**PROJETO MFRG**

**Descrição resumida**

Projeto independente 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 criminalidade 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 sentam 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).

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;

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 as 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 os saberes e histórias contadas pelos próprios indígenas.

Com base nos objetivos temos as seguintes metas:

1. Juntar material intelectual para leitura e acumulação de conhecimento sobre etnias indígenas 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. 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 em desenvolvimento quando possível.

**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 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**

CARLOS:

**História do jogo**

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

Faz muito tempo que a burguesia reclamava de uns incômodo advindo das pessoas habitantes da comunidade ribeirinha do Cortiço da 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... matando 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…

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

- 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.

- Nem se preocupe com isso, n. 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:

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

- 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 colegas?

- Não. É que…

- Seu mundo nunca mudará, jovem.

- Tendi o cê fez. Desculpa.

- Tudo bem. Olhe para minha idade. Tou quase um pai de santo já. 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.

**Referências**

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.