

Ferrovia do Diabo

Dany Rogers Queiroz Rodrigues; CARLOS EUGÊNIO SILVA; Neusa Saltiel Stobbe; João Henrique Corrêa Kanan; Sílvia do Canto

Resumo

Ferrovia do Diabo é um jogo RPG que tem como objetivo tornar divertido o estudo da infectologia. Para isso, foi utilizado como pano de fundo a heróica construção da Estrada de Ferro Madeira-Mamoré (EFMM), que custou a vida de milhares de trabalhadores, e o contexto científico do início do século XX, em que muitos cientistas do país, formados nos recentes conceitos da “Teoria dos Micróbios”, buscavam a cura para todas as doenças humanas. O jogador incorpora o personagem Lucas, um jovem médico, que busca pistas de um Dr. Albuquerque, um pretense grande pesquisador de doenças infecciosas, desaparecido nas florestas do atual Estado de Rondônia, em suas buscas por novos princípios para medicamentos. O objetivo do jogo é sair da Vila de Porto Velho e concluir o jogo no menor tempo possível. Isso só será possível se o jogador resolver adequadamente os problemas que surgem (fome, doenças e perigos) e encontrar três objetos para auxiliar a travessia até a próxima estação da ferrovia. Para isso Lucas deverá interagir com habitantes das vilas, indígenas, buscar alimento na floresta e tentar escapar de doenças transmitidas ativamente e passivamente. Assim, deve diagnosticar e tratar doenças, fugir de perseguições e animais perigosos, tudo isso para que não morra e seja eliminado do jogo. Nossa intenção foi procurar manter o jogo ligado a um estilo de ficção histórica de modo a simular situações reais e permitir que uma continuidade pudesse ocorrer, tendo como objetivo discutir de forma aberta questões históricas e sanitárias no contexto da EFMM. Para tanto, o uso do software RPG Maker, de fácil manuseio, foi utilizado por permitir que pessoas inexperientes em programação, possam modificar o jogo, criando novos desafios e versões a partir deste projeto.