

SANTA CRUZ STEEL – Uma crítica à violência social

Eduardo F. S. de Almeida

Isabela Peixoto

Mayk A. Andrade

André R. da Cruz*

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Brasil

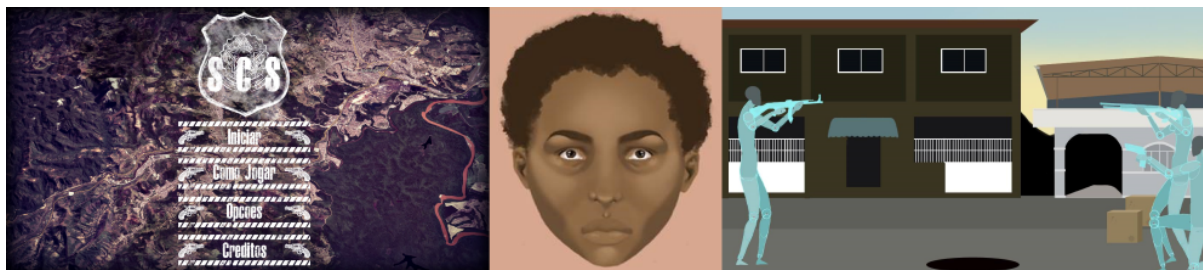


Figura 1: Arte conceitual desenvolvida para o jogo SANTA CRUZ STEEL.

RESUMO

Este trabalho apresenta a proposta de desenvolvimento do jogo eletrônico SANTA CRUZ STEEL. Ele tem como premissa a denúncia em relação à violência que acomete as cidades da região do Vale do Aço, Minas Gerais, principalmente aquela gerada pelo tráfico de drogas. O cenário é inspirado em locais reais da região e o enredo se passará no ano de 2042, em um momento de distopia. A personagem principal, que possui traços tipicamente brasileiros, é a policial e pedagoga Solange Almeida da Silva, que teve o filho sequestrado e, para salvá-lo, deverá desmantelar toda a trama do tráfico regional. Ela enfrentará, durante as missões, diversos inimigos e desafios finais controlados por inteligência artificial. O projeto foi planejado utilizando Engenharia de Software especializada para jogos ao qual se produziu, em modelo cascata, desde a definição da história, personagens, cenários e arte conceitual até o produto final. O jogo foi produzido para a plataforma Web, manipulando o elemento canvas do HTML5 através do JavaScript.

Palavras-chave: Games e violência, Games e política, Design de jogos digitais, Jogos para Web, Tiro em terceira pessoa.

1 INTRODUÇÃO

Uma obra de arte é um produto resultante entre o relacionamento dinâmico de autores, público e sociedade. Através dela, o artista insufla sentimentos, ideias e apreciações sobre a realidade. Dessa forma, instiga-se o apreciador a criticar o universo em que vive, possibilitando até mesmo um desejo de transformação social.

Na literatura, “Vidas Secas” de Graciliano Ramos [14] relatou a desumanização gerada pela seca do nordeste. A mesma temática também foi idealizada por Portinari em “Os Retirantes” [12]. No cinema a violência urbana é criticada por filmes, como “Tropa de Elite” [9], que aborda aquela gerada pelo tráfico de drogas.

Ao observar um jogo eletrônico como uma manifestação artístico-cultural [1, 19, 20], o mesmo também se torna livre para realizar uma manifestação crítica para a sociedade. Um exemplo de jogo com apelo cultural é encontrado em [2], que disseminou

a mitologia afrobrasileira. Ao efetuar tal discurso de protesto, os autores devem se atentar à linha tênue que tange a ética relacionada com construção da narrativa digital. Uma discussão filosófica deste tema é encontrada em [6], que disserta sobre questões morais na presença de conteúdo violento e sexual em jogos. No artigo [15] é realizado um questionamento sobre as possíveis mensagens que a violência pode transmitir em um videogame.

Este trabalho apresenta o projeto de jogo digital SANTA CRUZ STEEL (SCS), que possui como objetivo denunciar a violência social na região do Vale do Aço, Minas Gerais. Deseja-se com a publicação do título, pelo menos, os seguintes impactos sociais: Uma conscientização sobre as causas e as consequências da violência regional; Ativar uma reflexão por parte do jogador sobre o que se pode fazer para que haja uma sociedade mais segura; E, passar uma mensagem de protesto aos órgãos públicos responsáveis pela segurança dos cidadãos.

Para se ter uma ideia, no ano 2013 entre as cidades mineiras com mais de 100 mil habitantes, Coronel Fabriciano e Ipatinga ocuparam, respectivamente, o 4º e o 17º lugar entre aquelas com maiores taxas de homicídios. Tal brutalidade é devida, principalmente, ao tráfico de drogas e os respectivos delitos relacionados [16].

A narrativa se passa em 2042, um momento de distopia para a região. Neste contexto, o filho da policial Solange é sequestrado pela organização criminosa *La Conneción Minera*. Sem apoio da corporação, devido a greve, ela parte em busca do filho para enfrentar inimigos em um cenário degradado pelo tempo e abandono; mas mesmo assim, com toques de humor peculiares da localidade.

Simultaneamente à condenação da violência, o projeto valoriza respeitosamente o protagonismo feminino. Um trabalho que critica estereótipos femininos negativos é encontrado em [3]. Solange é uma brasileira comum, de descendência africana e de origem humilde. Teve uma vida visando dias melhores através dos estudos. Formada em pedagogia, teve um filho durante o curso de graduação. O pai do garoto, de boa índole, desapareceu durante a gestação por razões desconhecidas. Ela, com honestidade e esforço, ingressou na academia de polícia e educa o filho com dignidade.

SCS, que está em um estado avançado de implementação no momento da escrita deste texto, visa oferecer entretenimento ao mesmo tempo em que se busca provocar uma inquietação perante a situação de insegurança em que a sociedade vivencia. Portanto, é sinalizada a ausência do estado, que deveria zelar por uma educação

*e-mail: andreacruz@timoteo.cefetmg.br

de qualidade e proteção das pessoas.

Este trabalho está organizado da seguinte forma: A Seção 2 apresenta alguns jogos relacionados com design inspiradores; A Seção 3 descreve a elaboração do projeto; A Seção 4 apresenta a narrativa da saga de Solange; A Seção 5 exibe os elementos presentes no jogo. A Seção 6 apresenta e detalha os personagens de acordo com a importância dentro da trama; E por fim, a Seção 7 apresenta os resultados obtidos, conclusões e trabalhos futuros.

2 JOGOS RELACIONADOS

Nesta seção são apresentados alguns títulos inspiradores, que são “Sunset Riders” [7], “Contra III: The Alien Wars” [8] e “Metal Slug: Super Vehicle SV-001” [18].

“Sunset Riders” se passa velho oeste americano e retrata a trajetória de quatro caçadores de recompensas. O jogador deve derrotar elementos foras-da-lei procurados pela justiça. Em cada fase é apresentada a identificação do bandido e a recompensa. Cada uma das oito fases representa uma região, que vai da costa oeste até a leste.

“Contra III: The Alien Wars” se passa no ano de 2636. Os protagonistas lutam contra uma invasão alienígena. É possível coletar e usar armas distintas. Há seis fases no jogo, com visão lateral ou por cima do avatar, sempre com um desafio final em cada.

“Metal Slug: Super Vehicle SV-001”, caracterizado pelo senso de humor, é do gênero tiro plataforma com uma boa jogabilidade. O cenário é vivenciado em 2028, quando as facções Militares Rebelião e Exército Regular disputavam o poder. Os protagonistas lutam para derrotar diversos inimigos, como os antagonistas Allen O’Neil e o General Morden. Derrota-se uma grande quantidade de inimigos até se chegar no final da fase, quando se enfrenta um desafio maior. Opções de armas, munições e equipamentos são coletados no decorrer do jogo. Há personagens figurantes como os prisioneiros que podem liberar algum item útil.

Os jogos descritos acima possuem um projeto com boa jogabilidade, animações ricas e histórias interessantes. Uma combinação que garante a imersão e satisfação dos apreciadores do gênero. Por tais características, esses influenciaram no design deste trabalho.

3 PROJETO DE JOGO

SCS é um jogo monojogador de tiro-plataforma, que relata a saga de Solange. Ele possui como premissa o resgate do filho sequestrado, Valdir Jackson, ao mesmo tempo em que se combate a organização *La Conexión Minera*. Deseja-se com este projeto, chamar a atenção para o descuido do governo em relação às parcelas menos favorecidas da sociedade. A consequência do não investimento social é o declínio de educação e o crescimento da violência e pobreza. Devido ao conteúdo hostil com drogas e insinuação sexual, segundo a Cocind [17], o público alvo deve ser acima de 14 anos. Há como motivação o senso de justiça, combate ao crime e o fator emocional da trama que auxilia na imersão da aplicação.

O jogo é de plataforma Web, desenvolvido em JavaScript e HTML5. O áudio possui efeitos e música em mp3. A arte gráfica é original e vai desde a criação da arte conceitual, esqueletos com vida movimentação, texturas, itens, efeitos, elementos do cenário e interface. Imagens das cidades referenciadas foram relatadas como elementos de fundo. O motor do jogo foi completamente projetado e implementado pela equipe sem a necessidade de bibliotecas adicionais.

SCS possui alguns diferenciais. A narrativa é crítica e peculiar, representando cidades reais do estado de Minas Gerais com as devidas singularidades. Particularmente, é denunciada a violência social que a região sofre devido ao tráfico de drogas e carência de recursos. A personagem principal, Solange, possui arquétipo tipicamente brasileiro. Além disso, a personalidade da mesma se sobrepõe a exposição física, não priorizando a sexualização. Ademais, em meio a condição de distopia, elementos de humor

são apresentados, como a presença de mendigos, aparentemente bêbados, e garis que auxiliam a heroína.

O modelo de Engenharia de Software adotado é o cascata [13] adaptado a jogos. Em [4] são apresentadas as vantagens de se aplicar tal método na área. Este é um modelo sequencial no qual a execução do projeto é dividida em fases, que vai desde a análise de requisitos até os testes finais. Uma fase somente é iniciada se for certificado de que a anterior foi concluída.

O projeto, de caráter voluntário, possui uma equipe formada por um professor, com o papel de produtor, e alunos com as funções de arte, design, programação e testes. Inicialmente foi definido os personagens, o enredo e a arte conceitual. Posteriormente, planejou-se as etapas em que se desenvolveu o protótipo. Aprovada a ideia final, desenvolveu-se os elementos gráficos. Concomitantemente, o design dos personagens e das fases foram deliberados e para o motor do jogo foi iniciado a implementação. No presente momento, o projeto se encontra na fase alpha com as fases e os desafios finais implementados.

4 NARRATIVA

A narrativa do projeto se baseou no roteiro em três atos [5], que possui a apresentação, confrontação e a resolução do enredo.

No ano de 2042, a região do Vale do Aço, composto pelas cidades de Coronel Fabriciano, Ipatinga e Timóteo, vivenciava um nível de desemprego alarmante com a falência das usinas siderúrgicas. Os índices de violência e tráfico de drogas era endêmico. Neste contexto, Solange Almeida da Silva, pedagoga e sargenta da polícia, teve seu filho Valdir Jackson Almeida da Silva sequestrado em frente a antiga usina Aperam, quando ia para a escola. Vavaja, como era conhecido, cursava Técnico em Química do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG).

Um bilhete no local afirmava: “*Dinheiro ou seu filho coando Coca. Busque meu Uai-tis-Aipim no Pico do Ana Moura. Assinado: Mão Negra*”. Solange desconfiou que era a organização misteriosa, *La Conexión Minera*, aparentemente uma cadeia internacional de armas e drogas, cujos líderes são desconhecidos.

Solange solicita apoio da polícia, mas recebe uma negativa. O comando estava de greve, devido aos baixos salários e péssimas condições de trabalho. Porém, o amigo e mentor, tenente Malaquias Peixoto, prometeu prover informações. Assim, Solange parte sozinha para resgatar o filho. Ela terá como aliados os garis e mendigos bêbados, que fornecerão itens de armamentos e saúde.

Para resgatar o filho, a personagem passará por três missões, uma em cada cidade. Uma missão é dividida em sessões, que possui como cenário locais típicos da região. Durante as sessões, Solange derrotará inimigos simples e, no final da última, um inimigo mais forte que possui pistas sobre o paradeiro de Vavaja.

A primeira missão ocorre em Timóteo e possui quatro sessões. Inicia-se na avenida Belo Horizonte em frente a portaria da Aperam, onde foi encontrado o bilhete. Na segunda, ela vai para rua Dezenove de Novembro, no centro em frente ao CEFET-MG, e segue no sentido do bairro Vale Verde. A terceira sessão ocorre na avenida Amazonas até o acesso para a estrada do Pico do Ana Moura. A quarta sessão se passa no alto do pico, onde Solange enfrenta Mão Negra, o desafio final. Ao derrotá-lo, ela descobre que Valdir não estava lá e investiga as últimas mensagens no celular do meliante. Assim, ela descobre que o jovem foi levado para Ipatinga e que algo ocorrerá no bairro Bom Jardim.

A primeira sessão da segunda missão inicia na BR381, em frente a falida Usiminas. Solange recebe a informação de Malaquias sobre um possível pouso de um helicóptero carregado de cocaína e armas. A mensagem foi transmitida via aplicativo Telegrão para não correr risco de não chegar devido a um novo bloqueio imposto por um juiz federal. Após derrotar malfetores entre a usina e a abandonada estação, Solange parte para a segunda sessão em uma rua no Morro da Lavadeira, no bairro Bom Jardim. No final da mesma,

ela descobre que o pouso ocorrerá no Parque Ipanema e segue na esperança de encontrar o filho. Na terceira sessão, ela chega no parque juntamente com a aeronave, que começa a atacá-la. Sem dó e piedade, ela derruba o objeto voador e profere raivosamente: “A cocaína não chegar! A cocaína não chegar! *Conexión Minera está interrompida! Yeah! Yeah! Yeaah!*”. As últimas palavras do piloto afirmaram que Jack Pounder (como Valdir foi alcunhado pela facção) estaria em um bairro famoso chamado Santa Cruz, sob responsabilidade de dom Odilon el Loco, braço direito do líder da facção. Assim, Solange parte para Coronel Fabriciano.

A terceira e última missão possui como cenário inicial o bairro Amaro Lanari. Lá, Solange encontra Malaquias que a informa sobre testemunhas que avistaram dom Odilon e o chefe passando pelo bairro São Geraldo a caminho do Santa Cruz. Assim, ela segue pela avenida Brasília até a estação de tratamento de água. A segunda sessão ocorre no bairro Mangueiras pela avenida Vasco da Gama, que estava tomada por traficantes. Ao terminar esta sessão, Malaquias informa a Solange que dom Odilon a procura para aniquilá-la e que o mesmo se encontra no bairro Giovaninni. A destemida policial segue para a terceira sessão, agora noturna, e encontra na avenida Magalhães Pinto um estado caótico com traficantes, assassinos, ladrões e jogadores de bingo. Próximo a uma antiga padaria, agora refinaria, ela confronta dom Odilon. Ao derrotá-lo, o braço direito a informa que o jovem realmente está no Santa Cruz sob cuidados do chefe da quadrilha. Assim, pela manhã, Solange segue o caminho, mas se depara com muitos inimigos entre o bairro Surinã e São Geraldo, na quarta sessão.

Ao findar a quarta sessão da última missão, Solange chega ao bairro Santa Cruz, especificamente na avenida Brasil, interseção em T com rua Bolívia. A heroína segue pela avenida derrotando inimigos até que ao chegar em frente a antiga Escola Estadual Rotildino Avelino, se depara com o último desafio do jogo, Hugo da Baviera. Solange reconhece o malfeitor como um antigo amigo, pois estudaram juntos na mesma escola onde agora duelarão. Hugo da Baviera se chama na verdade Germano de Almeida Sousa, um menino bondoso e dedicado na época da juventude, mas que se perdeu no mundo do crime.

Após um diálogo inicial e um longo confronto, Solange derrota o malfeitor, que se arrepende verdadeiramente e chora por todos os crimes que cometeu. Assim, ele liberta Valdir Jackson e descobre que sempre há uma saída para viver com dignidade e paz. Mas, Germano informa Solange de que ele era apenas uma ramificação de *La Conexión Minera*.

5 ELEMENTOS DO JOGO

O jogador em SCS possui como objetivo principal resgatar Valdir. Pode-se coletar armas, munições e itens que recuperam a saúde. Solange possui um revólver como arma primária com munição infinita. Também coleta-se armas secundárias como metralhadora, escopeta e granada, que possuem carga finita. Há uma arma finita diferenciada, porém rara, que é rajada de livros. Ao ser acertado por um, o malfeitor abandona a vida do crime.

Solange deve prestar atenção nas nuances do cenário, pois garis que passam nas caçambas dos caminhões de lixo podem fornecer suprimentos à mesma. Mendigos, aparentemente bêbados, podem prover itens de saúde ou até mesmo munições em garrafas, caixas de pizza ou em sacolas do supermercado Fretas.

Em relação aos movimentos, a heroína pode andar, pular, abaixar e caminhar abaixada. Para atirar deve-se usar a mira via mouse e o clique com o botão esquerdo do mesmo para o disparo.

Inicialmente, o número de vidas da heroína é 5 e há uma barra de saúde ao qual começa em completamente preenchida. Solange recebe dano na saúde por colisão de projéteis. Se a barra de saúde esvaziar por completo, então ela perde uma vida. Também perde-se uma vida ao cair em um buraco com abismo, algo não incomum nas vias urbanas das cidades dos cenários. Se anular as vidas, perde-se

o jogo e o fluxo da aplicação vai para o menu inicial. Solange, pode recuperar o nível de saúde se porventura coletar algum pacote recuperador de danos vitais. Ela acumula pontos por inimigo derrotado. Cada tipo de malfeitor vencido retorna uma pontuação diferente. A cada 10.000 pontos acumulados ganha-se uma vida.

Todo inimigo possui também uma pequena barra de saúde sobre o mesmo. Assim, o jogador possui a informação sobre o dano efetuado pelos ataques. Obviamente, ao findar a saúde do inimigo o mesmo é derrotado.

Também é de suma importância, se prestar atenção nas mensagens do mentor informante Malaquias Peixoto, pois pode ajudar bastante no trajeto até o desafio final.

O tempo de cada sessão é ilimitado, sendo que o ritmo do jogo é afetado pela aparição dos inimigos. Além do mais, se o jogador ficar ocioso, então a personagem entrará em um estado ao qual a animação indicará insatisfação.

Para equilibrar o conflito do fluxo do jogo, houve uma preocupação de maximizar a tensão dramática com indicativos de mudança de foco e prenúncio de eventos. É implementado alternância de música ambiente antes do desafio final para uma melodia tensa. Além disso, sempre há uma apresentação com diálogo antes do combate. Em relação a dificuldade, buscou-se ajustá-la em uma curva em S [11]. Para isso, uma distribuição equilibrada de inimigos e recursos foi realizada sobre o percurso.

A perspectiva do jogador é em terceira pessoa com rolamento lateral horizontal, ao qual a escala não é proporcionalmente real para destacar os personagens e itens.

As fases são modeladas via arquivo texto. O cenário de duas dimensões possui uma camada de frente, a de interação ao qual estão os personagens, e mais três camadas de fundo. Cada uma possui taxas de deslocamento em paralaxe distintas.

6 PERSONAGENS

A heroína Solange Almeida da Silva, provém de uma família tradicional quilombola, possui 35 anos, magra com altura 1,69 metros. Possui voz suave com quem ama, e firme com quem merece. De olhos castanhos e cabelos curtos, aparenta ter coragem e um espírito de guerra. Na juventude iniciou uma graduação em pedagogia, quando conheceu Benjamin Rodrigues da Silva, um bom rapaz de fortes ideologias. Eles tiveram um relacionamento ao qual gerou Valdir Jackson Almeida da Silva. Em meio a gestação Benjamin desaparece por razões inexplicadas. Com dificuldades e sozinha, Solange se forma e, posteriormente, entra para a academia de polícia. Sendo uma mulher de valores e garra, sempre lutou por oferecer uma vida digna ao filho. O retrato falado de Solange é apresentado na Figura 1.

Os personagens antagonistas, inimigos desafios finais de fase, são apresentados à seguir. Todos eles são agentes modelados com cadeia de Markov [10].

O inimigo principal é Germano de Almeida Sousa, ou Hugo da Baviera. Ele é negro, com 36 anos, cabelos curtos e possui 1,72 metros. Ele é o chefe local da organização *La Conexión Minera*. Conhecido pela maldade e capacidade de controlar pessoas, ele chegou ao devido posto através de uma ficha criminosa respeitável. Hugo é o desafio final da trama e possui como opções de ataque o lançamento de facas e granada de peido alemão, tiro de bazuca e metralhadora.

Dom Odilon el Loco é o braço direito de Hugo. Ele é alto, claro, de cabelos pretos e usa bigode grande. Nascido em Coronel Fabriciano e erradicado em São José do Goiabal, teve formação na guerrilha colombiana onde aprendeu técnicas de guerra e processamento de entorpecentes. Ele possui como opções de ataque o lançamento de facas e foguete, e tiro de revólver.

Helicóptero de coca. Aeronave carregada com drogas e armas utilizada no contrabando. É uma antiga máquina, antigamente de

propriedade de um cartola do futebol. As opções de ataque são tiro de metralhadora, míssil perseguidor e bombas de tabletes de coca.

Mão Negra é o sequestrador de Valdir Jackson. Ele é um descendente de alemão, canhoto, alto, loiro, cabelos longos e olhos azuis. Usa uma luva negra na mão esquerda com que segura a arma para não deixar as digitais. Reza a lenda que o mesmo é um tetra-neto de uma alta patente nazista da Segunda Guerra Mundial. Ele possui como opções de ataque o lançamento de granada e tiro de revólver.

Os inimigos comuns que aparecem no decorrer das fases são listados à seguir. Todos eles são agentes modelados com máquina de estado [10].

Giovanete, a vendedora de cartões de loja de roupa. Aparentemente é uma moça estilosa com luzes no cabelo que atira constantemente cartões de crédito. Dizem que ela promete 10 por cento de desconto, mas na realidade o contato com o cartão causa dano vital.

Chifrudinho, o assassino. Um homem maduro desiludido por causa do amor, raivoso com a vida e recrutado pelo crime. Por ser rancoroso, atira com metralhadora contra os inimigos.

Senhorita Maizena, a esquitejadora. Uma mulher sedutora como a lendária Medusa, viciada em coca e famosa por cortar os amantes. Como ataque, ela lança facas em quem ela não gosta.

Jeremias, o traficante. Jovem muito louco que acabou de se mudar do bairro do Salgadinho em Caruaru, consumidor assíduo da cachaça Pilú. O meliante possui uma escopeta para atacar.

Zé Pequeno, o fogueteiro. Na infância tinha o apelido de Dadinho. Depois de assistir um filme nacional antigo, se autoapelidou. Ele é o indivíduo responsável pelo sistema de mensagens sonora e visual da facção. Zé Pequeno ataca com tiros pirotécnicos.

Osvaldo Louco, o defensor da boca. Recebeu um segundo nome pitoresco por desenvolver psicose após um êxtase rotineiro. Ele possui um lança chamas para assar os inimigos da facção.

Cachorro louco com raiva e cinomose. Por falta de investimento e descaso da vigilância sanitária, uma epidemia tornou os cães dentes e sanguíneos. Deve-se ter cuidado com eles, pois mordem.

Caninha, o motociclista fantasma. Outro consumidor de Pilú. Possui um moto velha que é usada para atropelar policiais.

Xumaker, o furioso do morro e Vingadora, a funkeira. Ele tem um carro com teto solar ao qual se encontra a amante, conhecida como Vingadora pela comunidade artística. Enquanto ele dirige, ela vem com a metralhadora fazendo *trá trá trá... trá trá trá trá!*

Maria Joaquina, a prostituta. Donzela perigosa e amada por muitos. Comentam que ela faz um homem gemer sem sentir dor. Trabalha na facção em tempos de guerra com uma pistola.

Jambo, o cafetão. Dono do bordel mais famoso da região, ostenta pelas ruas com ternos e cordões estilo pagodeiro dos anos 90. Ele é um subordinado à facção e ataca com a metralhadora.

Além dos apresentados anteriormente, há mais três personagens secundários, Benjamim Rodrigues da Silva, Valdir Jackson Almeida da Silva e Malaquias Peixoto.

Benjamim é o pai de Valdir. Ele é um bom homem que teve um relacionamento com Solange na faculdade. Por motivos ainda não conhecidos, Benjamim desapareceu durante a gestação do filho. Não se sabe se está morto ou se abandonou Solange. Nesta versão do jogo, ele está presente somente na história.

Valdir é o filho de Solange. Ele tem 16 anos, cursa Técnico em Química do CEFET-MG, é um bom filho e busca seguir os conselhos da mãe. Na trama, ele é sequestrado pela organização criminosa.

Malaquias é um personagem mentor, um policial amigo de Solange que envia mensagens valiosas no decorrer das fases. Ele tem 29 anos, nasceu em Timóteo e conhece muito bem a região.

7 RESULTADOS, CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Este trabalho apresentou o processo de desenvolvimento do projeto SCS. Este jogo narra a saga de Solange, que teve o filho sequestrado pela organização *La Conexión Minera*. A heroína deve ir

resgatá-lo sozinha, pois não há apoio das forças policiais. Ela conta com a ajuda somente de Malaquias, dos garis e mendigos bêbados das cidades.

A história do jogo se passa em 2042 no Vale do Aço, em um contexto de pobreza e criminalidade devido a ausência do poder público. Situação não muito diferente de muitas cidades brasileiras, no tempo presente (2016).

Com esta mensagem de protesto, SCS realiza uma crítica social, chamando a atenção dos órgãos competentes para a realização de uma política de inclusão, desenvolvimento sustentável e segurança. Além disso, deseja-se com o jogo os impactos sociais que visam uma conscientização sobre as causas e as consequências da violência, a reflexão por parte do jogador sobre uma sociedade mais segura.

Este projeto também buscou valorizar o papel feminino como protagonista em jogos digitais. A heroína possui arquétipos tipicamente brasileiros com uma história de luta, não muito diferente das muitas mulheres batalhadoras que buscam dias melhores por caminhos honestos para ela e a família.

Espera-se em trabalhos futuros, finalizar o jogo e divulgá-lo para a comunidade. Também é almejado a construção de um novo título com a continuação da saga SCS.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Bobany. *Video Game Arte*. Editora Novas Ideias, 1 edition, 2008.
- [2] J. Brito, C. Ribeiro, R. Rocha, and J. F. Brito. Jornada da criação - resgate, preservação e disseminação da cultura afro-brasileira através de um jogo eletrônico. In *SBC – Proceedings of the SBGames 2014*, pages 484–490, 2014.
- [3] Y. Correa, L. F. B. S. Carvalho, F. Spohr, and M. C. Biazus. Cultura visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino. In *SBC – Proceedings of the SBGames 2013*, pages 186–196, 2013.
- [4] A. C. da Cruz and P. M. C. Garone. A formação do conceito de um jogo: Estudo de processos metodológicos para a criação de um game. In *SBC – Proceedings of the SBGames 2013*, pages 319–327, 2013.
- [5] S. Field. *Manual do roteiro*. Editora Objetiva, 14 edition, 2001.
- [6] M. Joselli. A ética e os games: “morais, imorais ou amorais?”. um estudo sobre a ética em games segundo aristóteles, santo agostinho e kant. In *SBC – Proceedings of the SBGames 2014*, pages 448–456, 2014.
- [7] Konami. *Sunset riders*, 1991.
- [8] Konami. *Contra III: The alien wars*, 1992.
- [9] B. Mantovani, J. Padilha, and R. Pimentel. *Tropa de elite*, 2007.
- [10] I. Millington and J. Funge. *Artificial intelligence for games*. CRC Press, 2009.
- [11] J. Novak. *Game development essentials: an introduction*. Cengage Learning, 2011.
- [12] C. T. Portinari. *O retirante*, 1944.
- [13] R. S. Pressman. *Engenharia de Software – Uma Abordagem Profissional*. Bookman, 7 edition, 2011.
- [14] G. Ramos. *Graciliano Ramos*. Editora Record, 89 edition, 2003.
- [15] M. Ribeiro, R. Ramos, B. Oliveira, L. Granja, R. Mendes, R. Guimarães, and E. Fernandes. Games e violência: A brincadeira do mundo contemporâneo. In *SBC – Proceedings of the SBGames 2011*, 2011.
- [16] Secretaria de Estado de Defesa Social – Governo do Estado de Minas Gerais. *Plano estadual de defesa social 2014 2015*, 2014.
- [17] Secretaria Nacional de Justiça – Ministério da Justiça. *Classificação indicativa – guia prático*, 2012.
- [18] SNK Playmore. *Metal slug*, 1996.
- [19] H. V. Telles. Antropologia e game studies: O giro cultural na abordagem sobre os jogos eletrônicos. In *Anais do X Seminário Jogos Eletrônicos e Educação*, 2014.
- [20] W. H. I. Zansavio, A. d. S. Petry, G. Del Carlo, and L. C. Petry. Jogos e psicanálise: Manifestações artístico culturais em produções contemporâneas. In *SBC – Proceedings of the SBGames 2014*, pages 438–447, 2014.