**PROJETO MFRG**

**1. 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 desigualdade no Brasil; como favelas, guetos, bairros periféricos e outros espaços de moradia para pobres, negras(os), indígenas e trabalhadoras(es) de muitas categorias.

Desta forma, pretende-se evidenciar a capacidade de jogos de difundir importantes pensamentos que foram esquecidos ao longo da história e 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 dessas pessoas.

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.

**2. Justificativa**

Para identificar os grupos e sociedades que o jogo pretende representar como vinculadas a desigualdade social recorrente, principalmente localizados no Brasil, foi feito abaixo um levantamento destes grupos sociais. Ao mesmo tempo, é apresentado um fundamento ou justificativa destes entrarem para esta lista de representatividade do MFRG.

**Os antigos e originários indígenas**

Se crer que os indígenas são os povos mais originários do Brasil. Presentes aqui antes mesmo da entrada dos portugueses que perdidos procuravam outro país, a Índia. Estes ao chegarem aqui exploraram os povos indígenas, principalmente na obtenção das riquezas advindas da terra, como a extração de pau-brasil; uma árvore local. [falta provar isso].

Essa dominação também ocorreu na cultura indígena desconsiderada pelos europeus por completo. Para muitos a educação brasileira teria se iniciado com a vinda dos jesuítas as terras desconhecidas, mas isso não é verdade. Porque como Pedro Lôbo e Eduardo Dias contam em artigo, a educação indígena já existia com os próprios modos de operar. Estes povos foram obrigados a aprender leis, costumes e língua dos jesuítas e caso desobedecessem eram punidos por rebeldia. A partir deste ponto começou na história do Brasil a negligência aos saberes indígenas, que obviamente por isso deixaram de circular entre seus próprios pares.

Para os indígenas Potiguaras, a educação se fundamentava numa construção gradativa do conhecimento na qual um aprendizado se firmava com o outro; inclusive, esta educação se perpetuava até a fase adulta da pessoa, sem que ela parasse de aprender. Diferente do modelo eurocêntrico, que fragmentava os conteúdos em setores para aprendizagem do indivíduo. Se verifica nisso uma diferença no modo de pensar indígena e europeu. Essa diferença não levada em consideração fez a etnia Potiguara entrar em conflito diversas vezes com os jesuítas. A resistência indígena não se vincula somente ao passado, ela se perpetua até os dias atuais, a LDBEN (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional) e o PNE (Plano Nacional de Educação) são frutos dessas reivindicações (“A EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA COMO FORTALECIMENTO DA IDENTIDADE CULTURAL DOS POTIGUARA DA PARAÍBA/BRASIL – CONSIDERAÇÕES INICIAIS”, Pedro Lôbo e Eduardo Dias).

Um caso recente de negligência do discurso indígena tem seu lugar na pandemia de Covid-19 que foi iniciada em 2019 ou 2020. A xaware, termo para pandemia da etnia Yanomani, fez aparecer outra distinção no modo de pensar entre etnias indígenas e o homem branco europeu. Corpos mortos por Covid de indígenas das aldeias Yanomani que foram tiveram atendimento médico na cidade não voltavam para a aldeia. Isso causou revolta entre as pessoas desta etnia porque eles não podiam realizar o ritual reahu com o corpo da amiga(o) morta(o). O reahu é um ritual muito simbólico e caprichado do povo Yanomani; para o ritual ser concretizado se deve içar o cadáver embrulhado com palhas em uma árvore na floresta para putrefação separando a carne dos ossos; os ossos serão calcinados em uma pira funerária com os pertences da(o) morta(o); em seguida, tudo que foi puverizado e tranformado em cinzas é armazenado em cabaças que voltarão a ser abertas no momento de “desaparecimento” do ritual; no qual os vizinhos e visitantes da aldeia choram a morte da pessoa falecida; as cinzas são então enterradas ou consumidas pelos presentes diluídas num mingau de banana. [A xawara e os mortos: os Yanomami, luto e luta na pandemia da Covid-19. Marcelo Moura Silva e Carlos Estellita-Lins]

Não apenas simbólico, o ritual tem a missão especial de purificar o mundo de qualquer que um espirito vagante da floresta (Um pore como conta a etnia) possa causar a aldeia, como angústia, dor, acidentes e doenças. Isso não acontece apenas com os Yanomani. Qualquer povo indígena consideraria o enterro do morto sem preparativos um ato infame e inumano. [A xawara e os mortos: os Yanomami, luto e luta na pandemia da Covid-19. Marcelo Moura Silva e Carlos Estellita-Lins]

Não se trata de emergencialmente conscientizar as etnias indígenas da emergência em tratar rapidamente da periculosidade do corpo infectante sem vida. Se trata de entender que ambas as partes tem o mesmo objetivo, mas com métodos diferentes de aplicação. Enquanto os homens brancos querem enterrar rapidamente o corpo morto para se prevenir de mais infecções da pandemia, os indígenas querem realizar o reahu para no “desaparecimento” do espírito da(o) morta(o) purificar o mundo se livrando do perigo da xaware (A pandemia). [A xawara e os mortos: os Yanomami, luto e luta na pandemia da Covid-19. Marcelo Moura Silva e Carlos Estellita-Lins]

Sendo assim, é possível concluir que o pensamento Yanomani neste caso foi excluído da discussão de manejo dos corpos infectantes e mortos pela pandemia dos vírus da Covid e vem sendo excluído desde de muito tempo ao se considerar o passado do indígena e sua opressão pelo homem branco europeu. Por isso, é necessário defender e divulgar este pensamento esquecido através deste projeto.

**Comunidade LBGT e mulheres por igualdade de gênero e sexo**

São muitas vozes que gritaram por igualdade entre os sexos e entre os gêneros durante a história; entre elas Conceição Evaristo e Kamilla CDD; as quais respectivamente retratam as heranças e valor de uma mulher e a violência que as perseguem. [TALVEZ CONCEIÇÃO EVARISTO NÃO SEJA A MELHOR ESCOLHA PARA ESTE PARÁGRAFO. DEVO MUDAR ESTA INTRODUÇÃO]

Este assunto é muito antigo, desde a antiguidade na Filosofia Clássica Platão já contava em A República o benefício que a polis grega teria de se ter uma igualdade entre os sexos feminino e masculino. Assim, Platão foi conhecido como subversivo por propor que as mulheres tivessem a mesma educação que os homens, que fossem elas participantes da ágora e guardiãs da cidade. Da mesma forma como visto nos dias atuais, Sócrates e seus seguidores desprestigiaram as ideias platônicas principalmente por conceber papéis diferentes de modo de ser para a mulher e para o homem de acordo com suas diferenças naturais; os socráticos de hoje, para este caso específico, seriam o que comumente é classificado como o que denomina por machista. [Questões de gênero em Platão e Eurípedes: corpos antigos e gender performativity]

Platão e Eurípedes, filósofos da Grécia Clássica, foram importantes pensadores antigos que questionaram a sociedade de seu tempo apontando as diferenças entre homens e mulheres e ressaltando um modelo social ético com melhores papéis para para o gênero feminino. [Questões de gênero em Platão e Eurípedes: corpos antigos e gender performativity]

Violencia contra a mulher

visoes da mulher

Dessa forma, é possível afirmar que o Brasil, influenciado pela Filosofia Ocidental, não enxergam a realidade das mulheres como elas realmente veem. A música A Faca de Kamilla CDD retrata muito bem a realidade triste de uma vítima de abuso sexual. Do mesmo modo, a música Prostituta de Negra Gizza faz.

Nessa mesma linha de pensamento feminista não é possível excluir o valor intrínseco do movimento LGBTQIA+ na contemporaneidade.

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

falar dos pobres, citar Jesse Souza;

com base em tudo acima, repetir e ressaltar o objetivo do projeto;

**3. 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. ESTE TAMBÉM É O MOTIVO PELO QUAL O MFRG PODE FRACASSAR EM CUMPRIR COM OS DOIS PRIMEIROS OBJETIVOS ACIMA CITADOS)
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.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Jan/2021 | Fev/2021 | Mar/2021 | Abr/2021 | Mai/2021 | Jun/2021 | Jul/2021 | Ago/2021 | Set/2021 | Out/2021 | Nov/2021 | Dez/2021 |
| 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 |
|  | Jan/2022 | Fev/2022 | Mar/2022 | Abr/2022 | Mai/2022 | Jun/2022 | Jul/2022 | Ago/2022 | Set/2022 | Out/2022 | Nov/2022 | Dez/2022 |
| Lançar protótipo do projeto | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Coletar poucas opiniões sobre o projeto | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Finalizar GDD | x | x | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**4. 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.

**5. Método científico ou método de desenvolvimento**

m momento posterior.

**6. 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 e aproveitamento de peças usadas que eram descartadas no lixão.

Quase todo dia, o tio dela levava Anne quando pequena para a área de descartes de carros para coletar alguma peça encontrada lá. Infelizmente, o tio dela não pode mais praticar a profissão que aprendeu com o pai devido a contaminação sofrida pelo contato direto com o lixo. Atualmente, até Anne sente alguns sintomas e ao contar isso para sua tia, ela aconselhou a sobrinha à não ir mais para a sucata e entrar no RUA para adquirir dinheiro por outros meios.

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 novas(os) corredoras(es) e introduzi-las(los) ao evento; além de conferir a administração em cada pista periodicamente através de reunião com a(o) administradora(or) da pista e sua equipe.

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 época do crime. Possui ligações com os traficantes, frequentando os mesmos ambientes com eles de forma rotineira até. Com a fama de ter se tornado o Primeiro e a história no crime é reconhecido por várias facções e traficantes na comunidade.

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 terreiro próximo a pista que ele e sua equipe 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, pela droga e pelo mandado de desocupação. Nem nunca pôde pilotar seu carro na cidade. Apesar de tudo isso, se sente realizado em saber que foi um dos fundadores originais do RUA e antigo TERCEIRO.

Personalidade: calmo, pensativo, muito inteligente.

**7. 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.

Cada evento no RUA é excepcional, pois procurar reunir pessoas de todos os tipos em um baile funk, em uma batalha de rap ou evento de conversa e todo no fim converge para a corrida.

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 e do lixão da cidade para liberar o espaço para a construção de uma 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, NÃO LEMBRO BEM DO PERSONAGEM BÍBLICO JACÓ, ): 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 ou córrego.

**8. 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.

Anne muda abruptamente a feição e se entristesse um pouco:

- Que triste. Eles vagam sem rumo e sem saber pra onde vão…

Carolina tenta consolá-la de alguum modo. Caroline pega e aperta a mão de Anne e diz:

- Tudo bem, amiga. A mãe terra esta com a gente. As coisa vão mudar.

- Tá certo.

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.

**9. 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 no menu garagem do jogo.

**10. Apoio**

**11. 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. 2-4. 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.

Questões de gênero em Platão e Eurípedes: corpos antigos e gender performativity. Link: https://www.scielo.br/j/ep/a/GkVwGqNVJBqHKNYkGS5mPXD/?lang=pt. Vânia Silva e Gabriele Cornelli; acesso em 20/07/2021 às 19:40.

Olho d’água de Conceição Evaristo. [DEVO REVER ESTA REFERÊNCIA A DEPENDER DA CITAÇÃO DELA ACIMA NO TEXTO]

**Músicas:**

Negra Gizza – Prostituta. Link: ; acesso em ..

Kamilla CDD – A faca. Link: ; acesso em ..

**Músicas nos menus do jogo:**

**INCOMPLETO!!**

**Músicas nos eventos ou corridas do jogo:**

**INCOMPLETO!!**

**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 de modelos mais antigos 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).