

INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ

**PALMARES:
UMA LUTA PELA LIBERDADE**

Documento de *Game Design* (GDD) apresentado como requisito do componente curricular Projeto de Desenvolvimento de Jogos.

Alunos: Gabriel Eduardo Marcon; Henrique Margotte

Orientador: Denilson Roberto Schena

**CURITIBA
2018**

RESUMO

O presente projeto visa desenvolver um jogo didático sobre a escravidão no Brasil Colonial, mais precisamente, no século XVII, na Capitania de Pernambuco. Com base em Bandecchi (1970), Mattoso (1990), Napolitano; Villaça (2015), Rodrigues (2010), Schwarcz (2015), Gomes (2011, 2015, 2016) e o filme Quilombo (1984), tratando a partir do ponto de vista do escravizado, o jogo demonstra o trabalho nos engenhos de açúcar, o processo de fuga dos engenhos para os quilombos, sendo estes representados pelo quilombo de Palmares. O jogo apresentará os engenhos por meio da primeira fase, onde o jogador participará das fases da produção de açúcar, já a fuga será demonstrada a partir da segunda fase, sendo o jogador a executá-la, até a chegada a Palmares. O desenvolvimento será dado através de plataformas como a Unity, durante as aulas de Projeto de Desenvolvimento de Jogos, no Instituto Federal do Paraná, Campus Curitiba.

Palavras-chave: Escravidão. Brasil Colonial. Palmares. Engenho de açúcar. Século XVII.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	4
1.1 Delimitação do Tema e Justificativa.....	4
1.2 Definição de Plataformas.....	5
1.3 Público Alvo.....	5
1.4 Trabalhos Correlatos.....	6
2 DEFINIÇÃO DO JOGO.....	8
2.1 Revisão Bibliográfica.....	8
2.2 Narrativa.....	10
2.2.1 Fluxo do Jogo.....	11
2.2.2 Criação de Personagem.....	13
2.2.2.1 Inimigos.....	15
2.2.2.2 NPCs.....	20
2.2.3 Ambientes.....	24
2.3 Level Design.....	27
2.3.1 Mecânicas do Jogo.....	31
2.4 Sonorização.....	32
2.5 Cutscenes.....	36
2.6 Design do Jogo.....	36
2.6.1 Design de Interface.....	37
2.6.2 Logotipo / Marca do Studio.....	43
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	47
REFERÊNCIAS.....	48

1 INTRODUÇÃO

1.1 Delimitação do Tema e Justificativa

O presente projeto foi motivado a partir das participações nas aulas de História, no segundo ano, com destaque ao pouco espaço que o livro didático de História (NAPOLITANO; VILLAÇA, 2, 2015), naquele caso, destina às temáticas indígenas e africanas. Ao mesmo tempo, segundo uma pesquisa informal na plataforma Google pelos termos “jogos digitais sobre a escravidão no Brasil”, no dia 21 de fevereiro de 2018, foi encontrado um número reduzido de jogos, cerca de dez, que tratam sobre essas temáticas, ainda mais, com foco principal no escravizado e no período referente a metade do século XVII.

O objetivo do jogo é representar e caracterizar o modo de vida da sociedade colonial brasileira, na segunda metade do século XVII, em especial, a vida nos engenhos a partir do ponto de vista dos escravizados. O jogo fará uso do formato 2D, em especial, *Pixel Art*, assim como representará aspectos naturais e culturais da região da Capitania de Pernambuco, se encontrando no gênero de aventura, com visão de cima.

Quanto a questão de jogo, este projeto pretende inovar por meio de uma jogabilidade interessante, que possa ser abordada em sala de aula e possa instigar o jogador a pesquisar mais sobre o conteúdo, visando a diversão do usuário, não somente a didática.

A delimitação temática do jogo consiste em abordar a vida do escravo no engenho e no quilombo, especialmente no de Palmares, de acordo com Bandecchi (1970), Mattoso (1990), Rodrigues (2010), Schwarcz (2015), Gomes (2011, 2015, 2016) e o filme *Quilombo* (1984), mostrando como os escravos foram os principais agentes visando a sua própria libertação, como dito por Reis; Gomes (1996), Gomes (2016). A necessidade de oportunizar um jogo sobre a história do Brasil Colonial, com foco na temática da escravidão, justifica a necessidade e a pertinência do referido projeto.

1.2 Definição de Plataformas

O jogo será desenvolvido para a plataforma *PC (Personal Computer)*, devido a dinâmica no uso do teclado e do mouse, adequada para a jogabilidade proposta e a maior possibilidade de ser usada em escolas, visto que estas podem possuir laboratórios de informática. Os requisitos mínimos do sistema, estabelecidos pela *Unity*, compreendem os sistemas operacionais *Windows Vista SP1+*, *Mac OS X 10.9+*, *Ubuntu 12.04+* e *SteamOS+*, ou superiores, também é necessário uma placa gráfica com recursos *DX10 (shader model 4.0)* e uma *CPU* com suporte para o conjunto de instruções *SSE2*, também recomenda-se o uso de placa ou drive de som.

1.3 PÚBLICO ALVO

O presente jogo é destinado a adolescentes da faixa etária dos 14 aos 16 anos de idade, fase na qual este público encontra-se, normalmente, em idade escolar. Seja no nível de ensino fundamental ou médio, o aluno terá acesso à história do Brasil colonial, conforme prevê a *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional* (BRASIL, 1996, art. 26), contexto no qual a narrativa do jogo é desenvolvida.

Além de se encontrarem na época escolar na qual estudam o contexto histórico do jogo, também é nessa idade em que o adolescente está desenvolvendo uma visão de mundo, define quem é e está com uma grande ligação com a liberdade, conforme Amaral (2007), sendo o projeto interessante para demonstrar a sociedade no século XVII e utilizar o senso de liberdade do escravizado.

O jogo, a partir do momento que possui mortes intencionais e a presença do preconceito, se enquadra na classificação para maiores de 14 anos, de acordo com o *Guia Prático de Classificação Indicativa* (BRASIL, 2012).

Também há um foco para estudantes de escolas públicas, ainda mais para adolescentes negros ou pardos, pois o jogo possui um caráter de representatividade e luta, podendo incentivar os estudantes mais vulneráveis socialmente pela busca de sua própria liberdade.

1.4 Trabalhos Correlatos

O jogo *Palmares: uma luta pela liberdade* se diferencia dos demais jogos relacionados à escravidão pois é o único que demonstra um engenho, um quilombo e aspectos culturais a partir da visão do negro, no século XVII, em um formato de *Pixel Art*. Segue quadro demonstrativo (Quadro 1) e imagens (Figuras 1 e 2) para maior entendimento e comparação com demais jogos.

Quadro 1: Comparação do jogo *Palmares: uma luta pela liberdade* com demais jogos, sob aspectos comuns.

Jogo	<i>Palmares: uma luta pela liberdade</i>	<i>Engenho de Açúcar</i>	<i>Escravo, nem pensar!</i>	<i>Dandara</i>	<i>Capoeira Legends: Path to Freedom</i>
Século XVII	X	X			
Ponto de vista do negro	X		X	X	X
Engenho	X	X			
Quilombos	X				X
Aspectos da cultura	X			X	X
<i>Pixel Art</i>	X	X		X	

Fonte: Autoria própria.

Figura 1: Imagem do jogo *Engenho de açúcar*.



Fonte: Vice. Disponível em: <https://www.vice.com/pt_br/article/nzjqbx/a-histria-do-jogo-de-historia-que-deu-ruim>. Acesso em 22/04/18.

Figura 2: Imagem do jogo *Dandara*.



Fonte: Mobile Gamer. Disponível em <<https://www.mobilegamer.com.br/2018/01/dandara-arte-e-historia-em-um-game-de-plataforma-para-android-e-ios.html>>. Acesso em 20/04/18.

2 DEFINIÇÃO DO JOGO

2.1 Revisão Bibliográfica

Na fase inicial da colonização do Brasil, o governo português determinou o envio de africanos escravizados para atuarem nas mais diversas atividades econômicas da época. A partir de 1580 se deu a expansão do uso da mão de obra escrava negra nas áreas da produção da cana-de-açúcar.

Amontoados nos porões insalubres dos navios (chamados de negreiros ou de tumbeiros), mal alimentados e sujeitos a intensa violência física e psicológica, de 10% a 25% dos africanos escravizados ficavam debilitados e morriam antes de chegar a colônia.

Calcula-se que entre 5 e 6 milhões de africanos escravizados foram trazidos à América portuguesa de 1560 a 1850. No século XVIII, o número passou a 1,3 milhão. Esse comércio se manteve até meados do século XIX, mesmo após a independência do Brasil (NAPOLITANO; VILLAÇA, 2015, p. 20).

O cultivo da cana-de-açúcar foi a principal atividade agrícola para exportação do Brasil nos séculos XVI a XVIII. Localizados principalmente nas capitâncias da Baía de Todos os Santos e de Pernambuco, chegando a cerca de 235 em 1628, os engenhos eram compostos principalmente pela casa-grande, como é chamada a moradia do senhor de engenho, a capela, a senzala e a casa de purgar, moinho e casa de caldeiras, onde a cana era refinada.

A produção do açúcar era dada pela extração da garapa da cana, uma espécie de suco extraído do caule, na moenda, essa garapa é fervida nas caldeiras até se transformar em uma espécie de mel, que seria mexido em um tacho até ser depositado em uma forma cônica para cristalizar, formando o açúcar mascavo. Na casa de purgar, era colocada uma camada de massapê sobre a forma e cobria-a com água, para retirar as impurezas do açúcar, tornando-o branco, de acordo com Napolitano; Villaça (2015).

A principal mão de obra utilizada na produção de açúcar foi a mão de obra negra escravizada. Esses escravizados, vítimas de constantes maus tratos, buscavam sua liberdade.

Já no cativeiro, os escravos mostravam resistência de variadas maneiras: suicidavam-se, envenenavam os senhores, praticavam o aborto, quebravam ferramentas e boicotavam o trabalho. Além disso, aguardavam oportunidade para fugir. Os negros fugitivos

organizavam-se em quilombos, comunidades de escravos em áreas de difícil acesso (OS MAIORES acontecimentos da história do Brasil, 2006, p. 24).

Os quilombos não eram formados apenas de ex-escravizados negros, como também possuíam indígenas refugiados e brancos sem-terra ou foragidos da coroa, de acordo com Lopez (1993), Fausto (2009).

Um dos maiores e mais famosos quilombos, conforme Gomes (2011) e Santos (2013), foi o Quilombo dos Palmares. Localizado, conforme afirma Santos (2013), na serra conhecida como Outreiro da Barriga, local em que havia abundância de palmeiras, no interior da Capitania de Pernambuco, a cerca de 120 quilômetros do litoral, o quilombo chegou a ter uma população de 6 a 8 mil pessoas, tendo autores como Gomes (2011) que indicam que esse número pode variar de 20 a 30 mil habitantes.

De acordo com Nascimento (2013), a história de Palmares foi contada, em grande parte, a partir dos portugueses que lutaram contra o quilombo, sendo por ela considerada a versão dos vencedores, não havendo registro de palmarinos, dificultando assim o seu estudo, já que sua história é contada a partir da destruição do quilombo.

Ainda não há um consenso de quanto tempo Palmares existiu, assim como o seu número de habitantes, tendo fontes afirmado iniciar em cerca de 1597 a 1711, como Gomes (2011), 1595 a 1695, como Santos (2013), entre outras datas e períodos.

“Foi mais fácil fugir para os mocambos no início do século XVII, quando a produção de açúcar foi desorganizada pela invasão dos holandeses (1630) e, mais tarde, pelas batalhas de expulsão desses estrangeiros (1645-1654)”, afirma Nascimento (2013). Sendo esse último contexto, durante a expulsão dos holandeses, no qual o período do jogo proposto se encontra. Segundo Lopez (1993), a invasão holandesa foi decisiva para a formação de Palmares, pois as constantes lutas diminuíram o controle sobre os escravizados e aumentou a quantidade de negros trazidos pelos holandeses, diminuindo os valores e aumentando os maus tratos.

A invasão holandesa se deu a partir da independência da Holanda (1581) e da formação da União Ibérica (1580), quando o Rei Filipe II fechou os portos brasileiros para os navios holandeses, até então parceiros na economia do açúcar. Assim os holandeses fundaram a Companhia das Índias Ocidentais, com o objetivo de recuperar os negócios na América. Os holandeses ocuparam Salvador em 1624, por quase um ano e retornaram novamente em 1630, ocupando quase todo o nordeste até 1654, quando foram expulsos, levando a produção do açúcar para as Antilhas e se tornando então concorrentes, conforme é afirmado por Napolitano; Villaça (2015) e na obra *Os Maiores Acontecimentos da História do Brasil* (2006).

O quilombo passou a representar uma grave ameaça para o governo português e holandês, pois incitava a fuga de escravos, prejudicando a economia da Colônia, assim, houve diversas investidas contra Palmares, tendo em 1602 e 1603 as primeiras expedições, em 1644, a primeira expedição holandesa, expedições as quais eram formadas principalmente por bandeirantes. Somente após a expulsão dos holandeses as expedições contra Palmares se intensificaram, de acordo com Lopez (1993) e Gomes (2011).

Os dois maiores líderes de Palmares foram Ganga Zumba e seu sucessor e sobrinho Zumbi. Ganga Zumba foi líder até a sua morte, na década de 1680, quando foi envenenado, antes de sua morte, em 1678, o líder havia realizado um acordo com a Coroa que manteria os nascidos em Palmares livres, que deveriam sair da região, fixando-se em outra definida pela Coroa, já os negros fugitivos deveriam voltar aos engenhos. Com a morte de Ganga Zumba, Zumbi assume a liderança do quilombo e rompe o acordo, permanecendo no poder do Quilombo até a sua captura e morte em 20 de novembro de 1695.

Quanto a organização e modo de vida no interior de Palmares, a partir do material pesquisado, não há informações detalhadas para compreensão do tema, sendo o material apresentado de uma autoria livre, visando demonstrar elementos da cultura afro-brasileira.

2.2 Narrativa

O jogo se inicia com uma cena na qual é demonstrada a história do personagem, Iniko, até chegar o dia em que a jogabilidade realmente tem início.

Logo ao nascer Iniko é separado dos pais, que da mesma forma são separados ao serem comprados por diferentes senhores, dessa maneira o personagem principal vive no engenho desde criança, onde recebe o nome de Nicolau e sofre todas as dificuldades vividas por escravizados na época da colonização.

A primeira fase se inicia em um engenho de cana-de-açúcar, localizado na Capitania de Pernambuco, logo no início da segunda metade do século XVII, onde o jogador deve trabalhar em algumas etapas da produção de açúcar, mais especificamente, a coleta da cana, o serviço na moenda, na caldeira e na casa de purgar. Caso o jogador não cumpra as metas, ele será punido pelo senhor de engenho, indicado pela perda do jogo.

No dia seguinte, ocorre a rebelião dos escravizados deste engenho, como forma de resistência à escravidão, iniciando então a segunda fase. Parte deles foge para a floresta próxima ao engenho, em busca do conhecido Quilombo dos Palmares, que vinha ganhando destaque na época, tanto entre escravizados quanto entre senhores de engenho. Agora livre, Iniko tem como objetivo evitar ser morto por capitães-do-mato ou por bandeirantes que estejam em busca das recompensas pelos escravizados rebeldes, utilizando apenas de ataques corpo-a-corpo e armas brancas, enquanto os inimigos possuem armas de fogo.

Após atravessar a mata, Iniko chega ao Quilombo dos Palmares, onde poderá caminhar livremente para explorar o quilombo. Para encerrar o jogo, deve atravessar o quilombo, até chegar onde está localizado o líder Ganga Zumba, para mostrar, por meio de um diálogo gerado automaticamente ao entrar na sala, que está apto a se juntar ao quilombo e lutar pela sua liberdade, finalizando, dessa forma, o jogo.

2.2.1 *Fluxo do Jogo*

Ao abrir-se o jogo, haverá uma tela inicial, onde o usuário poderá escolher entre jogar, sair, ver os controles ou ver os créditos, esses dois últimos retornando, ao apertar qualquer tecla, ao menu inicial. No decorrer do jogo, o usuário poderá, ao pressionar a tecla P, acessar uma tela de pause, permitindo continuar jogando, retornar à tela inicial, alterar o volume do som e da música e sair do jogo, sendo também, a tela de configurações, pois nela é possível alterar os sons.

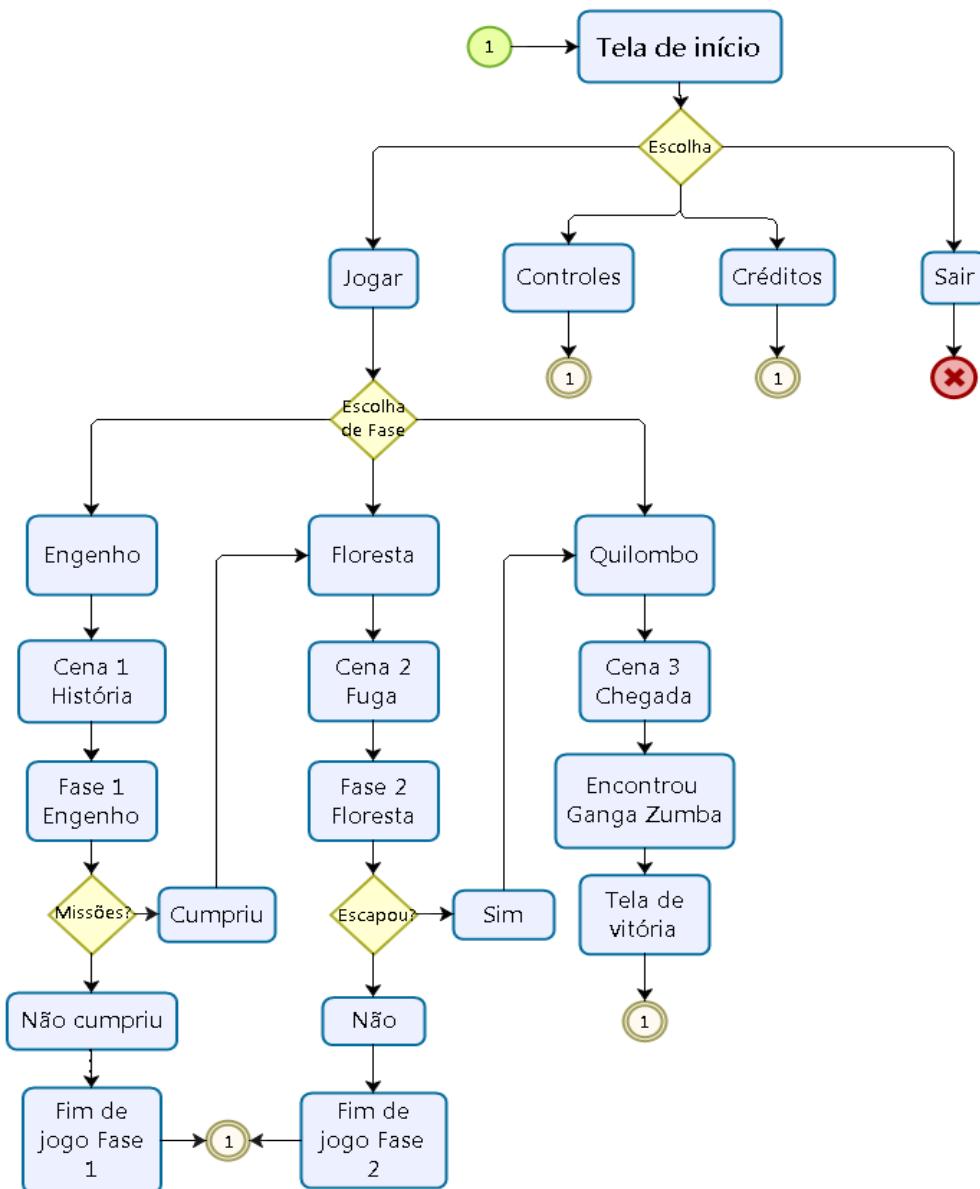
Ao optar por jogar, o usuário poderá escolher entre a fase do Engenho, Floresta ou Quilombo. Escolhendo a fase do Engenho, o jogador assistirá uma cena que demonstrará a história do personagem, passando então para a primeira fase do jogo. O jogador iniciará a primeira fase na Senzala devendo, então, ir até o Canavial, Moenda, Caldeira e Casa de Purgar, nesta ordem, para que então retorne para a Senzala no final da fase. Caso o jogador não cumpra as tarefas de cada área no tempo definido, o jogador perderá o jogo, sendo exibida uma tela de fim de jogo referente à primeira fase, voltando, então, ao se apertar qualquer tecla, para a tela de início. Na transição de uma área para outra, o jogador ficará livre para explorar o engenho e poderá acessar uma tela que contém o mapa do engenho.

Ao voltar a senzala no final do dia, iniciará uma cena que mostrará a fuga dos escravizados, passando então para a segunda fase. Esta mesma cena marca o início da fase Floresta, ao selecioná-la no menu inicial. Na Floresta, o personagem deve atravessar a floresta sem ser morto pelos Capitães-do-mato e Bandeirantes, caso seja morto, será redirecionado para uma tela de fim de jogo referente à segunda fase, reiniciando a fase.

Ao atravessar a Floresta, o jogador chegará ao Quilombo de Palmares, por meio de uma cena, que será o início do jogo se optado a fase Quilombo, onde estará livre para explorar o quilombo. Ao encontrar o Líder Ganga Zumba, será exibido um diálogo e, ao fim deste, uma tela de vitória, demonstrando o fim do jogo, voltando a tela de início ao apertar qualquer tecla. Para melhor entendimento, ver Fluxograma 1.

Em todas as telas em que será possível, ao apertar qualquer tecla, voltar ao menu ou ao jogo, no caso da tela de pause, será apresentada uma mensagem indicando o procedimento.

Fluxograma 1: Fluxograma referente ao jogo *Palmares: uma luta pela liberdade*.



Fonte: Autoria própria.

2.2.2 Criação de Personagem

Os personagens presentes no jogo, que possuem alguma participação na narrativa, estão listados a seguir. O primeiro apresentado é o personagem principal, o qual é controlado pelo jogador.

Personagem do jogador

Nome: Iniko/Nicolau

Sexo: Masculino

Imagen: Figura 3

Descrição:

1^a Fase: Escravizado de um engenho de cana-de-açúcar na Capitania de Pernambuco.

2^a Fase: Escravizado foragido.

Fim do jogo: Quilombola do Quilombo dos Palmares.

Armas: 2^a Fase: Bastão de madeira/facão/capoeira.

Vida: 100

Velocidade: 3

Dano: 40/50/30

Ataques: Corpo-a-corpo.

Lista de animação:

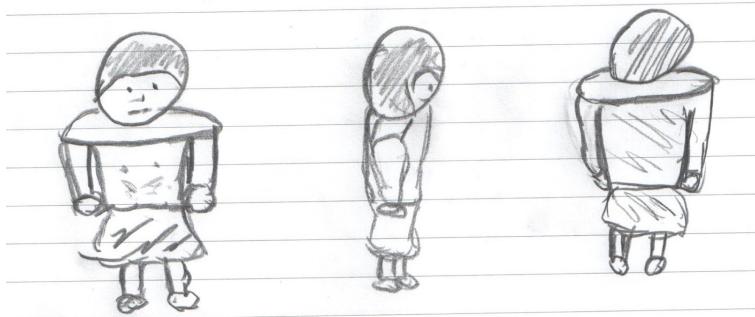
- Parado
- Andando
- Carregando
- Atacando capoeira
- Atacando madeira/facão
- Levando dano
- Interagindo com Caldeira
- Interagindo na Casa de Purgar

Padrão de movimento:

- Andando normalmente

- Andando carregando
- Parado

Figura 3: Modelo do personagem principal.



Fonte: Autoria própria.

2.2.2.1 Inimigos

Os personagens que, de alguma forma, apresentam algum perigo ao jogador durante a narrativa são o Senhor de engenho e os Feitores, durante a primeira fase, estes não possuem ataques ou forma explícita de serem derrotados, e os Bandeirantes e Capitães-do-mato, na segunda fase, todos descritos a seguir.

Nome: Bandeirantes

Imagen: Figura 4 e 5

Descrição: Soldados que estão a procura do Quilombo dos Palmares e negros foragidos.

Armas: Mosquete

Vida: 50

Dano: 30

Ataques: À distância.

Campo de visão lateral: 12x2

Campo de visão vertical: 6,75x1

Área de tiro lateral: 12x2

Área de tiro vertical: 6,75x1

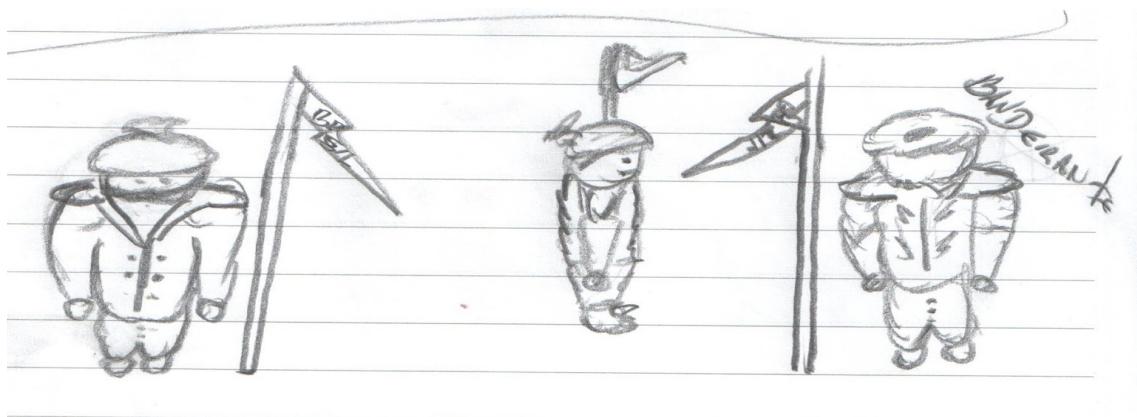
Lista de animação:

- Parado
- Atirando
- Levando dano
- Desaparecendo

Padrão de movimento:

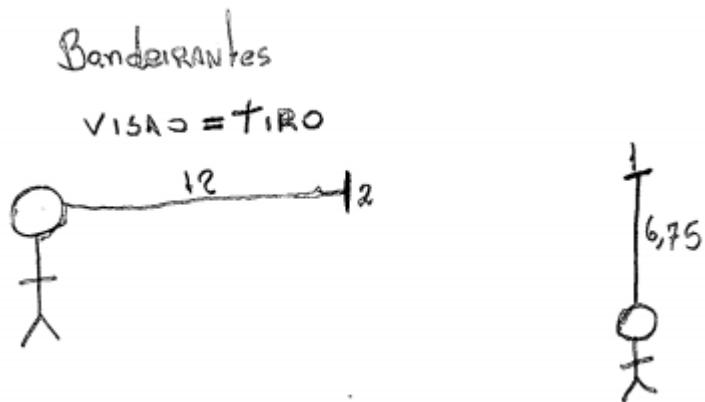
- Parado

Figura 4: Modelo de Bandeirante.



Fonte: Autoria própria.

Figura 5: Exemplificação dos campos de visão e tiro dos Bandeirantes.



Fonte: Autoria própria.

Nome: Capitães-do-mato

Imagen: Figura 6 e 7

Descrição: Enviados dos Senhores de engenho para capturar escravizados foragidos.

Armas: Mosquete

Vida: 50

Velocidade: 4

Dano: 30

Ataques: À distância.

Campo de visão lateral: 10x2

Campo de visão vertical: 5,625x1

Área de tiro lateral: 8x2

Área de tiro vertical: 4,5x1

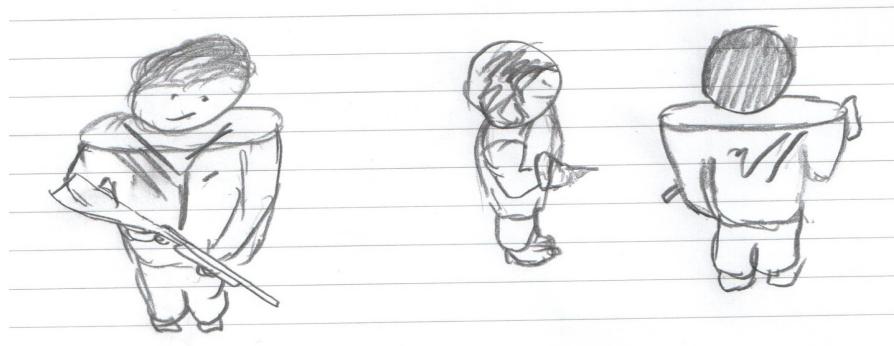
Lista de animação:

- Parado
- Andando
- Atirando
- Levando dano
- Desaparecendo

Padrão de movimento:

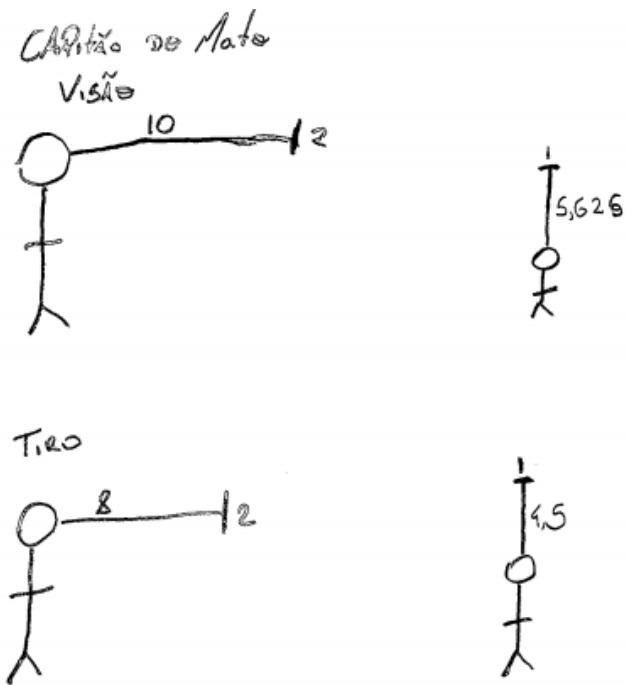
- Parado
- Andando

Figura 6: Modelo de Capitão-do-mato.



Fonte: Autoria própria.

Figura 7: Exemplificação dos campos de visão e tiro dos Capitães-do-mato.



Fonte: Autoria própria.

Nome: Senhor de engenho

Imagen: Figura 8

Descrição: O dono do engenho.

Ambiente: Engenho.

Forma de interação: Caso o jogador faça algo não permitido ou dando ordens.

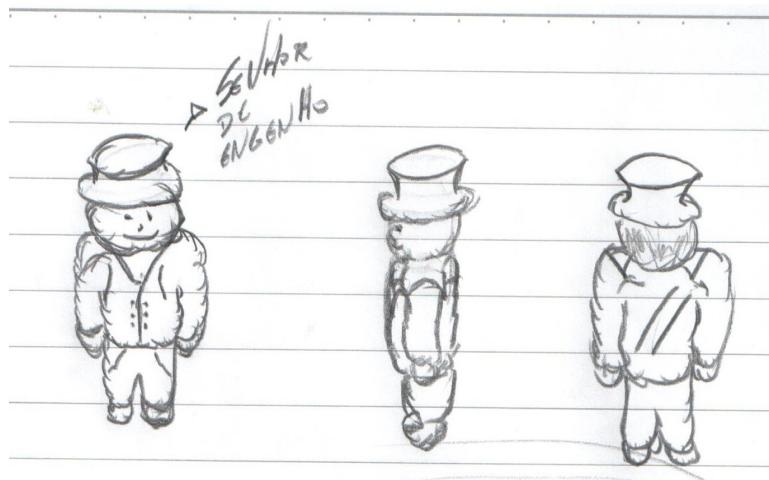
Lista de animação:

- Parado
- Falando

Padrão de movimento:

- Parado

Figura 8: Modelo de Senhor de engenho.



Fonte: Autoria própria.

Nome: Feitores

Imagen: Figura 9

Descrição: Quem vistoria se os escravizados estão trabalhando, brancos.

Ambiente: Engenho.

Forma de interação: Caso o jogador faça algo não permitido ou dando ordens.

Lista de animação:

- Parado
- Andando
- Falando

Padrão de movimento:

- Andando
- Parado

Figura 9: Modelo de Feitor.



Fonte: Autoria própria.

2.2.2.2 NPCs

Os personagens que não oferecem perigo ao jogador mas estão presentes na narrativa estão listados a seguir, sendo eles os Escravizados, Quilombolas, sendo estes dispostos pelo mapa das duas primeiras fases, respectivamente, onde podem estar andando, parados, trabalhando ou dançando, pais do personagem principal e Ganga Zumba.

Nome: Escravizados

Imagen: Figura 10

Descrição: Outros escravizados que também trabalham no engenho.

Ambiente: Engenho.

Forma de interação: A partir de cenas.

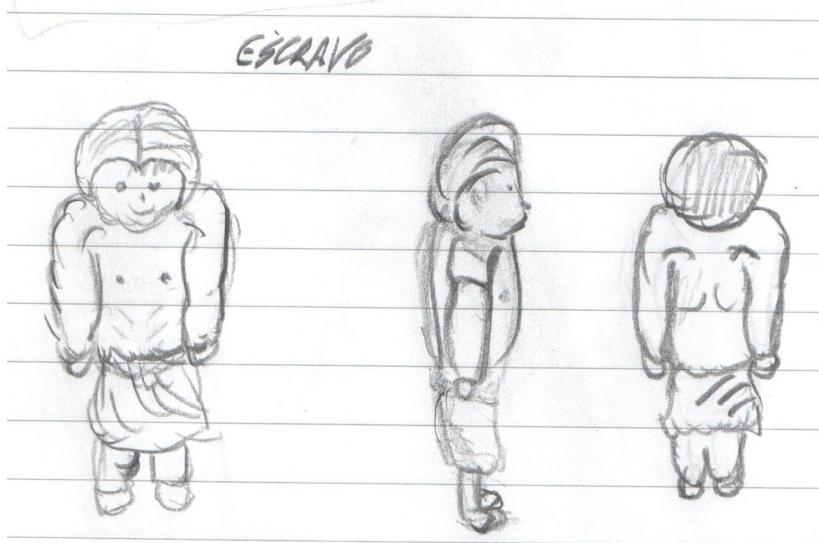
Lista de animação:

- Andando
- Parado
- Trabalhando
- Dançando

Padrão de movimento:

- Andando
- Parado

Figura 10: Modelo de Escravizado.



Fonte: Autoria própria.

Nome: Quilombolas

Imagem: Figura 11

Descrição: Outros quilombolas de Palmares.

Ambiente: Quilombo de Palmares.

Lista de animação:

- Andando
- Parado
- Trabalhando
- Dançando

Padrão de movimento:

- Andando
- Parado

Figura 11: Modelo de Quilombola.



Fonte: Autoria própria.

Nome: Ganga Zumba.

Sexo: Masculino

Imagen: Figura 12

Descrição: Líder do Quilombo dos Palmares, o jogador deve encontrá-lo para encerrar o jogo.

Ambiente: Quilombo dos Palmares.

Forma de interação: Interage ao jogador entrar em sua casa.

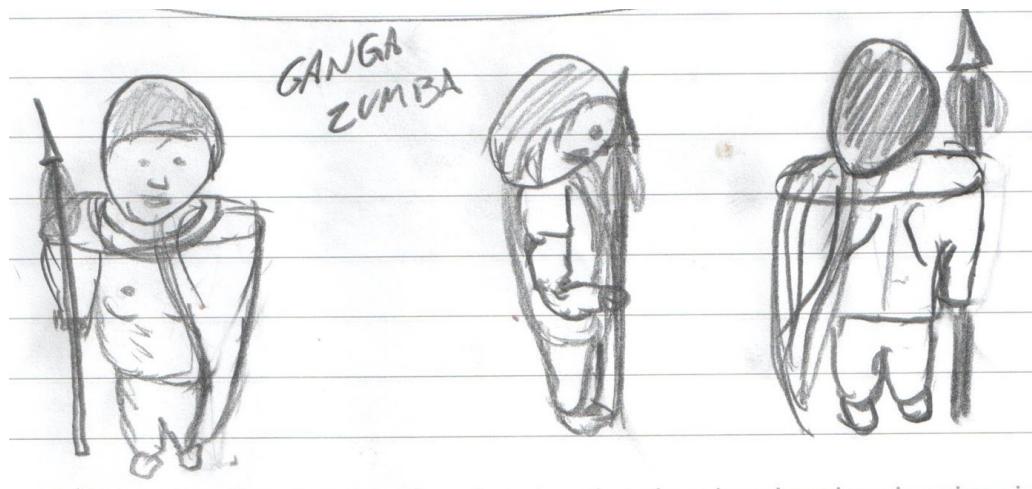
Lista de animação:

- Parado
- Falando

Padrão de movimento:

- Parado

Figura 12: Modelo de Ganga Zumba.



Fonte: Autoria própria.

Nome: Mãe de Iniko.

Sexo: Feminino

Imagen: Figura 13

Descrição: Mãe do personagem principal, separada da família quando chegou ao Brasil.

Ambiente: Sem ambiente definido, aparece somente durante a primeira cena.

Forma de interação: Aparece durante a primeira cena.

Figura 13: Representação da mãe de Iniko.



Fonte: Autoria própria.

Nome: Pai de Iniko.

Sexo: Masculino

Imagen: Figura 14

Descrição: Pai do personagem principal, separada da família quando chegou ao Brasil.

Ambiente: Sem ambiente definido, aparece somente durante a primeira cena.

Forma de interação: Aparece durante a primeira cena.

Figura 14: Representação do pai de Iniko.



Fonte: Autoria própria.

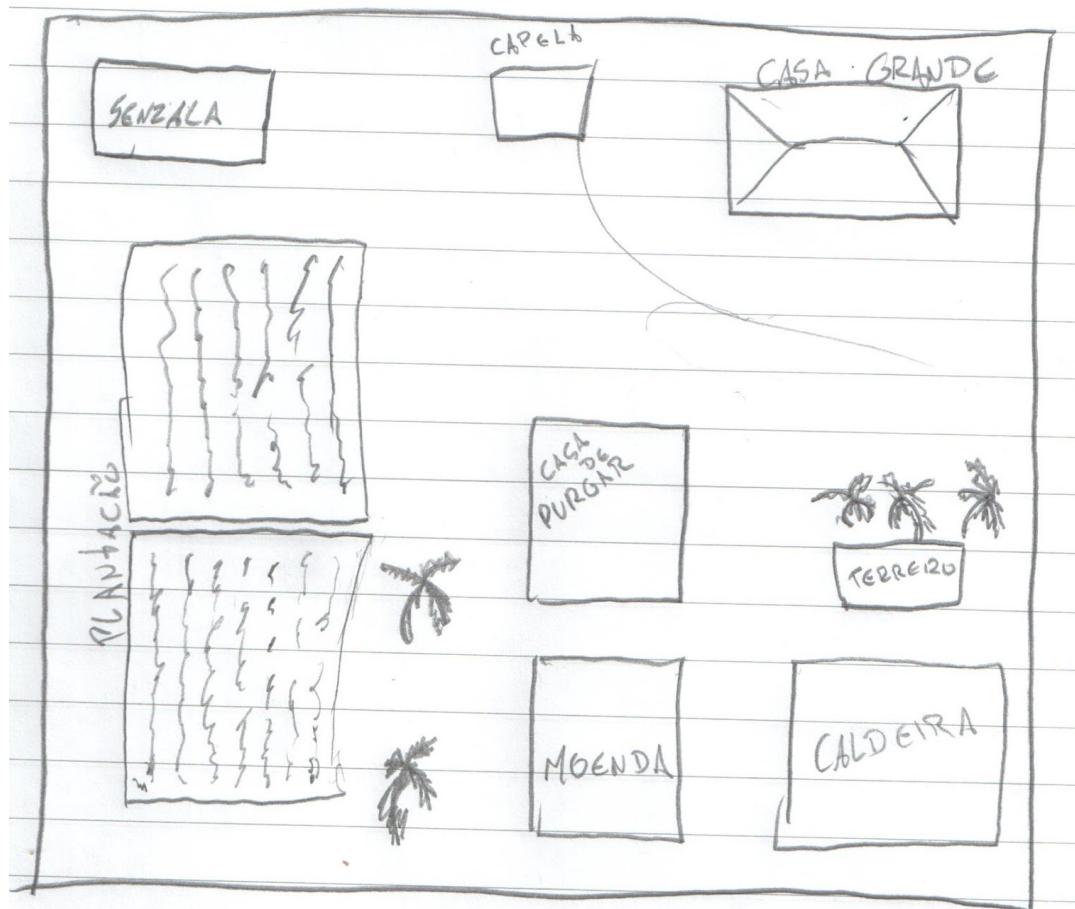
2.2.3 Ambientes

Os ambientes presentes no jogo são o Engenho, a Floresta e o Quilombo dos Palmares, descritos a seguir.

Engenho (Figura 15): Ambiente principal da primeira fase, pode ser explorado nos períodos de troca de uma tarefa para outra. Seus pontos principais são a Senzala, onde se inicia o jogo, possui alguns escravizados e feitores durante a noite, não possui móveis, só montes de palha e tocos de madeira; o Canavial, espaço onde estão plantadas as canas-de-açúcar; a Moenda, onde há uma moenda puxada por uma roda d'água; a Caldeira, onde há caldeiras para esquentar a cana; a Casa de Purgar, onde é refinado o açúcar, sendo colocado em uma forma e escoando água por ele; o Terreiro, pequeno espaço de terra escondido onde os escravizados fazem seus cultos; a Casa Grande, não acessível ao jogador, lugar onde os senhores de engenho ficam; a Capela, onde são feitas as rezas católicas no

engenho. Há vários escravizados, alguns feitores e o senhor de engenho. O tempo é de dia, iniciando durante a manhã e entardecendo a partir de que o jogador completa as missões da fase até a noite, mantendo-se o tempo limpo, sem chuvas, durante a fase.

Figura 15: Representação do Engenho.

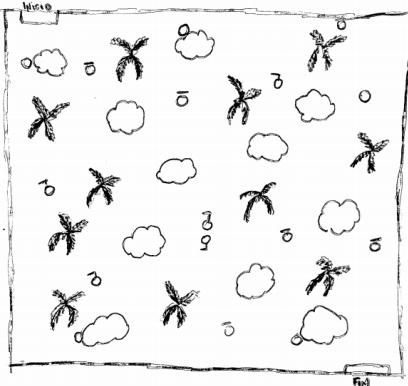


Fonte: Autoria própria.

Floresta (Figura 16): Ambiente principal da segunda fase, uma floresta da região de Pernambuco, com grande presença de palmeiras e árvores com espaçamentos para o personagem se locomover. Há alguns escravizados fugidos, assim como há bandeirantes e capitães-do-mato. A fase se passa durante a noite, sem chuva.

Figura 16: Representação da Floresta.

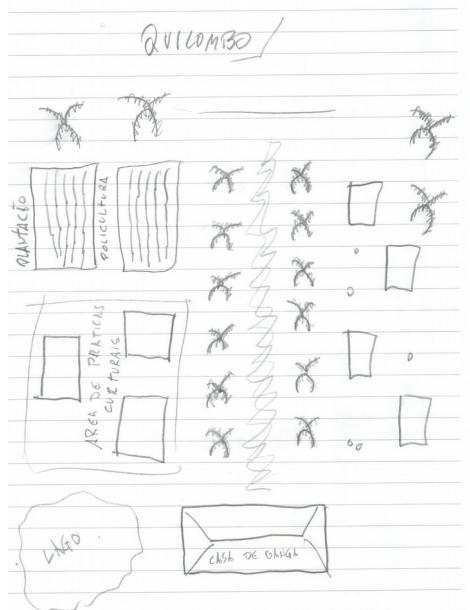
 - PALMEIRAS	 - BANDEIRANTE
 - ÁRVORES	 - CAPIVÁRAS DO MATE
	 - ESCRAVOS



Fonte: Autoria própria.

Quilombo dos Palmares (Figura 17): Ambiente final do jogo, possui várias palmeiras, casas, plantações de policultura, áreas para prática da cultura e uma casa maior, onde fica o líder, bem no centro do quilombo. Existem diversos quilombolas, como ex-escravizados, indígenas e brancos pobres. É dia e o tempo mantém-se limpo.

Figura 17: Representação de Palmares.



Fonte: Autoria própria.

2.3 Level Design

O jogo terá duas fases, sendo a primeira dividida em 4 partes, passando-se no Engenho (Figura 15), e a segunda, em 2, passando-se na Floresta (Figura 16) e no Quilombo (Figura 17), respectivamente. A visão será em terceira pessoa e a câmera será centralizada ao *player*, tendo a vista de cima com uma perspectiva de frente, como nos jogos da saga *Pokémon* (Figura 18), por exemplo. O perigo Tempo, caracterizado nos níveis da primeira fase, se refere a um tempo determinado para atingir o mínimo de pontos no determinado nível, tempo este que será contabilizado a partir do tempo real, demonstrado por um relógio analógico na tela. Cada nível está descrito logo abaixo.

Figura 18: Imagem do jogo *Pokémon: FireRed*.



Fonte: Emuparadise. Disponível em:
<[https://www.emuparadise.me/Nintendo_Gameboy_Advance_ROMs/Pokemon_Fire_Red_\(U\)\(Squirrels\)/44874](https://www.emuparadise.me/Nintendo_Gameboy_Advance_ROMs/Pokemon_Fire_Red_(U)(Squirrels)/44874)>. Acesso em 22/04/8.

Nível 1-1

Nome: Canavial

Hora do dia: Manhã

História: Iniko vai ao Canavial cortar cana

Progressão: Jogador sabe se movimentar, aprende a atacar, coletar e depositar

Tempo de jogo estimado: 2 min

Mapa de cores: Verde (árvores, cana, grama)

Mecânicas: Movimentar, atacar (cortar cana), coletar (cana no chão, facão), depositar (cana numa caixa)

Perigos: Tempo

Nível 1-2

Nome: Moenda

Hora do dia: Meio-dia

História: Iniko deve moer a cana

Progressão: Jogador sabe se movimentar, depositar e coletar

Tempo de jogo estimado: 2 min

Mapa de cores: Marrom (moenda, roda d'água, estrutura), Verde (grama), Azul (água)

Mecânicas: Movimentar, coletar (cana numa caixa, garapa na moenda), depositar (cana na moenda, garapa num jarro)

Perigos: Tempo

Nível 1-3

Nome: Caldeira

Hora do dia: Tarde

História: Iniko deve cozinhar a cana

Progressão: Jogador sabe se movimentar, coletar, depositar e aprende a interagir

Tempo de jogo estimado: 2 min

Mapa de cores: Vermelho (panelas de barro), Amarelo (fogo), Marrom (estrutura, caldo), Verde (grama)

Mecânicas: Movimentar, coletar (garapa no jarro, melado na caldeira), depositar (garapa na caldeira, melado na forma), interagir (caldeira)

Perigos: Tempo

Nível 1-4

Nome: Casa de Purgar

Hora do dia: Fim de tarde

História: Iniko deve refinar o açúcar

Progressão: Jogador sabe se movimentar, coletar, depositar e interagir

Tempo de jogo estimado: 2 min

Mapa de cores: Marrom (estrutura), Vermelho (formas), Branco (açúcar), Azul (água)

Mecânicas: Movimentar, coletar (forma com melado), depositar (açúcar no saco), interagir (forma)

Perigos: Tempo

Nível 2-1

Nome: Floresta

Hora do dia: Noite

História: Os escravizados fugiram e têm que chegar ao quilombo pela floresta.

Progressão: Jogador sabe se movimentar, atacar, coletar, depositar.

Tempo de jogo estimado: 5 min

Mapa de cores: Verde escuro (folha das árvores, grama, arbustos), Marrom (tronco das árvores).

Inimigos: Bandeirantes, Capitães-do-mato

Mecânicas: Movimentar, atacar (capoeira, bastão ou facão), coletar (bastão, facão), depositar (bastão, facão), olhar (inimigos), tiro (inimigos) e seguir(capitão-do-mato).

Perigos: Inimigos.

Nível 2-2

Nome: Palmares

Hora do dia: Dia

História: Chegada ao quilombo e deve-se apresentar-se ao líder para se integrar ao quilombo.

Progressão: Jogador sabe se movimentar.

Tempo de jogo estimado: 1 min

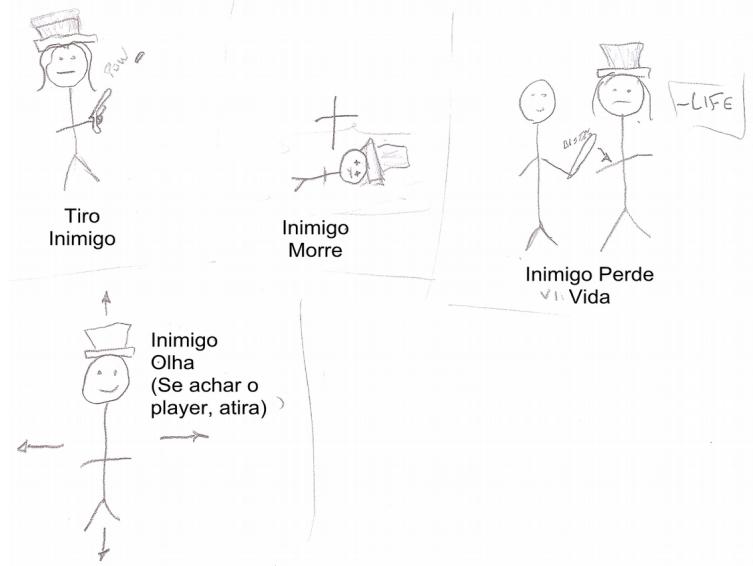
Mapa de cores: Verde (grama, folhas), Marrom (casas, troncos)

Mecânicas: Movimentar, passar (portas)

2.3.1 Mecânicas do Jogo

As mecânicas do jogo serão, no que compete ao *player*, Movimentar, Coletar (itens como facão, bastão, cana, etc., podendo carregar um de cada vez), Atacar (a cana com o facão e os inimigos com capoeira, bastão ou facão, com danos especificados na criação de personagens), Depositar (mesmo caso de Coletar), Interagir (com a caldeira e a forma), assim como pode perder vida ao ser atingido por disparos inimigos. Quanto aos inimigos, os Bandeirantes possuirão uma posição fixa, não tendo a possibilidade de se movimentarem, e possuirão um campo de visão que, ao jogador entrar neste, o Bandeirante atirará, desferindo dano. Já os Capitães-do-mato possuirão um campo de visão e um campo de tiro, sendo o primeiro maior, quando o jogador entrar no campo de visão, mas não adentrar o campo de tiro, o Capitão-do-mato se deslocará na direção do jogador até este alcançar o campo de tiro, para então, atirar, esta movimentação será chamada Seguir. Ambos os inimigos possuem as mecânicas de Atirar, Olhar, Perder vida e Morrer. Para maior entendimento, ver Figura 19, 20 e 21.

Figura 19: Mecânicas referentes aos inimigos.



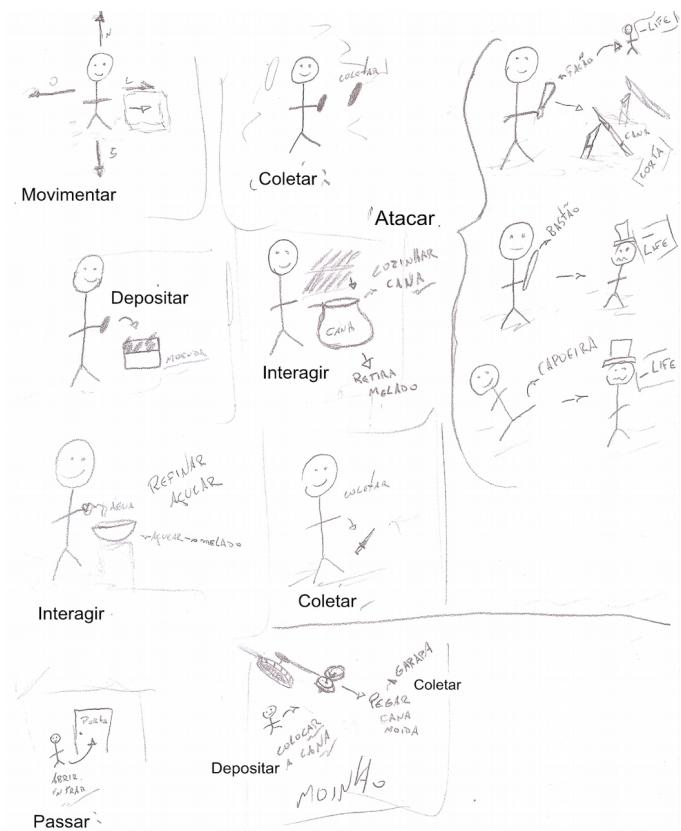
Fonte: Autoria própria.

Figura 20: Mecânica referente a Seguir.



Fonte: Autoria própria.

Figura 21: Mecânicas referentes ao jogador.



Fonte: Autoria própria.

2.4 Sonorização

O presente jogo utilizará de recursos sonoros para maior imersão e comodidade ao jogar. Todos os sons estão listados a seguir, para melhor entendimento, ver Quadro 2.

1) DIÁLOGOS (DX):

a) Os diálogos acontecerão em momentos de trabalho dentro do engenho, sendo o Feitor ou o Senhor do engenho que mandarão o personagem executar as tarefas. Durante a segunda *cutscene* haverá falas do personagem, gritando e comandando a revolta, assim como outros escravizados se ajudando. Durante a terceira *cutscene* o personagem descreve sua primeira impressão sobre o quilombo ao vê-lo pela primeira vez.

b) Não há voz de narração.

c) Não há efeitos de voz.

d) Durante a fase 1, haverá *walla* dentro da senzala e em determinadas partes do engenho. Na segunda *cutscene*, haverá 2 *walla*, o primeiro ocorrerá durante a revolta e o segundo mostrará escravizados gritando enquanto fogem, tentando causar o efeito de confusão e grande mudança. Também haverá *walla* no quilombo.

2) EFEITOS (FX):

a) *Foley*

- Durante a primeira fase o jogador estará descalço, logo o som será de passos na grama, terra e piso de madeira sem nenhum calçado, entre os outros escravizados acontecerá a mesma coisa, já outros personagens, como por exemplo, os Capitães-do-mato, Bandeirantes, Feitores e o Senhor de engenho, usarão botas e andarão na grama, terra e madeira.

- Enquanto o personagem trabalha no engenho, todas suas ações contarão com a ajuda de objetos, por isso, todos terão seu som próprio, demonstrando que o trabalho está sendo feito, entre eles estão, o uso do facão ao cortar a cana, o depósito da cana na caixa, o uso da colher ao mexer a cana em cozimento, o uso do jarro ao refinar o açúcar, durante essas ações, outros escravos farão o mesmo serviço, fazendo todos, o mesmo som em cada ação.

- Como a vestimenta dos escravizados não era de grande influência e pouco cobria o corpo, esse som não será tão focado, já com os outros personagens,

Capitães-do-mato, Bandeirantes e Senhores de engenho, o fato da vestimenta da época ter tecidos em abundância e dificultar a movimentação de quem a usa, o som será mais presente.

b) *FX*

- Durante a fase do engenho, o jogador passará por diferentes locais, sendo parte externa e parte interna, durante o momento externo, o *BG (Background)* contará com o vento, o som das canas balançando, pássaros nas árvores, e folhas, basicamente, sons do campo. Dentro das casas, o som de vento será mais baixo, assim como pássaros, demonstrando estar em lugar fechado.

Na floresta, durante a segunda fase, o vento e animais noturnos tomarão conta do *BG*, sendo que dentro da floresta o som do *BG* demonstrará o medo que os escravizados sentiam na época.

No quilombo, durante a exploração, cada local terá seu *BG*, sempre demonstrando paz, com pássaros cantando e vento fraco.

- No engenho, com a grande quantidade de máquinas, cada uma terá seu som, a moenda, a caldeira e a refinação do açúcar, sons de rios no entorno do local.

- Botões do menu, transição de cena.

3) MÚSICA (*MX*):

a) As músicas utilizadas serão provindas da cultura afro-brasileira, com destaque para músicas de capoeira. Estas sendo de domínio público ou de autoria dos Mestres Itamar e Toni Vargas, e outros produtores que seja conseguida autorização ao desenvolver do projeto, não sendo utilizadas as músicas completas, apenas fragmentos. A escolha das músicas terão como base a representação histórica que elas possuem ou a relação que fazem com a atualidade, conforme Quadros (2017).

b) O jogo não possui trilha composta.

c) O jogo não possui trilha de referência.

Quadro 2: Quadro referente à sonorização do jogo.

<i>DX</i>	Senhor de engenho mandando Feitor mandando Escravizados durante a fuga Personagem durante a fuga Personagem chegando no quilombo
<i>Walla</i>	Escravizados na senzala Escravizados/Feitores no engenho Escravizados durante a revolta Escravizados durante a fuga Quilombolas no quilombo
<i>FS</i>	Descalço - Grama, terra, madeira Sapatos - Grama, terra, madeira Botas - Grama, terra, madeira
<i>PP</i>	Facão - Cortar cana Cana - Depositar na caixa Colher - Mexer. Jarro - Refinar açúcar Arma - Atirar
<i>CL</i>	Roupa típica - Pouco som. Roupa grande - Pouco movimento. Roupa media - Movimento contido.
<i>BG</i>	Campo - Vento, árvores. Floresta - Vento, árvores. Interno - Vento, árvores, som mais baixo.
<i>BGFX</i>	Campo - Cana-de-açúcar, rio, pássaros. Floresta - Animais noturnos, rio.
<i>HFX</i>	Máquinas do engenho. Tiro.
<i>SFX</i>	Botões. Transição.
<i>MX</i>	Músicas da cultura afro-brasileira.

Fonte: Autoria própria.

2.5 Cutscenes

O jogo possui 3 *cutscenes*. A primeira sendo apresentada logo que o jogador inicia a primeira fase, demonstrando a história do personagem, seu nascimento, sua separação dos pais e sua chegada no engenho, passando então para a primeira fase. A segunda cena se inicia ao jogador entrar na senzala depois de completa a primeira fase ou ao iniciar a fase da Floresta, ela demonstrará a revolta dos escravizados, passando para a segunda fase. Já a terceira ocorre a partir da finalização da fase da floresta ou o início da fase do Quilombo, demonstrando então a chegada do personagem a Palmares.

As *cutscenes* serão desenhadas por meio de quadros, mostrados sequencialmente, com imagens referentes a cena, não tendo sensação de movimento, com uso de recursos sonoros.

2.6 Design do Jogo

O *design* do jogo será feito a partir do estilo *Pixel Art*, possuindo uma predominância de cores verde e marrom, devido a grande presença de elementos dessas cores. Para exemplo de *sprite* que pode ser utilizado, ver Figuras 22 e 23.

Figura 22: Exemplo de *sprite* de personagem.



Fonte: Autoria própria.

Figura 23: Exemplo de *design*.



Fonte: *The RPG Maker Resource Kit*. Disponível em <<http://rmrk.net/index.php?topic=41620.0>>. Acesso em 22/04/18.

2.6.1 Design de Interface

Logo ao iniciar o jogo, há uma tela de início (Figura 24), onde há o logotipo do jogo centralizado na parte superior da tela, o logotipo do estúdio no canto inferior esquerdo, botões referentes ao início do jogo, aos controles, aos créditos, um botão destinado à saída do jogo, alinhados à esquerda da tela, com uma imagem de tábuas de madeira em formato retangular, e outro botão para ativar e desativar a música da tela inicial, no canto inferior direito, marcado por um símbolo de alto-falante ligado e desligado. No fundo da tela inicial, assim como na tela de controles, terá uma imagem do quilombo visto de cima. Ao iniciar o jogo, será apresentada uma tela (Figura 25) em que haverá uma frase centralizada na parte superior, sugerindo ao usuário escolher a fase, e três botões para escolher a fase, entre Engenho, Floresta e Quilombo, com imagens referentes a cada uma das fases.

Figura 24: Representação do menu inicial.



Fonte: Autoria própria.

Figura 25: Representação da tela de escolha de fases.

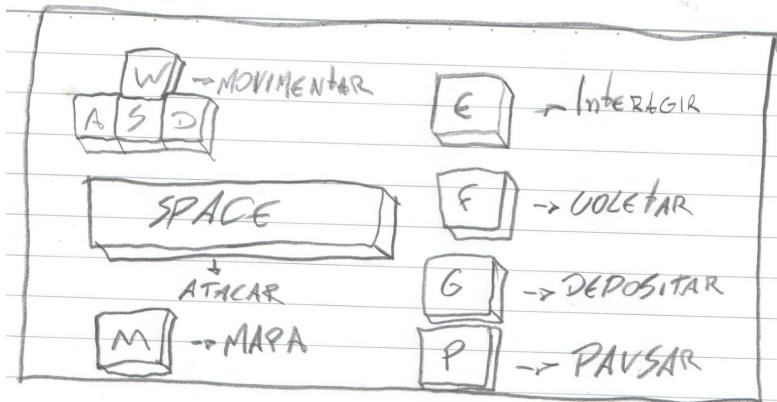


Fonte: Autoria própria.

A partir do botão referente aos controles, será mostrado as imagens referentes às teclas utilizadas com o texto explicando o que aquela tecla faz durante o jogo (Figura 26). Na tela de créditos (Figura 27), será mostrado todos os integrantes, referências, músicas e agradecimentos referentes ao desenvolvimento do jogo, sendo apresentado como créditos de um filme, fundo preto e letras brancas, em fonte padrão, centralizadas. Todas as telas terão botões grandes com textos simples e de claro entendimento, conforme Cybis; Betiol; Faust (2015), em cores preto ou branco, dependendo das cores do fundo, utilizando branco para fundos escuros e preto para fundos claros. Será utilizada a fonte *Benjamin Franklin* (Figura 28), disponível em <http://www.netfontes.com.br/view.php/benjamin_franklin.htm>,

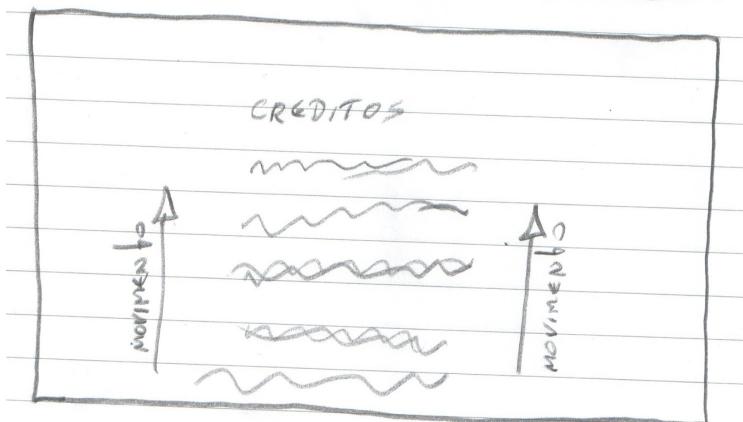
para textos de botões, telas e diálogos. O logotipo do estúdio e o botão referente a música serão utilizadas em todas as telas, com exceção de créditos, tela de jogo padrão, tela de pause e mapa.

Figura 26: Representação dos controles.



Fonte: Autoria própria.

Figura 27: Representação dos créditos.



Fonte: Autoria própria.

Figura 28: Representação da fonte *Benjamin Franklin*.

Maiúsculas/Upcase

A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071	H 0072	I 0073	J 0074
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K 0075	L 0076	M 0077	N 0078	O 0079	P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	
T 0084	U 0085	V 0086	W 0087	X 0088	Y 0089	Z 0090			
T	U	V	W	X	Y	Z			

Minúsculas/Lowercase

a 0097	b 0098	c 0099	d 0100	e 0101	f 0102	g 0103	h 0104	i 0105	j 0106	k 0107	l 0108
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
m 0109	n 0110	o 0111	p 0112	q 0113	r 0114	s 0115	t 0116	u 0117	v 0118	w 0119	
m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	
x 0120	y 0121	z 0122									
x	y	z									

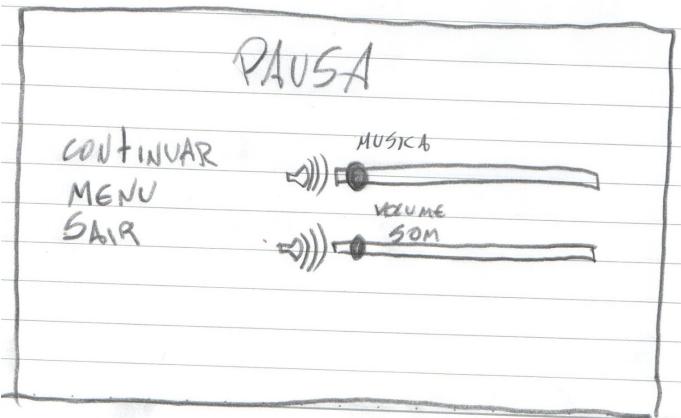
Fonte: *NetFontes*. Disponível em

<http://www.netfontes.com.br/view.php/benjamin_franklin.htm>. Acesso em 07/06/2018.

Haverá a tela de pause (Figura 29), que o usuário poderá acessar em qualquer ponto do jogo, onde terão botões para continuar o jogo, voltar ao menu e sair, e *sliders* para o volume do jogo e da música. Esta tela será marrom, com baixa

opacidade, podendo-se visualizar o jogo pausado ao fundo, os botões seguirão o modelo padrão do jogo.

Figura 29: Representação da tela de pause.



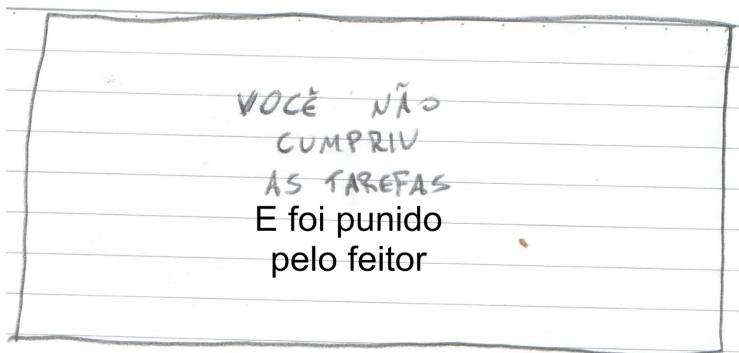
Fonte: Autoria própria.

Também há um mapa (Figura 15), acessível durante as transições entre a cada missão da primeira fase. Nesta tela, aparecerá uma imagem do engenho completo, e, ao apertar qualquer tecla, retomará o jogo normalmente.

Ao não atingir o objetivo de alguma fase, o usuário verá uma tela de derrota referente a cada fase, ao atingir os objetivos, será deslocado para a próxima fase, assim retornando ao jogador um *feedback*. Ao terminar a última fase, será apresentada uma tela de vitória, indicando o fim do jogo. Todas as telas retornarão para o menu inicial, ao apertar qualquer tecla.

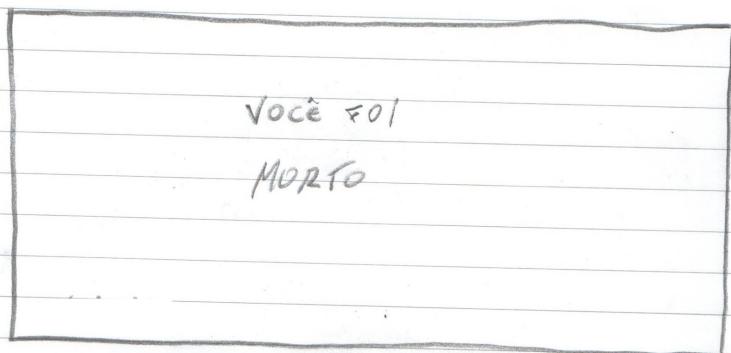
A tela de derrota da primeira fase (Figura 30) compreenderá um texto, em letras cor branca e fundo marrom escuro, indicando que o personagem foi punido por não concluir as tarefas. A referente a segunda fase (Figura 31) possuirá o mesmo modelo de texto, mas, dessa vez, com um fundo cor verde-escuro e indicando que o personagem foi capturado ou morto. Já a tela de vitória (Figura 32) terá um fundo marrom claro com um texto em preto, parabenizando o jogador por chegar a Palmares, mas, em vez de escrito “Palmares”, será apresentado o logotipo do jogo *Palmares: uma luta pela liberdade*.

Figura 30: Representação da tela de derrota da primeira fase.



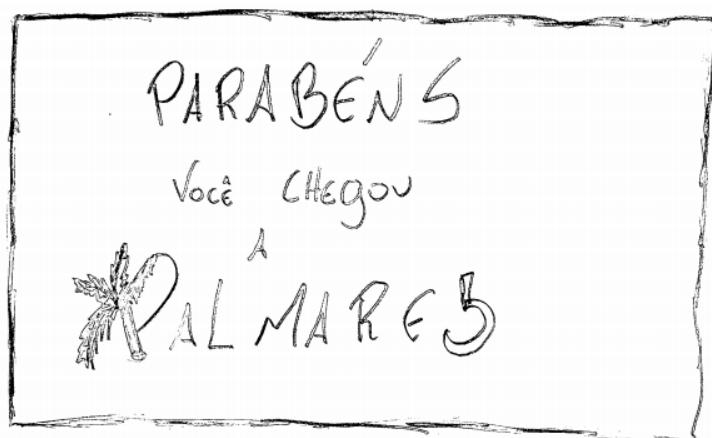
Fonte: Autoria própria.

Figura 31: Representação da tela de derrota da segunda fase.



Fonte: Autoria própria.

Figura 32: Representação da tela de vitória.



Fonte: Autoria própria.

Os diálogos serão gravados e audíveis, possuindo também uma legenda com leitura clara e fácil, essa exposta sobre uma imagem similar à dos botões, com a mesma fonte utilizada.

A tela de controles, acessada a partir do menu principal, tem como objetivo ajudar o jogador, para que saiba as mecânicas básicas necessárias para o avanço no jogo.

Também será mostrado na tela, durante as etapas da primeira fase, um indicador de tempo, sendo representado por um relógio analógico, e na segunda fase, um indicador de vida, sendo representado por 5 corações vermelhos que sumirão ao levar dano, ambos os indicadores serão posicionados no canto superior direito da tela.

2.6.2 Logotipo / Marca do Studio

O nome do estúdio, *Aequor*, vem do Latim e significa mar, foi escolhido por causa de um jogo de palavras com os sobrenomes dos membros e pelo primeiro jogo do estúdio ter sido com temática marinha, além de dar ideia de profundidade e vastidão, como um fruto de inovações e diversidades. O uso de tons azuis representa o mar, segurança e confiabilidade, o tridente é uma menção a Poseidon, deus da mitologia greco-romana, conhecido como rei dos mares. No logotipo original (Figura 33), são utilizadas as cores, no sistema *RGB* e *CMYK*, *R2 G2 B54* ou *C96 M96 Y0 K79* (azul-escuro), *R131 G143 B254* ou *C48 M48 Y0 K0* (azul claro) e *R9 G9 B170* ou *C95 M95 Y0 K33* (azul intermediário), podendo ser utilizada uma escala de cinza, substituindo, respectivamente, as cores por *R0 G0 B0* ou *C0 M0 Y0 K100*, *R171 G171 B171* ou *C0 M0 Y0 K33* e *R22 G22 B22* e *C0 M0 Y0 K91* (Figura 34), para fundo claro, ou, *R254 G254 B254* e *C0 M0 Y0 K0*, *R98 G98 B98* ou *C0 M0 Y0 K62* e *R233 G233 B233* ou *C0 M0 Y0 K9* (Figura 35), para fundos escuros. Não pode-se distorcer ou alterar as cores de ambos os logotipos. O referido logotipo pode ser utilizado a partir de qualquer fundo, desde que seja diferente de suas cores originais, sendo utilizada a escala de cinza.

Figura 33: Logotipo do estúdio *Aequor* em cores.



Fonte: Autoria própria.

Figura 34: Logotipo do estúdio *Aequor* em escala de cinza, para fundos claros.



Fonte: Autoria própria.

Figura 35: Logotipo do estúdio *Aequor* em escala de cinza, para fundos escuros.



Fonte: Autoria própria.

O nome do jogo, *Palmares: uma luta pela liberdade*, foi escolhido pela presença do quilombo dos Palmares no jogo, sendo um nome, na nossa cultura, muito atrelado ao conceito de escravidão, liberdade e quilombos do Brasil Colonial. Já o subtítulo *uma luta pela liberdade* é uma síntese do que se trata o jogo, estando o personagem em uma constante luta, seja trabalhando, sofrendo maus tratos, perseguido, fugindo ou até defendendo o quilombo, sempre com o mesmo objetivo, a sua liberdade. O uso de uma palmeira e uma foice no logotipo remetem, respectivamente, às fases 2 e 1, sendo a palmeira um símbolo de Palmares e das florestas ali presentes e a foice, um símbolo remetendo ao trabalho realizado no engenho. A versão original do logotipo (Figura 36) utiliza as cores, no sistema *RGB*, *R0 G0 B0* ou *C0 M0 Y0 K100* (preto), *R30 G79 B38* ou *C62 M0 Y52 K69* (verde-claro), *R10 G37 B15* ou *C73 M0 Y59 K85* (verde-escuro), *R79 G56 B30* ou *C0 M29 Y62 K69* (marrom claro), *R57 G40 B21* ou *C0 M30 Y63 K78* (marrom escuro), *R169 G169 B169* ou *C0 M0 Y0 K34* (cinza claro), *R131 G130 B130* ou *C0 M0 Y1 K49* (cinza intermediário) e *R92 G91 B91* ou *C0 M1 Y1 K64* (cinza escuro). Também é possível utilizar uma versão em preto (Figura 37), onde se mantém os tons de cinza, tornando as demais cores, preto, e uma versão em branco (Figura 38), invertendo-se os tons de cinza e tornando as outras cores em branco.

Figura 36: Logotipo do jogo *Palmares: uma luta pela liberdade*.



Fonte: Autoria própria.

Figura 37: Logotipo do jogo em preto.



Fonte: Autoria própria.

Figura 38: Logotipo do jogo em branco.



Fonte: Autoria própria

Também foi desenvolvida uma forma de aplicação na marca, para divulgação, em uma camiseta (Figura 39).

Figura 39: Representação de camiseta como produto promocional.



Fonte: Autoria própria.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto *Palmares: uma luta pela liberdade* atende ao tema proposto, a escravidão no Brasil Colonial, ao apresentar conteúdo didático, referente a disciplina de História do Ensino Médio, sobre a vida do negro escravizado, as suas revoltas e os quilombos, além de tratar sobre a produção do açúcar. Atende ainda as justificativas, elencadas inicialmente, quais sejam, a falta de jogos sobre a determinada temática e a pouca abordagem nos livros didáticos, ao contemplar o conteúdo histórico, por meio de jogabilidade e *design* interessantes, suficiente para incentivar os jogadores a buscar e estudar sobre o tema. Para o desenvolvimento do jogo, segue Quadro 3.

Quadro 3: Cronograma de desenvolvimento do jogo *Palmares: uma luta pela liberdade*.

Mês/2018	jan	fev	mar	abr	mai	jun	jul	ago	set	out	nov	dez
Proposta Gabriel / Henrique	X	X										
GDD Gabriel / Henrique			X	X	X	X						
Mecânicas Henrique Margotte					X	X	X					
Design Gabriel Marcon					X	X	X	X	X	X		
Som Gabriel Marcon						X	X	X	X			
Aplicação em <i>Unity</i> Henrique Margotte						X	X	X	X	X		
Bancas						X					X	
Correção de bugs Henrique Margotte								X	X	X	X	
Entrega de versões									X		X	X
JoCIF								X				
Vídeo Gabriel / Henrique										X	X	X

Fonte: Autoria própria.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, V. L. **A Psicologia da adolescência.** Natal: EDUFRN, 2007.
- BANDECCHI, B. et al. **Novo Dicionário de História do Brasil.** São Paulo: Melhoramentos, 1970.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto - MEC. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação,** 1996.
- BRASIL, Ministério da Justiça. **Guia Prático Classificação Indicativa.** Brasília, 2012.
- CYBIS, W.; BETIOL, A. H.; FAUST, R. **Ergonomia e Usabilidade:** Conhecimentos, Métodos e Aplicações. São Paulo: Novatec, 2015.
- QUILOMBO. Produção: Augusto Arraes. Escritor e diretor: Carlos Diegues. Gênero: Drama. Co-produção brasileira e francesa de 1984. Tempo:119 min. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WOIBTD0ebXg&t=3230s>>. Acesso em: 17/02/2018.
- FAUSTO, B. **História concisa do Brasil.** São Paulo: Universidade de São Paulo, 2009.
- GOMES, F. S. **De olho em Zumbi dos Palmares:** Histórias, símbolos e memória social. São Paulo: Claro Enigma, 2011.
- GOMES, F. S. **Mocambos e quilombos:** uma história do campesinato negro no Brasil. São Paulo: Claro Enigma, 2015.
- GOMES, F. S. Sonhando com a terra, construindo a cidadania. In: PINSKY, J.; PINSKY, C. B. (orgs.). 6 ed. **História da cidadania.** São Paulo: Contexto, 2016.
- LOPEZ, L. R. **História do Brasil colonial.** 7 ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1993.
- MATTOSO, K. Q. **Ser escravo no Brasil.** 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- NASCIMENTO, L. P. M. O que houve em Palmares?. In: **Revista de História da Biblioteca Nacional.** Rio de Janeiro, n. 100, 2013.
- NAPOLITANO, M.; VILLAÇA, M. **História.** 2. São Paulo: Saraiva, 2015. OS maiores acontecimentos da história do Brasil, São Paulo: Melhoramentos, 2006.
- QUADROS, C. “**Dona Isabel que história é essa?” a abolição pelos versos da capoeira contemporânea.** Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2017.

- REIS, J. J.; GOMES, F. dos S. **Liberdade por um fio**: história dos quilombos no Brasil. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- RODRIGUES, R. N. **Os africanos no Brasil** [online]. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2010. p. 78-105.
- SANTOS, J. R. **A escravidão no Brasil**. São Paulo: Melhoramentos, 2013.
- SCHWARCZ, L. M.; STARLING, H. M. **Brasil**: uma biografia. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.