**PROJETO MFRG**

**Descrição resumida**

Projeto independente, sem fins lucrativos e open-source de jogo eletrônico criado em Blender (BGE - Blender Game Engine) com python 2.

O projeto tem o objetivo de divulgar via jogo eletrônico a realidade carente de comunidades urbanas assoladas pela desiguldade no Brasil; como favelas, guetos, bairros periféricos e outros espaços de moradia para pobres, negras(os), indígenas e trabalhadoras(es) de muitas categorias. Evidenciando desta forma a capacidade de jogos de difundir importantes pensamentos que foram esquecidos ao longo da história.

Pretende-se também com este projeto fazer estas populações à margem social se sentirem representadas no jogo; com todos os modos de falar, cantar, andar, amar, agir e mudar que são tão únicos no cotidiano destes povos.

Breve caracterização do projeto:

* **Nome/Título do jogo:** Consciente Ignição.
* **Desenvolvedores:**
  + Rafael Luiz dos Santos, e-mail: rafaelldsrock@gmail.com
  + Guilherme Santos Braz
* **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), 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.
* **Plataforma**: PC – testado em Xubuntu 20.04 (Linux).

**Como instalar e jogar (INCOMPLETO):**

Passo 1: Entre na pasta "MFRG" – pasta principal deste projeto;

Passo 2: e ... (COMPLETAR DE ACORDO COM O FINAL DO PROTÓTIPO);

Passo 3: e ... (COMPLETAR DE ACORDO COM O FINAL DO PROTÓTIPO);

**Programas utilizados:**

* Blender 2.79;
* Gimp;
* Inkscape;
* Libre Office;
* Krita;
* Ubuntu Studio 16.04; e
* Xubuntu 20.04.

**Introdução**

falar dos indígenas;

falar das favelas, quilombos e cortiços – citar o cortiço de aluisio de azevedo;

falar dos pobres, citar Jesse Souza;

com base em tudo acima, falar o objetivo do projeto;

**Objetivos do projeto**

Em ordem de prioridade decrescente (Do mais importante para o menos importante):

* Dar voz aos grupos que estão a margem social no Brasil por meio desta produção. Ou seja, espaço para eles falarem sobre eles mesmos.
* Incentivar a valoração as minorias sociais tão renegadas pelas políticas públicas ao longo da história.
* Difundir em um público gamer (jogadores de jogos eletrônicos) carente de informação sobre os saberes e histórias contadas pelos povos historicamente renegados do Brasil.

Com base nos objetivos temos as seguintes metas:

1. Juntar material intelectual para leitura e acumulação de conhecimento sobre desigualdade social no Brasil.
2. Escrever um documento de jogo. Um jogo normalmente tem documentos que ajudam na produção do mesmo. Para este projeto será elaborado o GDD (Game Design Document).
3. Elaborar um esboço do projeto: um protótipo da ideia com mecânicas e um pouco da história para ser mostrado.
4. Desenvolver o jogo e buscar opiniões sobre cada estado de desenvolvimento que for finalizado, para isso a realização de apresentações pode ser necessária. (TALVEZ AS CONSULTAS SOBRE O ANDAMENTO DO PROJETO NÃO SEJAM REALIZADAS PELA DIFICULDADE DO PRODUTOR EM CONTATAR PESSOAS DE GRUPOS SOCIAIS TÃO DISTINTOS – UNS MUITO LONGE, OUTROS INCOMUNICÁVEIS, POR EXEMPLO – O MATERIAL INTELECTUAL DA COLETA DEVE SUPRIR EM PEQUENA PARTE ALGUMAS LACUNAS QUANDO SURGIREM, MAS ESTE NÃO DEVE SER TRATADO COMO ESSENCIAL DEVIDO AO OBJETIVO: FAZER UM JOGO DELES, COM ELES E PARA ELES – CONSIDERADO MELHOR EXPRESSÃO DA IGUALDADE.)
5. Após desenvolvimento, buscar opiniões de diversos grupos sociais menosprezados sobre o estado atual da produção do jogo, buscando com isso coletar informações valiosas e para isso sempre realizar apresentações do jogo quando possível.
6. Fechar o desenvolvimento do jogo realizando edições no projeto de acordo com as opiniões coletadas.

**Cronograma de atividades**

Observação: o projeto existe a muito tempo, por volta de 2016-2017 ele estava sendo pensado; o cronograma serve apenas para organizar as etapas deste projeto, mas tudo ocorrerá de forma maleável devido aos desafios de um projeto independente; sendo assim, ele deve ser bastante modificado.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Julho | Agosto | Setembro | Outubro | Novembro | Dezembro |
| Preparar garagem e prévia do GDD | X | X | X |  |  |  |
| Construir evento 1 |  |  | X |  |  |  |
| Construir evento 2 |  |  |  | X |  |  |
| Construir evento 3 |  |  |  |  | X |  |
| Lançar protótipo do projeto |  |  |  |  |  | X |

**Resultados esperados**

Apurar a eficácia deste trabalho de divulgação em forma de jogo em dois níveis: (I) entre os indígenas e (II) jogadores não descendentes diretamente de etnias indígenas. Ou seja, apurar a satisfação com o produto final, o jogo. Após apuração, conclusões podem ser melhor tomadas, como notar por meio das opiniões coletadas via questionário algum estranhamento ou negação dos indígenas com uma tecnologia talvez não tão acessível, no caso um jogo eletrônico; ou um negação do software desenvolvido pelo fato daquilo não pertencer originalmente a cultura indígena.

Verificar e analisar por meio da apuração e dos encontros com os indígenas a possibilidade de jogos servirem como difusores de importantes opiniões na sociedade e, desta forma, incentivar a tomada de uma produção consciente/cuidadosa com o conteúdo de jogos eletrônicos e ao mesmo tempo garantir melhor igualdade social.

**Método cientifico ou método de pesquisa**

m momento posterior.

**Fichas de personagens**

**ANNE**: personagem principal no jogo.

Ela é conhecida por competir com vários corredores experientes e vencê-los com grande grande conhecimento do terreno da pista e do carro do adversário.

Anne não teve pais para cuidar dela quando criança. Sua mãe morreu num programa que fez em uma discussão com um cliente e seu pai teve a alma levada para o tráfico na primeira semana de vida. Foi acolhida pelos tios. Um deles que era mecânico ensinou muita coisa sobre funcionamento de carros.

Personalidade: alegre, corajosa, esperta.

**CARLOS, O PRIMEIRO**: O primeiro dos administradores centrais no evento RUA. Responsável pelos eventos iniciais. Cuida de repassar informações do registro de novos corredores e introduzi-los ao evento.

Quando mais novo traficava na boca mais próxima da casa dele, mas desistiu após um tempo. Decidiu ganhar dinheiro de outro jeito, mas não abandonou as amizades que arrumou na epóca do crime. Possui ligações com os traficantes, frequentando os mesmo ambientes com eles de forma rotineira até.

Personalidade: sério, mais alegre com amigos, amoroso com sua família: irmã e avó.

**ZU**:

**MOACIR**: administrador de pista.

Moacir é um antigo frequentador e colaborador no terreno próximo a pista que ele administra. Sua idade avançada e estudo sem escolaridade permitiram ele conhecer o mundo por outro olhar, com erros e acertos ele pode aprender muito na vida e se orgulha muito disso.

Quando jovem gostava muito de brincar com seu carrinho de garrafa pet e sonhava em ter um carro e poder andar com toda sua família pela cidade e o cortiço, por isso fica muito feliz em colaborar com a juventude na organização do evento RUA.

Infelizmente, ele conseguiu o carro, mas nem todos da sua família puderam andar com ele por aí. Perdeu alguns pro tráfico, pra polícia e pela droga. Nem nunca pôde pilotar seu carro na cidade. Embora se sinta realizado em saber que foi um dos fundadores originais do RUA e antigo TERCEIRO.

Personalidade: calmo, pensativo, muito inteligente.

**Fichas de locais e eventos**

CIDADE: a cidade que a história acontece é fictícia e não tem o nome definido para melhor se adequar na mentalidade da(do) jogadora(or) representada(o) com a cidade que ela(ele) mora.

RUA: evento anual de corrida contra o tempo que acontece na maior comunidade pobre da cidade. RUA é uma abreviação ou apelido para a palavra REUNIÃO. A reunião que este evento propõem fica na característica marcante dele: procura reunir as(os) corredoras(es) em um evento anual para escolher o melhor piloto das corridas ilegais do ano.

BAIXO DO REGINALDO: favela formada após a intensificação da poluição num rio da cidade e falta de controle do saneamento básico no antigo Cortiço do Jacó. Atualmente o rio morreu e é o córrego principal da cidade. O Cortiço do Jacó foi destruído e as famílias foram desocupadas e expulsas para distante da zona central da cidade, se aproximando mais da floresta, para liberar o espaço para construção de UTA (Unidade de Tratamento de Água) – até hoje o centro da cidade continua poluído… DEVO ESCREVER MELHOR ESTA HISTÓRIA

CORTIÇO DE JACÓ (TALVEZ EU MUDE O NOME DESTE LUGAR): antigo cortiço no centro da cidade que teve moradias destruídas e moradores desalojados para implantação de um programa de tratamento e manejo melhor dos recursos do rio.

**História do jogo**

NARRAÇÃO DO “NEW GAME”, UM SENHOR DE AVANÇADA IDADE CONTA:

Faz muito tempo que a burguesia reclamava de uns incômodo advindo das pessoas habitantes da comunidade ribeirinha do Cortiço de Jacó (TALVEZ EU MUDE O NOME DESTE LUGAR). Eles recramava e recramava na rádia que nôis era doença e era feio. Eles então começaram com essas cosas de mudar, de tirar, de obter posse; quando vimos chego aqui uma orde de juiz maldoso – tosse interrompe a fala dele por um momento.

Esta orde dizia pra nôis sair de nossas casa, que aquelas casa nossa eles precisavam pegar e pegar o terreno. A maioria fico lá, como eu. Porque nascemo e crescemo e… e depois de tanto tempo – mais uma pausa inesperada por conta da tosse – deveríamos sair do lugar. Não pode. Isso tá errado.

Perdemo tudo. Foi tudo destruído. Quase morri na mão daqueles capangas deles que vestem aquelas farda. Perdemo… Perdemo mermo. Eu consigo me lembrar, até hoje! Até hoje! Daqueles carros, daquelas armaduras... matano meu amor.

Então subimo o morro e invadimo o lixão. Moramo aqui a... agora. Na Favela do Baixo do Reginaldo. Té quando eles vorta de novo. Sei lá! Hoje sobrevivemo ainda da pesca, mas andamo muito até chegar lá, mas alguns sobrevive do lixo. Então veio esse doençero, esse lixo todo de computador, de carro, de comida, de tudo. Tudo isso mata.

Eu amava minha terra. Por que isso? De todo modo, tenho minhas filhas e netas e tenho que continuar, né? Não posso parar antes de ver elas florescer e fica bem.

DIÁLOGO INICIAL COM CARLOS - O PRIMEIRO:

A protagonista se aproxima do primeiro e ao perceber a vinda dela o Primeiro começa:

- Opa, gata! Tudo bom?

- Tudo. Boa tarde!

- Boa!

Um traficante armado com um fuzil se vira e fala ao lado do Primeiro:

- Quê que essa mulé quer, hein?

E completa com cinismo:

- Sua bitch?

- Sou puta de ninguém porque quero falar com outra pessoa de sexo oposto, não, e outra, eu tô falando com cê, por acaso?

- É o quê, quenga? Cê me respeite, viu?

- Se não vai fazer o quê? Me matar? Aqui quem me faltô respeito foi você, viu? Isso é magoa. Porque na pista já ganhei de cê antes, otário.

Os outros ao redor vaiam e é possível ouvir as falas “Carai! Nessa cê morreu Marquinhos!” e “Se fudeu!” ao fundo:

- Uuuuuuuu! - vaia.

Ele então tenta retomar a fala zangado, mas é rapidamente interrompido pelo primeiro:

- Oxi, olha…

- Ela tá certa. Vacilo feio, mano - fala o Primeiro. Após uma pausa e risos ao fundo o primeiro prossegue:

- Olha, meu nome é Carlos. Fala o que cê quer?

- É você que gerencia as corridas de nível 1. Como faço pra participar do RUA?

- Sou eu sim. Massa! Seja bem vinda. Fique a vontade pra se enturmar com as meninas e meninos daqui. Só gente boa!

- Me dá seu nome compreto, celular e otras coisas. Eu vou anotar e repassar pra Terceira, no fim das contas ela que manda.

- Beleza. Meu nome é Anne Gizza da Iara Bonita e Dandara. Meu número é…

[A TELA ESCURECE]

Um dos amigos de Carlos e Anne sobem a rua para falar com Zu, uma administradora de pista. Então o moço para um momento, se aproxima mais de Anne e diz apontando uma casa:

- Oiá a casa azul de alvenaria ali.

- É a casa dela.

- Sim e boa sorte, viu, gata? As pistas podem ser perigosas.

- Viu.

- Eu vou embora agora. Precisar é só falar no meu número ou no número do primeiro mermo. Ele não se importa muito se ligarem pra ele.

- Beleza.

Então o rapaz se despedi ao falar:

- Falô!!

Anne então se volta para a casa da Zu e anda na direção da casa.

Porém, mesmo ao longe, o rapaz que ia embora, grita:

- Ôôôôô, Anneeee!

- Oiii!

- Não esquece de olhar o mapa.

- Ta certo. Brigada!

EVENTO 1 – diálogo antes do evento começar entre a administradora de pista Zu (descendente de africanas) e a personagem principal Anne:

Zu esta na frente de sua casa sentada sobre uma caixa de som alta e larga. Ela esta selecionando pelo celular uma música para tocar na caixa. Ela percebi a aproximação de Anne e as duas começam a conversar até este ponto:

- Não podemos competir contra os carros da polícia. Da última vez que eles vieram aqui eu perdi minha mulher. Eu não gosto deles. Todo ano, toda vez é isso.

- Eu ti entendo. Queria poder fazer algo, mas... num sei.

Se alegrando Zu responde:

- Nem se preocupe com isso, não. Tudo que cê tem que fazer agora é fazer o melhor tempo na corrida. Bora se preparar?

- Bora!

- Beleza!

EVENTO 2 - diálogo antes do evento começar entre a administradora de pista Carolina – TALVEZ ESTE NOME MUDE DEVIDO A UMA PESQUISA POR NOMES INDÍGENAS EM ANDAMENTO - (Indígena) e a personagem principal Anne:

- Embora o terreno seja difícil, temos algumas pistas no início da floresta...

- Sério? Isso num sabia.

- Tome cuidado com os espíritos da floresta. Eles podem trazer algum mal. Antigas e antigos indígenas que não tiveram enterros dignos vagam pela floresta e podem te causar algum mau.

- Nem se preocupe! Eu não tenho medo!

- Não é medo.

- Oxi! E é o quê?

Carolina fala em tom de alerta e preocupada:

- Respeito! Eles existem. Eles não sabem o quê causam pra ti. Elas e eles sofrem muito por não puderem “desaparecer”.

- Desculpa! Cê tem razão, mas por que eles não tiveram enterro?

- Infelizmente, os home branco foram lá e mataram elas e eles por terra, gado, ouro. Essas coisas de valor pra os branco.

EVENTO 3 - diálogo antes do evento começar entre o administrador de pista Moacir (negro religioso da ubanda) e a personagem principal Anne:

Anne chega de carro no barraco de Moacir e chama por ele na porta, este atende, eles se cumprimentam e chama a moça para entrar pra ela esperar, porque ele esta um pouco ocupado. Moacir começa a conversar com a jovem enquanto ele termina de fazer o almoço. Então a conversa chega até este ponto:

- Não tendi porque ali assumiu seu machismo. Machismo é algo estrutural e ruim. Deveria ser mortalmente evitado.

- Exatamente por isso. É algo que esta em todos os lugares, em mim e você. Antes de olhar para os outros, eu olhei para mim mesmo e vi que precisava melhorar também se eu quisesse que não existisse estas coisas más; como racismo e xenofobia. Mais do que apontar o dedo na cara de alguém, eu resolvi mudar a mim mesmo.

- Mas… - Anne então para e ele aproveita para perguntar:

- Você procura evitar tratar destas questões com seus colegas?

- Não. É que…

- Seu mundo nunca mudará, jovem.

- Tendi o que cê fez. Desculpa.

- Tudo bem. Olhe para minha idade. Tou quase um pai de santo já, então saber destas coisas é fácil. Além disso, ao sair do terreiro mais cedo vi você se impondo muito diante daquele jovem armado. Parabéns!

- Brigada!

- Depois vo ter que falar com ele, por sinal; mas vamos ao que interessa. Gostei d’ocê e cê quer vencer, né?

Em tom alegre e sorrindo ela responde:

- Claro!

- Então vamos nos preparar.

**Ciclo de progresso do jogo**

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 na garagem do jogo.

**Apoio**

**Referências bibliográficas**

**Livros, textos e artigos na internet:**

A EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA COMO FORTALECIMENTO DA IDENTIDADE CULTURAL DOS POTIGUARA DA PARAÍBA/BRASIL – CONSIDERAÇÕES INICIAIS. Pedro Lôbo dos Santos e Eduardo Dias da Silva. pg. 2-3. Link: https://www.scielo.br/j/tla/a/zhFtBtt95P6bTVbwGGkvVmv/?lang=pt; acesso em 26/06/2021 às 01:58 (1).

A xawara e os mortos: os Yanomami, luto e luta na pandemia da Covid-19. Marcelo Moura Silva e Carlos Estellita-Lins. pg. 4-5, pg. 13-17. Link: https://www.scielo.br/j/tla/a/zhFtBtt95P6bTVbwGGkvVmv/?lang=pt; acesso em 26/06/2021 às 01:59 (2).

O Brasil indígena. IBGE. Link: https://www.gov.br/funai/pt-br/atuacao/povos-indigenas/o-brasil-indigena-ibge-1; acesso em 30/06/2021 às 11:53.

Mapas de terras indígenas da Funai (Fundação Nacional do Índio):

Link geral: https://www.gov.br/funai/pt-br/atuacao/terras-indigenas/geoprocessamento-e-mapas; acesso em 30/06/2021 às 14:52.

* Terras indígenas do Brasil. Link: https://www.gov.br/funai/pt-br/arquivos/conteudo/cggeo/pdf/terra-indigena.pdf
* Jurisdicionamento das coordenações com terras indígenas: Link: https://www.gov.br/funai/pt-br/arquivos/conteudo/cggeo/pdf/terra-indigena-coordenacao.pdf

Informações da C.R. Nordeste I(AL) no site da Funai. Link: https://www.gov.br/funai/pt-br/composicao/coordenacoes-regionais/cr-nordeste; acesso em 30/06/2021 às 21:42.

Dicionário Tupi(Antigo)-Português. Moacir Ribeiro de Carvalho. Link: https://www.google.com.br/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://etnolinguistica.wdfiles.com/local--files/biblio%253Acarvalho-1987-dicionario/Carvalho\_1987\_DicTupiAntigo-Port\_OCR.pdf&ved=2ahUKEwjFtJiC1eLxAhWErJUCHXZEDa0QFnoECBwQAQ&usg=AOvVaw1gRhgKijWO0sNgappV1zen; acesso em 14/07/2021, às 10:28.

Livro Racionais Mc’s - Sobrevivendo no Inferno - 1ª ed. - São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

**Vídeos e documentários:**

**INCOMPLETO!!**

**Referencial do carro Lílas e outros carros:**

Imagem usada para Lílas e outros carros. <a href='https://br.freepik.com/fotos/festa'>Festa foto criado por bearfotos - br.freepik.com</a>; acesso em 18/09/2020, às 19:22.

Imagem usada para Lílas e outros carros. <a href='https://br.freepik.com/vetores/carro'>Carro vetor criado por macrovector - br.freepik.com</a>; acesso em 14/09/2020, às 19:48.

Imagem usada para Lílas e outros carros. Carro retrô estacionado, imagem de ArthurHidden no freepik. Link: <a href='https://br.freepik.com/fotos/carro'>Carro foto criado por ArthurHidden - br.freepik.com</a>; acesso em 14/09/2020, às 19:45

**Imagens da Monalisa do Funk do Tars:**

Imagens da Monalisa do Funk do Tars. Link: https://www.google.com.br/amp/s/www.alagoas24horas.com.br/1183717/grafiteiro-paulista-da-mona-lisa-funkeira-e-preso-em-maceio/amp/?espv=1; acesso em 29/06/2021 às 22:35.

**Referencial do carro Noturno:**

Imagens de referência para Noturno. Imagem de carros no livro Racionais Mc’s Sobrevivendo no Inferno. pg. 70-71. - 1ª ed. - São Paulo: Companhia das Letras, 2018.

Carros antigos (ditos como clássicos) que aparecem nos trailers de Need for Speed Payback (Trailer 1: https://m.youtube.com/watch?v=04KPiGmC7Lc, acesso em 13/09/2020, às 16:09) e Need for Speed Heat (Trailer 2: https://m.youtube.com/watch?v=04KPiGmC7Lc; acesso em 13/09/2020, ás 16:04) e do trailer da comemoração de aniversário do jogo The Crew 2 (Trailer 3: https://m.youtube.com/watch?v=eF-slyfHEVQ; acesso em 13/09/2020, às 16:17).