

PROJETO MFRG

1. Descrição resumida

Jogo de corrida top-down que se passa em uma comunidade que tem um festival anual chamado de Rua, neste festival acontece corridas ilegais para definir a(o) melhor corredora ou corredor da favela do Baixo do Reginaldo. Anne contaminada com os resíduos tóxicos da retirada de peças do lixão próximo a favela, pois é mecânica, começa no Rua com o carro Lilas construído com peças do lixão.

2. Caracterização do projeto

Nome/Título do jogo: Consciente Ignição.

Desenvolvedores:

- Amanda
- Felipe
- Diogo
- Rafael Luiz dos Santos (Flaera), e-mail: rafael2mcont@gmail.com

Definição rápida: jogo de corrida contra o tempo que procura retratar um pouco a realidade das comunidades pobres no Brasil.

Algumas inspirações: O menino e o mundo (Filme, animação), Afro-Samurai (Animação, anime), Grand Theft Auto (GTA) San Andreas (Jogo eletrônico), Dandara (Jogo eletrônico), Berserk (Mangá), Need for Speed Most Wanted (Jogo eletrônico), Little Racers Street (Jogo eletrônico).

Gêneros: corrida, contra o tempo, 3D, low-poly, indie, BGE, Blender, Godot.

3. Plataforma

Especificações do computador (PC – termo popular para Personal Computer, computador de mesa ou notebook):

- Testado em Ubuntu 22.04 (Linux) - 64 bits. Intel® Core™ 2 Duo, CPU 2.20Ghz, Mesa Mesa Mobile Intel GM45 Express Chipset (CTG), 3.8GB RAM, OpenGL ES 2+. Memória de vídeo de 256 MB.

- Testado em Xubuntu 20.04 (Linux) - 64 bits: Intel(R) Core(TM) 2 Duo, CPU 2.20Ghz, Mesa Mobile Intel GM45 Express Chipset (CTG), 3.8GB RAM, OpenGL ES 2+. Memória de vídeo de 256 MB.

- Windows 10 - 64 bits: Intel(R) Core i3 (TM) Quadcore, CPU 3.0Ghz, Placa de vídeo: Geforce G210 1GB, 6GB RAM, OpenGL 2.1+.

4. Controles

- Use a barra de espaço para ativar o nitro/impulso.
- Use o SHIFT esquerdo para frear.
- Use as setas direcionais para controlar o carro.

5. Sinopse

Bem-vindo a Favela do Baixo do São Francisco. A presente história se inicia quando Anne começa a correr nas pistas do evento anual chamado de Rua dentro da favela. Este evento reúne vários corredores para competir pelas primeiras colocações do Rua, quanto mais alto se colocar mais dinheiro ganhará. Cansada da vida como mecânica, Anne já comprometida pela contaminação pela exposição ao lixo local acabou optando pelo Rua para conseguir dinheiro. Porém ao entrar no evento ela se depara com vários problemas, como machismo por parte dos colegas masculinos do Rua, incompreensão da população da própria favela em relação aos indígenas da floresta próxima a comunidade, desrespeito ao povo LGBTQIAPN+ por não entenderem a natureza do indivíduo e predominância de adversárias(os) brancas(os).

Além dos desafios da própria comunidade marginalizada. A comunidade foi formada recentemente também surgiu após a expulsão dos moradores e reapropriação das terras do antigo cortiço Cabeça de Gato, que ficava próximo ao Lixão da cidade. Após serem expulsos para as margens do antigo rio poluído da cidade, o festival Rua é recommçado e as corridas voltam a acontecer desta vez naquela região. É nesse momento que Anne se aventura no Rua.

6. Ciclo de progresso do jogo ou game loop

O jogo se divide em eventos. Cada evento com seus obstáculos diversos que tornam a pista difícil de ser completada. Se a(o) jogadora(or) termina uma pista com um tempo menor ou igual ao melhor tempo da pista (Inicialmente, um tempo fixado, mas que vai se alterando para o menor tempo que a pista foi completada), então o jogador vence e completa o evento.

A história principal se divide entre três partes, separadas entre as histórias dos três personagens principais: Carlos, Maria e Safira. Respectivamente, elas(eles) são o Primeiro, a Segunda e a Terceira. Sendo a Terceira a administradora central do festival RUA, um evento anula de corrida ilegal que acontece na comunidade do Baixo do Reginaldo, e proprietária dos eventos mais difíceis no festival. Já Carlos administra os eventos mais fáceis e iniciais.

Se a jogadora(or) vence todos os eventos do Carlos, ela(ele) prossegue na história e libera permanentemente os eventos da Maria e da mesma forma acontece com a história e eventos da Safira. De todo modo na parte de um administrador central deve ser encontrada alguma referência aos outros personagens que existem nas outras duas partes da história principal.

A cada evento ganho, a(o) jogadora(jogador) ganha uma quantidade em dinheiro de jogo que pode ser usado para comprar carros no menu garagem do jogo.

Ciclo do jogo em mapa mental:



