal dificuldade se deu por conta de que as informações históricas e teóricas achadas pelo grupo, sobre a Revolução Francesa não contemplavam em sua maioria, os aspectos do cotidiano.

Outra dificuldade que a equipe enfrentou foi o acesso a pesquisas relacionadas ao desenvolvimento de roteiros de jogos eletrônicos para educação. Há uma concentração maior de estudos e informações referentes a construção de roteiros na área de cinema, teatro e teledramaturgia. Para superar essa lacuna, foi necessário pesquisar a estrutura de outros roteiros e adaptá-los de acordo com peculiaridades referentes à narrativa de um jogo eletrônico. Desse modo, gradativamente, foram sendo construídas as descrições das cenas e dos atos, bem como a construção de fichas para personagens (principais e secundários) e para os cenários.

Para a construção do embasamento teórico fez-se necessário a realização de pesquisas na Aliança Francesa em Salvador, em bibliotecas universitárias e de ensino médio e fundamental como a Biblioteca Central. Além disso, os próprios livros didáticos de alunos da oitava série do Ensino Fundamental serviram de fontes para pesquisa e contribuíram para que a

linguagem do jogo ficasse adequada ao perfil dos alunos. As informações cedidas por professores universitários de História foram importantes para a construção do jogo, através de entrevistas e assessorias, como o caso do professor Eduardo Borges, historiador do Campus de Coité.

Para contribuir na construção do jogo, foram feitas leituras sobre jogos eletrônicos, em diferentes perspectivas, começando por autores que compreendem os jogos como mediadores pedagógicos até abordagens apocalípticas que defendem a idéia de que os jogos transformam os jogadores em pessoas mais violentas. Essas leituras foram importantes por que contribuíram para reflexão sobre o caráter pedagógico do jogo, compreendendo as discussões que giram em torno destes elementos tecnológicos.

Além disso, foram realizadas imersões nos ambiente de jogos como: Call of Duty, World of Warcraft, Neverwinter Nights, Shadow of Rome, Civilization, Age of Empires, O Poderoso Chefão, Castlevania, Shadow of the Colossus, a fim de assegurar a compreensão da lógica, interatividade, realismo das imagens, quest, desafios e elementos de roteiro presentes nos jogos eletrônicos comerciais que despertam o interesse de crianças, jovens e adultos. A escolha desses jogos se deu por conta da afinidade que a equipe de desenvolvimento tinha com estes games e por alguns deles adotarem como temática os conteúdos históricos, como é o caso do Shadow of Rome, Civilization e Age of Empires. Os jogos voltados para educação, normalmente, são vistos pelos jogadores de forma negativa e enfadonha. Portanto, tivemos o grande desafio de desconstruir esse conceito e produzir um jogo que atendesse a demanda dos alunos/jogadores.

A equipe de roteiro decidiu não trazer como personagens principais da narrativa do jogo atores sociais verídicos que fizeram parte diretamente da Revolução Francesa. Optou-se por personagens fictícios (Henri, Jeanne e Claude) que foram escolhidos para possibilitar uma maior

liberdade de criação de ações, quests e desafios, já que, ao adotar um personagem verídico, deve-se retratar com fidelidade sua trajetória de vida e seu contexto político-econômico-social, limitando-se o uso da narrativa fictícia em prol da verossimilhança. Seguir por este caminho não permitiria transitar pela bifurcação que o jogo do tipo RPG oferece. Evitou-se também evidenciar apenas a vida e os feitos dos “grandes homens” como reis, duques, ministros e líderes dos exércitos, para demonstrar como era a vida cotidiana das pessoas do Segundo e Terceiro Estado que, efetivamente, participaram da Revolução Francesa.

A ideia do jogo é romper com os paradigmas Tradicionais através da Nova História como bem explica Peter Burke no livro *A Escrita da História (1992)*, cuja forma de narrar os fatos históricos dá ênfase aos atores sociais “vistos de baixo”, ou seja, considerados sem importância na sociedade da época, mas que desempenharam um papel importante na Revolução e na história.

Para enfatizar os anos que antecedem o estopim da Revolução Francesa no jogo, foi feito um mapeamento das informações de pessoas que marcaram este período, as quais direta ou indiretamente, contribuíram para a eclosão da Revolução. Contudo, esse mapeamento não ocorreu de maneira fácil, pois se trata de uma área da história do cotidiano, defendida por Le Goff, em seu livro *História e Nova História (1990)*, que ainda não é muito trabalhada por historiadores especialistas em Revolução Francesa. As discussões encontradas nos livros nos remetem ao próprio período da eclosão da Revolução (1789) e centram-se em torno de alguns temas, tais como: a luta de classes, ideais iluministas, o papel da burguesia, superação do Absolutismo e suas repercussões no mundo.

Destacam-se dois livros que contribuíram bastante para a obtenção de conhecimentos sobre a pré-Revolução. O primeiro livro é “*Cidadãos: uma crônica da Revolução Francesa*” da autoria de Simon Chama (1989). Neste livro, encontram-se algumas crônicas que relatam histórias

de pessoas que viveram antes e durante a Revolução. O livro “*História da Revolução Francesa: Da queda da Bastilha à festa da federação*” de Jules Michelet (2003), traz alguns detalhes sobre o cotidiano da França e alguns personagens, tais como os filósofos, que fizeram parte da Revolução, contribuindo significativamente para a narrativa do jogo.

Outra dificuldade foi a busca de dados para caracterizar o cenário e os personagens, pois, considerando que o tema do jogo trata de uma história ocorrida na França do século XVIII, a maioria das informações estava em francês. Como os componentes da equipe responsáveis pelo roteiro não têm domínio dessa língua, foi necessário bastante tempo para traduzir e obter os dados pesquisados. Contudo, o grande desafio foi achar a hierarquia militar do exército francês no período da Revolução. Inclusive, a pesquisa foi realizada em diversos sites em inglês e francês, mas em quase nenhum tinha tal informação. Foram identificadas apenas algumas patentes isoladas, com a verificação de estarem, realmente, em uso naquele período.



Tela de load do jogo



2.1. Lista de Personagens que Constam no Roteiro Original

Etapa 1

Chateau Valois

Personagem jogável

Henri Valois – nobre aristocrata que organizou o movimento pré-revolucionário contra o Rei Luis XVI.

NPCs

Catarine Valois (Mães de Jeanne) – esposa de Henri de Vallois.

Jeanne Valois – filha de Henri Vallois, que é a personagem central da história.

Juliette - dama de companhia de Jeanne.

Claude - chefe da guarda dos Vallois e homem de confiança do conde Henri de Vallois.

Jardineiro do Chateau dos Vallois.

Empregada dos Vallois.

Soldados dos Vallois.

Soldados da guarda real.

Chefe da guarda real.

Joseph Ignace – Dr. Guillotin – inventor da guilhotina.

Voltaire – um dos grandes inimigos do rei Luis XVI e amigo de Henri.

Jean Jacques Rousseau – filósofo que influenciou a revolução francesa, amigo de Henri.

Duquesa – informante dos revolucionários nas Treze Colônias Inglesas.

Personagens que não foram implementados

Padre ou Abade.*

Duque.*

Crianças.*

*Estes personagens não foram implementados, pois ocorreram modificações no roteiro e, com isso, não houve tempo hábil para a equipe de artes finalizá-los.

Etapa 2

Paris

Personagens jogáveis

Jeanne Valois – agora Jeanne está adulta. E decidirá se vai à busca de seu título de nobreza ou se entrará para o movimento revolucionário.

Claude – é dono do centro de entregas e faz parte do movimento revolucionário.

NPCS:

Pierre Valois – irmão mais novo de Jeanne, que foi criado por uma família rica e faz parte do movimento revolucionário.

Isabelle de la Motte - madrastra de Jeanne.

Marie - dona da Boutique de roupas.

Mounier - revolucionário amigo de Claude e de Pierre.

Comerciante da feira – venderá o que Jeanne necessita comprar.

Pré-revolucionário – fala a respeito do movimento.

Banqueiro falido – divulgará informações sobre a situação financeira da França.

4 revolucionários - fazem parte do movimento e receberão as cartas sigilosas de Jeanne.

4 revolucionários - passarão as queixas dos membros do Terceiro Estado para Claude.

1 jornaleiro – deveria ser Jean-Paul Marat, dono de um jornal na época e distribuiria folhetos e jornais com informes a favor da revolução francesa, mas, por falta de tempo, ficou apenas como um jornaleiro anônimo.

Menino rico – que passeando pela zona pobre de Paris perde seu cachorro.

Lipe - cachorro do menino rico.

Thereze – participante do movimento revolucionário e vendedora de veneno na feira de Paris.

Tabelião - ficará no tabelionato e negará o pedido de reapropriação dos bens dos Valois.

Camile Desmolins - famoso revolucionário aparecerá discursando nas ruas de Versalhes.

3 personagens que ficarão ao redor de Camile Desmoulins.

Pintor de quadros na rua.

Jogador de cartas – ficará próximo da feira convidando pessoas para tentar a sorte em um jogo de azar.

Figurantes das ruas:

- Passantes (homens e mulheres),

- Vendedores (homens e mulheres),

Traidor do movimento de contestação.

Casa do Cardeal

Cardeal Jean Bernard - Cardeal de Paris, articulador do movimento contra revolucionário e um dos inimigos de Claude e Jeanne.

Empregada do Cardeal.

Mordomo do Cardeal.

Guardas do Cardeal.

Versalhes

Maria Antonieta – mulher do Rei Luís XVI, promovia festas para a nobreza no Palácio de Versalhes.

Figurantes do baile Versalhes:

- Damas vestidas a rigor
- Cavalheiros vestidos a rigor.
- Guardas que protegem a Rainha.

Esgotos

Mendigos – estarão à espreita e são perigosos.

Bastilha

Prisioneiros - constituem a maioria do movimento revolucionário.

Carcereiro - guarda as chaves das celas.

Guardas reais – ao descobrir a fuga vão à busca dos presos.

Chefe da guarda real – matou Henri de Valois e deixou a cicatriz em Claude.

Personagens que não foram implementados:

Estes personagens não foram implementados, pois ocorreram modificações no roteiro e com isso não houve tempo hábil para equipe de artes finalizá-los.

Mordomo da casa de Pierre

Luis XVI: O Rei.*

Guarda que interceptará Jeanne.

Pai do menino rico.

Garoto pobre: Ao sair da loja de roupas.

Mulher - Esperando ao sair da loja de roupa.

Panfleteiro - Entregará o panfleto da Assembléia dos Notáveis.

*No caso do Rei Luis XVI, ele foi modelado, mas houve uma modificação na história e, por isso, não foi implementado.



Imagem das fichas dos personagens. Para ver modelo, ver anexo

2.2. Histórias em Quadrinhos – HQs

Durante o jogo, ao passar de fase, ou em momentos importantes, surgem histórias em quadrinhos que explicam o roteiro do jogo e trazem informações históricas as quais contextualizam o jogador com os principais fatos que se passaram na França do período revolucionário.

2.3. Itens Interface

Mapa – serve como guia para o jogador durante as fases.

Inventário – serve para guardar os itens durante as fases

Livro Log – serve para mostrar os pontos chave pelos quais o jogador já passou.

2.4. Itens para Missões

- Espada
- Carta para o rei
- Peixe
- Pão
- Batatas
- 4 cartas para os revolucionários
- Documentos do movimento dos revolucionários
- Documentos do Cardeal
- 3 Panfletos para colar no salão de Versalhes
- Chaves
- Veneno
- Queixas para o movimento revolucionário
- Bule e xícara
- Vestido de algodão
- Vestido de cetim
- Vestido de seda

- Roupas de empregada
- Título de nobreza falso
- Pistolas (não foram implementadas, por falta de tempo para a equipe de programação)
- Espingardas (não foram implementadas, por falta de tempo para a equipe de programação)



Ícones dos itens.

Relação dos ícones

1. Documentos – ao longo do jogo, existem diversos documentos que o jogador tem que pegar ou recuperar, os quais trazem informações importantes.
2. Folhetos – eles serão colocados no Palácio Versalhes falando sobre os ideais do movimento revolucionário.
3. Chave – serve para abrir portas que são necessárias para cumprir as quests.
4. Espada – é usada nas fases de batalha.
5. Bolsa – serve para levar cartas e documentos durante uma quest.
6. Vestido de algodão – é a veste mais simples que Jeanne pode comprar para o baile.
7. Vestido de cetim – é a veste com valor intermediário que Jeanne pode comprar para o baile.
8. Pão – item deve ser comprado para atender um pedido de Isabelle.
9. Peixe - item deve ser comprado para atender um pedido de Isabelle.

10. Maçã - item deve ser comprado para atender um pedido de Isabelle.
11. Chá – deve ser servido ao Cardeal em uma quest.
12. Veneno – serve para cumprir uma quest na casa do Cardeal.
13. Vestido de seda – é a veste mais cara que Jeanne pode comprar para o baile.
14. Título de nobreza falso – item usado para iludir Jeanne.

2.5. Indicação de Interatividade

1. **Pergaminho** – aparece nos personagens que possuem informações históricas.
2. **Flor-de-Lís** - aparece nos personagens que possuem missões ou informações para cumprir as tarefas.
3. **Cilindro dourado** – aparece em objetos ou edificações que possuem interação na missão.
4. **Carruagem** – aparece como um portal para algumas fases específicas.



2.6. Cenários do Jogo

A parte inicial do jogo acontece dentro do Chateau Vallois, casa do conde Henri de Vallois. Este cenário foi escolhido para contextualizar a vida social de um nobre na França do século XVIII, bem como as reuniões que aconteciam neste espaço. Com o intuito de representar o local por onde os mensageiros reais passavam, e algumas vezes eram interceptados, por revolucionários foi escolhida a Floresta de Ardennes.

Para permitir uma melhor visualização de Paris, foram criadas duas zonas – Oeste e Leste – de modo que ficasse explícita a diferença existente entre a zona mais rica com casa e lojas mais luxuosas como a loja de roupa de Marie; e as casas mais pobres, cercadas por feiras e trabalhadores mais humildes. Para fazer o contraponto da casa rica, foram criadas também as casas mais humildes, típicas de pessoas do Terceiro Estado, como as casas de Isabelle, de Pierre e dos quatro revolucionários. A idealização do tabelionato começou depois da equipe de roteiro assistir o filme *O enigma do colar*, que apresentava o tabelionato como um tribunal de contas onde eram retirados ou concedidos títulos e posses de acordo com as dívidas e a linhagem a qual a pessoa pertencia. A casa do cardeal foi idealizada com o intuito de se apresentar como viviam os líderes espirituais: cercados de luxo, segurança e mistérios. Todo luxo e riqueza real foram evidenciados no salão de Versalhes e no quarto de Maria Antonieta. Como a França, neste período, era uma cidade sem qualquer saneamento, buscou-se mostrar isso através dos esgotos que cortavam as cidades. Para representar a fortaleza, símbolo do Absolutismo francês, foi detalhado a Bastilha, onde acontecem as últimas ações do jogo.

Cenários:

Chateau Vallois – residência de Henri Vallois aristocrata da nobreza francesa.

Floresta de Ardennes – local usado para emboscada contra soldados do rei.

Paris Zona Leste – parte pobre da cidade de Paris do século XVIII.

Paris Zona Oeste - parte rica da cidade de Paris do século XVIII

Cenários com interação em Paris:

- Casa de Isabelle – residência de Jeanne, na parte mais pobre de Paris.
- Casa de Pierre – residência do Irmão de Jeanne, na parte nobre de Paris.
- Casa dos quatro Revolucionários – casas de pessoas que estão diretamente ligadas ao movimento revolucionário.
- Tabelaionato – local em que Jeanne tenta reaver o Título de Nobreza.
- Centro de Entregas – local que pertence a Claude, ex-chefe da guarda da casa dos Valois.
- Loja de Marie – loja de uma modista, em Paris.

Casa do Cardeal – residência do Cardeal Jean Bernard.

Salão de Versalhes – salão fictício no qual ocorre o baile do jogo.

Quarto de Maria Antonieta – local em que Jeanne vai tentar recuperar o Título de nobreza, falando com a rainha.

Esgotos – fase que leva o jogador a Bastilha, através de um caminho secreto.

Bastilha – prisão francesa do século XVIII.



Residência dos Valois

Mapas dos cenários



2.7. Hipertextos

Os hipertextos têm a função de passar informações históricas, discutindo a respeito de pessoas e características da França do período da Revolução Francesa. Temas abordados são:

Alto Clero

Assembléia Constituinte

Assembléia dos Notáveis

Assembléia Geral

Baixo Clero

Bastilha

Calone

Cordeliers

Danton

Declaração dos Direitos do Homem

Demoullins

Girondinos

Iluminismo

Jacobinos

Luís XVI

La Fayette

Marat

Maria Antonieta

Necker

Nobreza de Toga

Nobreza Palaciana

Nobreza Provinciana

Notredame

Primeiro Estado

Robespierre

Sans Culots

Segundo Estado

Sociedade Francesa

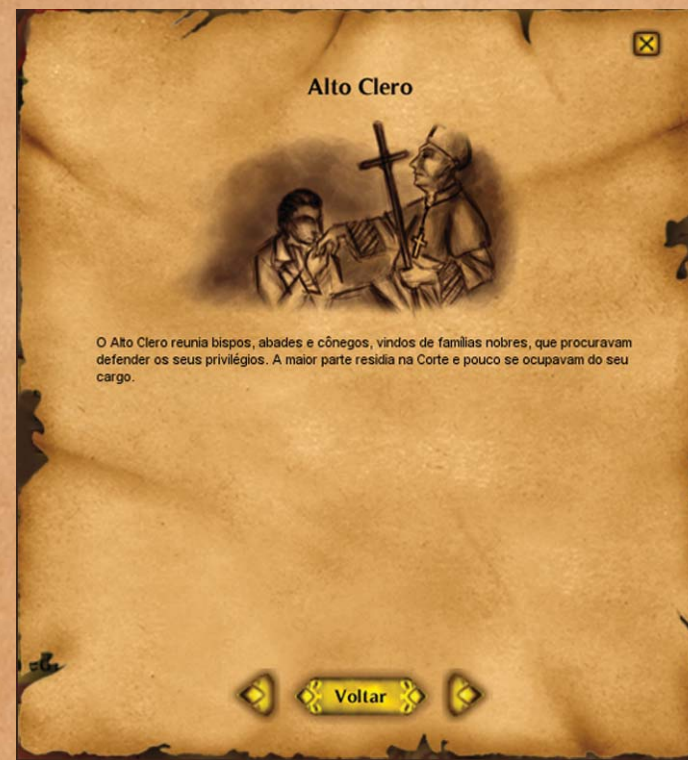
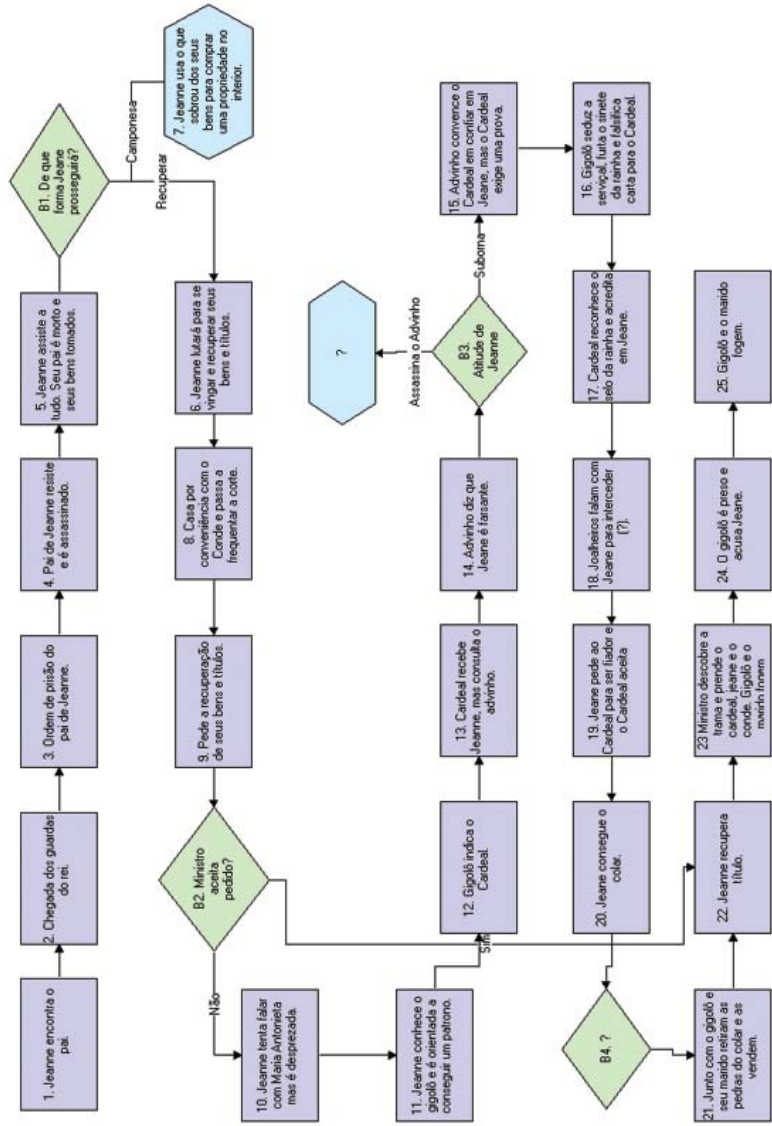
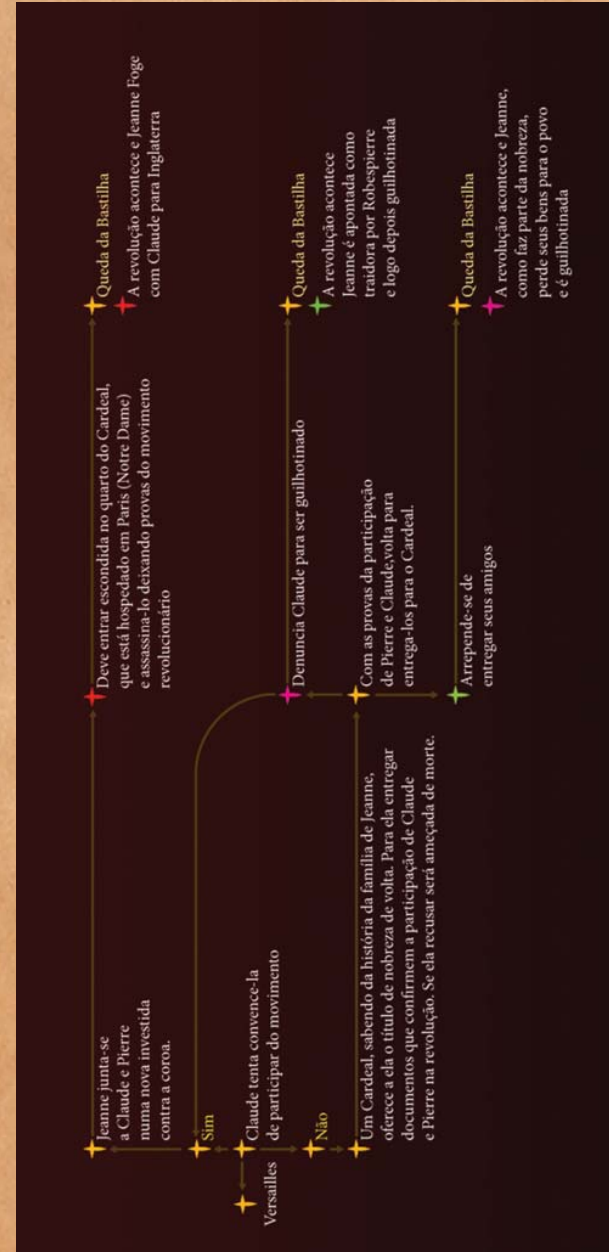


Imagem do Hipertexto

Fluxograma da primeira versão do roteiro



Fluxograma da primeira versão da fase dois do jogo.



3. TRILHA E EFEITOS SONOROS

3.1. Processo de criação da trilha musical do jogo Tríade

1. Leitura do roteiro e definição do conceito geral da trilha;
2. Criação de motivos e temas para Henri, Jeanne e inimigo (Luís XVI, ou tudo referente ao regime);
3. Releitura do roteiro completo, fazendo decupagem;
4. Visualização das telas e cenários;
5. Definição do caráter a ser usado em cada trecho;
6. Busca por referências na trilhas sonoras de alguns filmes;
7. Escolha da biblioteca de timbres;
8. Composição das músicas.

(Muitas vezes, esse processo aconteceu de maneira fragmentada, seguindo o próprio fluxo de criação do jogo.)

Dificuldades:

- Limitação da instrumentação a ser usada, devido à própria capacidade do computador usado (a memória RAM disponível no computador era insuficiente para carregar todos os instrumentos virtuais necessários à composição).
- Não ter tido uma noção completa do roteiro antes de começar a compor as músicas, dificultando a idealização do conceito da trilha. O processo de criação da trilha foi iniciado em paralelo à elaboração do roteiro. Dessa forma, não era possível ter uma noção completa do desenvolvimento da história, para definir temas principais e reaproveitar melhor o material musical.

Influências:

Não houve influência de um compositor específico. Em certos casos, foram tomadas como referência o conceito e a ambientação da

trilha de alguns filmes.

Experiência:

Foi a primeira trilha composta para um jogo de narrativa mais complexa, tornando todo esse processo extremamente importante para a formação e amadurecimento do profissional responsável pelas músicas.

3.2. Músicas Produzidas para o Jogo

Tela Inicial
 HQ - Contextualização
 Reunião - Tutorial
 HQ - tutorial
 Emboscada na floresta
 HQ - Tema Jeanne
 Missão de Henri - Parte 1
 Missão de Henri - Parte 2
 HQ - Transição
 Paris
 Loop Jogo-de-Cartas
 Encontrando Claude
 Encontrando Pierre
 Batalhas
 HQ Versailles
 Fase Versailles
 HQ - Cena 4
 HQ - Cena 5
 HQ - Cena 6
 Casa do Cardeal
 Casa do Cardeal - missão completa
 Esgoto

Soltando os Pirsioneiros (bastilha)

HQ Final 1

HQ final 2

3.3. Efeitos Sonoros

Fase 1:

Chateau de Valois:

Fonte de Água

Lareira

Porta 01

Porta 02

Porta 01 + 02

caixinha de música de Jeanne

Espadas:

Espada colisão 01

Espada colisão 02

Espada colisão 03

Espada colisão 04

Espada ao vento 01

Espada ao vento 02

Espada ao vento 03

Espada ao vento 04

Espada ao vento 05

Espada ao vento 06

Espada ao vento 07

Espada - Cortando inimigo

Passos:

Passos na Grama - Andando 01

Passos na Grama - Andando 02

Passos na Grama - Andando 03

Passos na Grama - Andando 04

Passos na Grama - Andando 05

Passos na Grama - Correndo 01

Passos na Grama - Correndo 02

Passos na Grama - Correndo 03

Passos na Grama - Correndo 04

Passos na Grama - Correndo 05

Passos solo Rígido - Andando 01

Passos solo Rígido - Andando 02

Passos solo Rígido - Andando 03

Passos solo Rígido - Andando 04

Passos solo Rígido - Andando 05

Passos solo Rígido - Correndo 01

Passos solo Rígido - Correndo 02

Passos solo Rígido - Correndo 03

Passos solo Rígido - Correndo 04

Passos solo Rígido - Correndo 05

Passos solo Rígido - Correndo 06

Passos solo Rígido - Correndo 07

Passos solo Rígido - Correndo 08

Passos solo Rígido - Correndo 09

Passos solo Rígido - Correndo 10

Passos solo Rígido - Correndo 11

Passos solo Rígido - Correndo 12

Passos solo Rígido - Correndo 13

Passos solo Rígido - Correndo 14

Vozes:

Vozes - Feminina - grito de dor

Vozes - Feminina - ofegante 01

Vozes - Feminina - ofegante 02

Vozes - Masculina - grito de dor 01

Vozes - Masculina - grito de dor 02

Vozes - Masculina - grito de dor 03

Vozes - Masculina - grito de dor 04

Outros:

Som Quest completo

Som Papel

Fase 2:

Ruas de Paris / Dia:

Cachorro - choro

Cachorro - latido

Carroça

Feira 01

Feira 02

Pássaro 01

Pássaro 02

Pássaro 03

Pássaro 04

Pássaro 05

Ruas de Paris / Noite:

Bater de asas

Coruja 01

Coruja 02

Coruja 03

Grilo 01

Grilo 02

Grilo 03

Uivo Cachorro 01

Uivo Cachorro 02

Uivo Cachorro 03

Vento 01

Vento 02

Vento 03

Vento Portões

Jogo de Cartas:

Som inicial

MouseOver

MouseClicked

Ganhou

Perdeu

Palácio de Versalhes:

Baile - convidados 01

Baile - convidados 02

Baile - convidados 03

Mozart - KV 333 - I mvto.

Esgoto/Bastilha:

Animal Correndo 01

Animal Correndo 02

Esgoto Passos 01

Esgoto Passos 02

Esgoto Passos 03

Esgoto Passos 04

Esgoto Passos 05

Esgoto Passos 06

Esgoto Passos 07

Esgoto Passos 08

Goteira 01

Goteira 02

Porta de Ferro 01 (principal)

Porta de Ferro 02 (ranger)

Rato

Sapo 01

Sapo 02

Outras ações:

Casa de Pierre - Guardas Batem na porta

Loja - Jeanne Pagando

Tiro de Claude

Versalhes - Distribuindo Panfletos

4.DESENVOLVIMENTO

4.1. Softwares

Os softwares usados para desenvolver o jogo

Software	Função
Torque Game Engine	Motor do jogo, usado para o level design e montagem do jogo.
Photoshop	Usado para fazer ilustrações de HQs (história em quadrinhos) e texturização de personagens, cenários e objetos.
3D Studio Max	Usado para modelar personagens e objetos. Também usado para fazer animação dos personagens
Torque Constructor	Usado para modelar as construções do jogo
Torque ShowtoolPro	Serviu para testar as exportações das modelagens do 3D Studio Max
Adobe Flash	Serviu para fazer as animações das HQs
Adobe Premier	Serviu para edição de vídeo e inserção de áudio nas HQs

Theora	Usado para converter os vídeos de AVI para OGG (formato usado pelo motor)
TortoiseSVN (Subversion)	Usado para controle de versão de todos os dados do projeto (modelagem, textura, roteiro dentre outros)
Nuendo 3.2 (editor/multipistas) Hypersonic 2 (Vsti) Edirol HQ Orchestral (Vsti) Atmosphere (Vsti) EWQL XP Silver (Vsti) EWQL SD Kompakt Edition (Vsti) (*Vsti - Instrumentos Virtuais)	Programas usados para elaborar trilha e efeitos sonoros do jogo.
Dot Project Microsoft Project	Programas de gestão usados para o projeto.

4.2. Fases do Desenvolvimento

Abaixo seguem as etapas de desenvolvimento para o Tríade.

1ª) Etapa – Estruturação do projeto

Definição de plataforma, softwares de trabalho, equipe de trabalho, estabelecimento de prazos, tempo de execução, custos e cronograma.

2ª) Etapa – Roteiro pesquisa

Criação do roteiro, enredo do jogo, pesquisa de informações históricas, dados para produção de artes/design, definindo fichas de personagens, cenários e objetos que compõem o game.

3ª) Etapa – Reuniões de gameplay/ game design

Reuniões realizadas pelos desenvolvedores, durante todo o projeto, para acompanhar o andamento do projeto e definir possíveis modificações no planejamento inicial.

4ª) Etapa – Produção de artes e design

- a) Criação de arte conceitual, model sheet
- b) Modelagem (personagens, cenários e objetos)
- c) Texturização (pintura digital dos personagens, cenários e objetos)
- d) Animação dos personagens (ring – ligar a modelagem ao esqueleto da animação/ animação – movimentação dos personagens)

5ª) Etapa – Level design

Montagem do cenário (edificações e objetos das missões dentro da engine).

6ª) Etapa – Programação

A equipe de programação faz a montagem do jogo e implementa as

missões (insere os personagens, cria os objetivos, insere os diálogos e estrutura o jogo com as fases e menus).

7ª) Etapa – Validação

Testes de versões do jogo. Validações com pessoas que não fazem parte do projeto para avaliar usabilidade, jogabilidade e localizar BUGs (erros), para corrigir eventuais erros que possam existir, lançando novas versões.

8ª) Etapa – Correção dos erros e lançamento da versão final

Corrigir os erros verificados na validação e lançar a versão funcionando sem erros.



A Bastilha

CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste projeto representou uma experiência enriquecedora para os membros da equipe, formada pelos profissionais das áreas de: pedagogia, artes, design, história e música. O intercâmbio de distintos saberes fundamentou o projeto e agregou valor para o Grupo de Pesquisa “Comunidades Virtuais” que se transformou em um centro de formação voltado para o desenvolvimento de jogos.

Durante a execução do projeto, foram criados mecanismos para intensificar o processo de comunicação e troca, a exemplo do ambiente Moodle e da lista de discussão do Yahoogrupos, para difundir informações (por exemplo, links de conteúdos relevantes e informes das questões de trabalho) e espaço para livre-expressão de ideias.

O produto final, o jogo Tríade – Igualdade, Liberdade e Fraternidade - traz para aqueles que o construíram a certeza de terem experienciado um momento diferenciado no cenário acadêmico brasileiro, durante 33 meses de discussão, trocas e angústias. Angústias, pois o nosso principal sujeito, o aluno da rede pública de ensino, não pode desfrutar do que foi produzido, já que os computadores disponíveis nos colégios apresentam uma configuração com baixo desempenho. No entanto, este fato serviu como aprendizado para projetos futuros, deixando a equipe mais experiente na área de desenvolvimento de jogos voltados para o contexto e reais necessidades dos sujeitos que fazem o cotidiano dos colégios públicos brasileiros.

GLOSSÁRIO

Instituições

FINEP – Financiadora de Estudos e Projetos;

MEC – Ministério da Educação;

MCT – Ministério da Ciência e Tecnologia;

SENAI – Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial;

UEFS – Universidade Estadual de Feira de Santana;

UFBA – Universidade Federal da Bahia;

UNEB – Universidade do Estado da Bahia;

UFF – Universidade Federal Fluminense.

Termos técnicos e do universo dos games.

BUGs – Falhas que ocorrem durante a execução de programas de computador;

Estilo Adventure - Jogos baseados em histórias, geralmente voltados a solução de enigmas;

Exportações – converter os arquivos para o formato em que o motor do jogo trabalha;

Hardware – Equipamento, computador;

Hipertextos – Textos com informações históricas;

HQs – Histórias em quadrinhos. São as histórias utilizada para contextualizar o jogador na dinâmica do jogo.

Game – jogo eletrônico.

Gameplay – inclui as experiências do jogador quando ele interage com elementos do jogo.

Game design – é o processo de desenvolvimento de regras do gameplay do jogo.

Inventário – Guarda todos os itens recolhidos durante o jogo.

Level design – Profissional que faz a montagem dos cenários no motor do jogo.

Model sheet – Arte conceitual dos personagens ou objetos, usando as vistas frontal e lateral, que vão ser a base para a produção final da equipe de artes e design.

Motor do jogo – em inglês, game engine é um programa de computador que facilita o desenvolvimento de jogos.

Livro de log – lugar onde aparecem as fases que o jogador já cumpriu, com um resumo das informações históricas.

Offboard – Placa não integrada.

Quests – Missões, desafios.

Ring – ligar a modelagem ao esqueleto da animação/animação – movimentação dos personagens

Savepoints – pontos para salvar os avanços durante o jogo.

Single player – Único jogador.

Slots – espaços para salvar o jogo.

Texturização – Pintura digital ou uso de imagens para simular determinadas superfícies.



Assembléia dos Notáveis.

BIBLIOGRAFIA

ARGON, Carlos. Arte moderna. Tradução: Denise Bottmann e Frederico Carotti. São Paulo: Companhia das Artes, 1992.

AZEVEDO, Eduardo. Desenvolvimento de Jogos 3D e Aplicações em Realidade Virtual. São Paulo: Campus, 1998.

BURKE, Peter (org.). A Escrita da História. São Paulo: Editora UNESP, 1992.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: História. Brasília: MEC/SEF, 1998.

COSTA, Sílvio. Revolução e contra-revolução na França. Vol. 1: Revolução e contra-revolução aristocrática. São Paulo: A. Garibaldi, 1999.

DUCHER, Robert. Características dos estilos. Trad. Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2001. São Paulo

DURANT, Will. Os grandes filósofos: a filosofia de Voltaire. São Paulo: Editora Tecnoprin, 1998.

HOBBSAW, Eric J. A era das revoluções 1789 1848. Editora: Paz e Terra, 2007.

JANSON, H.W. História da arte. Tradução: J.A. Ferreira de Almeida e Maria Manuela Rocheta Santos. 5ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

JAQUES, Solé. A Revolução Francesa em questões. Tradução: Alda Porto e Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

KAHLER, Carl e SICHART, Emma Von. História do vestuário. Tradução: Jefferson Luís Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

KARNAL, Leandro. História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas. São Paulo: Contexto, 2004.

LE GOFF, J. A História e Nova História. Trad. Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 1990

LAVER, James. A roupa e a moda: uma história concisa. Tradução: Glória Maria Mello Carvalho. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

MICHELET, Jules. História da Revolução Francesa: da queda da Bastilha à festa da federação. Tradução: Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

MONTENEGRO, Riccardo. Guia de História do Mobiliário; os estilos de mobiliário do Renascimento aos cinquenta. Trad. Maria das Mercês Peixoto.

Lisboa: Presença, 1995.

OATES, Phyllis Bennett. História do Mobiliário Ocidental. Trad. Maria B. Nogueira Lisboa. Presença, 1991.

OLIVEIRA, Martha Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997.

_____. Ensino de História: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez Editora, 2005.

POZZOLI, Milena Ercole. Châteaux de la Loire - Espaces de Rêve. Tradução de A.B.A, Milan. Paris: Gründ, 1996.

REMOND, René. O Antigo Regime e a Revolução (1750-1875). Tradução: Frederico pessoa de Barros. São Paulo: Editora Cultrix, 1986.

Revista Desvendando a História. Edição Especial. Revoluções: Inglesa, Francesa e Russa. São Paulo: Escala Educacional, 2008. Ano1, nº1.

SALMON, Xavier. Imagens do Soberano: Acervo do Palácio de Versalhes. Pinacoteca do Estado. São Paulo, 2007.

SCHAMA, Simon. Cidadãos: uma crônica da Revolução Francesa. Tradução: Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

SOBOUL, Albert. A Revolução Francesa. São Paulo: Difel, 1979.

TOSINAFO, Lélío Ricardo. História geral e do Brasil - A Revolução Francesa e o período Napoleônico. São Paulo: Harbra, 2006.

WADSWORTH, Barry J. Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget. 2ª ed. São Paulo: Pioneira, 1993.

Referências de Filmes

CASANOVA E A REVOLUÇÃO, Diretor: Ettore Scola. Com: Marcelo Mastroianni, Jean-Louis Barrault, Hanna Schygulla, Harvey Keitel. Itália 1982, duração: 121 minutos

DANTON, Direção: Andrzej Wajda. Com: Wojciech Pszoniak, Anne Alvaro, Roland Blanche, Patrice Chéreau, Emmanuelle Debever, Krzysztof Globisz, Ronald Guttman. França/Polônia 1982, duração: 136 minutos.

ENIGMA DO COLAR, Direção: Charles Shyer. Com: Hilary Swank, Simon Shackleton, Jonathan Pryce e Joely Richardson. EUA-FRA/2001, duração: 90 minutos.

FRANCE FROM ABOVE, Direção: Sylvain Augier. Etions Montparnasse, 2006.

MARIA ANTONIETA, Direção: Sofia Coppola. Com: Kirsten Dunst, Jason Schwartzman, Rip Torn, Judy Davis, Asia Argento, Marianne Faithfull EUA/França/Japão, 2006, duração: 123 minutos.

PERFUME, Direção: Tom Tykwer Com: Ben Wishaw, Dustin Hoffman, Alan Rickman, Rachel Hurd-Wood, Andrés Herrera, Simon Chandler, David Calder, Richard Felix, John Hurt. Alemanha/França/Espanha 2006, duração: 147 minutos.

Referências de jogos

DUNGEONS AND DRAGONS. Desenvolvedor Turbine Inc. Publicador Atari. EUA, 2006.

AGE OF EMPIRES III. Desenvolvedor Ensemble Studios. Publicador Microsoft. EUA, 2005.

O PODEROSO CHEFÃO. Desenvolvedor Eletronic Arts. Publicador Electronic Arts. EUA, 2006.

PRINCE OF PÉRSIA. Desenvolvedor Ubisoft. Publicador Ubisoft. Canadá, 1999.

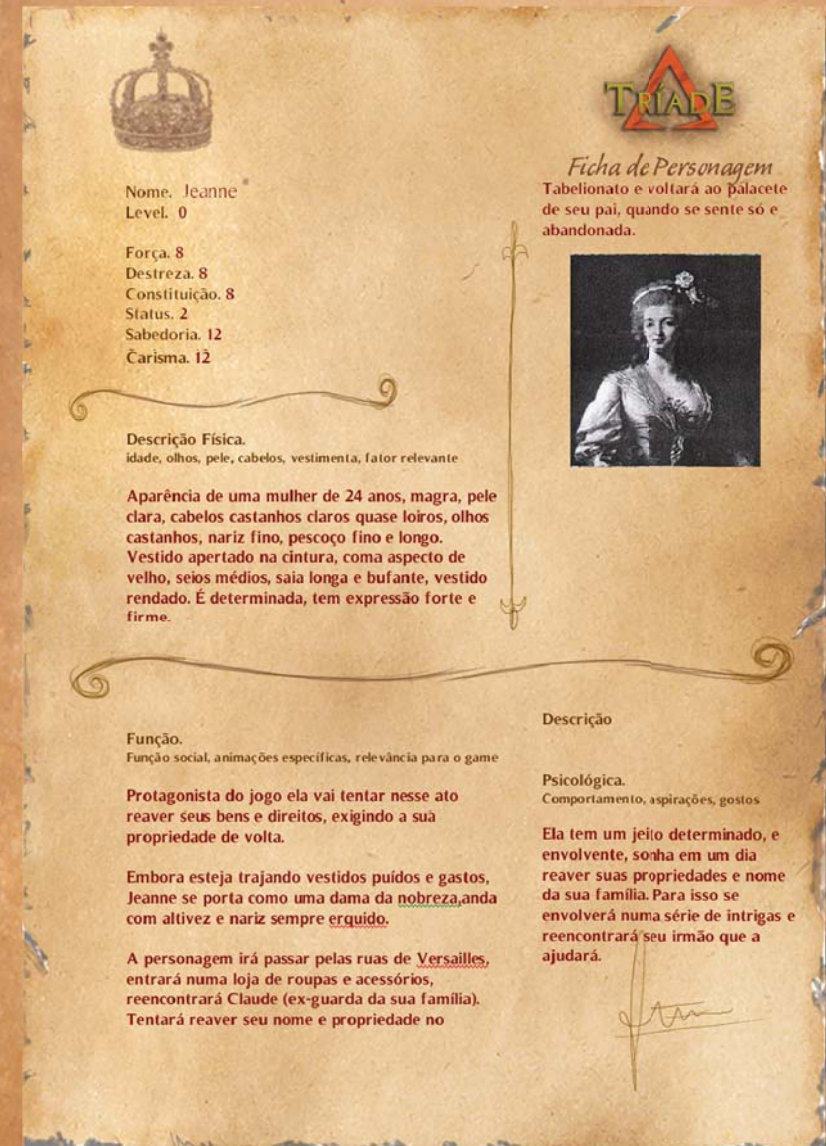
PORTUGAL 1111. Desenvolvedor Ciberbit. Portugal, 2004.

SHADOW OF ROME. Desenvolvedor Capcom. Publicador Capcom. Japão, 2005.

WARCRAFT III. Desenvolvedor Blizzard Entertainment. Publicador Blizzard Entertainment. EUA, 2003.


Anexo

Modelo de ficha de personagem



TRIÁDE

Ficha de Personagem
Tabelionato e voltará ao palacete de seu pai, quando se sente só e abandonada.



Nome. Jeanne
Level. 0

Força. 8
Destreza. 8
Constituição. 8
Status. 2
Sabedoria. 12
Carisma. 12

Descrição Física.
idade, olhos, pele, cabelos, vestimenta, fator relevante

Aparência de uma mulher de 24 anos, magra, pele clara, cabelos castanhos claros quase loiros, olhos castanhos, nariz fino, pescoço fino e longo. Vestido apertado na cintura, com aspecto de velho, seios médios, saia longa e bufante, vestido rendado. É determinada, tem expressão forte e firme.

Função.
Função social, animações específicas, relevância para o game

Protagonista do jogo ela vai tentar nesse ato reaver seus bens e direitos, exigindo a sua propriedade de volta.

Embora esteja trajando vestidos puidos e gastos, Jeanne se porta como uma dama da nobreza, anda com altivez e nariz sempre erquido.

A personagem irá passar pelas ruas de Versailles, entrará numa loja de roupas e acessórios, reencontrará Claude (ex-guarda da sua família). Tentará reaver seu nome e propriedade no

Descrição

Psicológica.
Comportamento, aspirações, gostos

Ela tem um jeito determinado, e envolvente, sonha em um dia reaver suas propriedades e nome da sua família. Para isso se envolverá numa série de intrigas e reencontrará seu irmão que a ajudará.