

Eco-Mundi¹

Gabriela Cardoso LEITÃO²

Amanda Lorraine Teles RODRIGUES³

Bruno Andrew Furtado de SOUSA⁴

Luisa Pinto ALMEIDA⁵

Lamounier Lucas PEREIRA JUNIOR⁶

Centro Universitário Newton Paiva, Belo Horizonte, MG

RESUMO

A proposta é um jogo de interface simples voltado para o público infantil. O jogo trata de um *remake* do jogo *PacMan*, tendo como objetivo principal conscientizar o público infantil com a proteção do meio ambiente. O protagonista do jogo percorre um labirinto devorando o lixo espalhado pelo caminho e assim como o jogo referência possui alguns inimigos que desejam poluir cada vez mais o mundo. O jogo conta com a evolução da natureza a medida que o labirinto é limpo e cada fase tem um símbolo característico do país representado. Os lixos representados no jogo são os quatro principais e de senso comum, para melhor entendimento de que o público alvo pode fazer a diferença separando lixo adequadamente, ainda pensando no público alvo também foi utilizado a goma de mascar que é muito comum.

PALAVRAS-CHAVE: *game*; *remake*; *PacMan*; natureza; sustentabilidade.

1 INTRODUÇÃO

O meio ambiente sofre com os atos da humanidade há muitas décadas. Sendo eles desmatamento, queimadas, poluição de rios e lençóis freáticos que são contaminados pelos dejetos e lixos industriais tóxicos, causando assim a perda e a inutilidade dos rios que servem de abastecimento para hidroelétricas e até mesmo fonte de água para muitos moradores, outro fator que prejudica visivelmente é a devastação das florestas naturais do planeta, que altera radicalmente o ecossistema, outro elemento bastante preocupante e a

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria Produção Transdisciplinar, modalidade Roteiro de Games.

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Newton Paiva, Belo Horizonte, MG, email: gabycleitao@gmail.com.

³ Estudante do 2º. Semestre do Curso Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Newton Paiva, Belo Horizonte, MG, email: amandatelesrodrigues@gmail.com.

⁴ Estudante do 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Newton Paiva, Belo Horizonte, MG, email: bruno.afs13@gmail.com.

⁵ Estudante do 8º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Newton Paiva, Belo Horizonte, MG, email: lulu.almeida9@gmail.com.

⁶ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Newton Paiva, Belo Horizonte, MG, email: raoult@bol.com.br.

mudança do clima causado pela emissão de CO₂ na atmosfera que é associada a desenfreada queima de gás, carvão e petróleo isto é, com todas essas emissões tende a ocorrer futuramente um aumento na temperatura mais que o normal podendo chegar ao aquecimento global ou seja a temperatura do planeta tende a subir, causando assim graves consequências para a humanidade. *“O efeito da maior concentração de CO₂ na atmosfera é um agravamento efeito estufa, isto é, tende a ocorrer um aumento da temperatura maior do que o normal; um aquecimento global. Em outras palavras, a temperatura global tende a subir, podendo trazer graves consequências para a humanidade.”*

Por todos esses excessos praticados pela a humanidade, a sustentabilidade ambiental passou a ser o objetivo de várias estruturas sociais preocupadas com o andamento dos acontecimentos que podem interferir drasticamente na vida e no ambiente das futuras gerações. Pensando nisso algumas empresas e grupo sociais já adotam alternativas para conter o abuso ao meio ambiente, como reciclagem de produtos e matérias-primas, melhor despejo de lixos, uso de produtos menos agressivos ao ecossistema, entre outras metas. As atitudes sustentáveis têm que partir também das camadas sócias e atos individuais, isto é, não adianta apenas as empresas e grupos de pessoas trabalharem para preservar e diminuir esses efeitos, nós como cidadãos também temos o dever de cuidar e preservar o meio ambiente onde vivemos. Sendo essa uma missão global, desenvolvemos este jogo que se trata de um remake do PacMan, onde temos como protagonistas os Eco-Puppys, que tem como alvo o saneamento dos resíduos dispostos no ambiente, deixando a natureza mais limpa. Como o PacMan original, os Eco-Puppys, têm de enfrentar criaturas do mal, que desejam poluir ainda mais o mundo. O nome escolhido foi pensado na importância que a ecologia gera para o mundo, logo o nome para o jogo escolhido foi Eco-Mundi.

A partir das pesquisas realizadas procuramos saber quais eram os países que vem emitindo maior quantidade de gases tóxicos (CO₂), no qual os resultados foram; Rússia, China, Japão e Estados Unidos.

Como consequência decidimos montar as fases do jogo nesses países respectivos, no qual se tem como maior objetivo a limpeza da floresta (labirinto), com isso tornando o mundo um lugar melhor para viver. Os Eco-Puppys são os personagens principais, no qual são

seres que foram invocados pela mãe natureza para proteger o mundo de uma catástrofe ambiental.

O usuário controla os Eco-Puppy para que ele consiga devorar os lixos existentes no cenário. Os seres malignos poderão atacar os Eco-Puppys com poderes, enquanto eles só poderão paralisar os seus inimigos no decorrer do jogo. O Eco-Mundi (o jogo) possui quatro fases, e as dificuldades vão aumentando cada vez que o usuário consegue concluir as fases do jogo. A primeira fase, para que o jogador se acostume com a interface e com os comandos do jogo, a primeira fase é bem mais simples e com transcorrer do jogo vai se tornando mais complicada, a primeira fase se passa no Japão, em sequência, A Rússia, China e por último os EUA. Dentre os lixos retratados foram escolhidos tais resíduos: plástico, metal, papel e vidro, por serem os principais e de senso comum para melhor entendimento. Também existe a goma de mascar, que é comum para as pessoas da faixa etária escolhida, sendo assim de fácil assimilação e de conscientização contra os resíduos descartados de maneira incorreta no meio ambiente.

De uma maneira bem objetiva o jogo tem como intuito incentivar e conscientizar crianças de uma maneira objetiva, mostrando através do jogo efeitos que a poluição pode causar no meio ambiente, ressaltando como é importante manter o local onde vivemos preservado e longe da poluição e do desmatamento, para que futuramente possamos deixar um mundo melhor para nossos filhos e netos.

2 OBJETIVO

Tem-se por objetivo principal do jogo o apoio ao desenvolvimento da consciência ambiental para um público infantil, procurado conscientizar as crianças acerca da poluição e conseqüentemente degradação do meio ambiente, ressaltando assim os males da poluição que nos dias de hoje que é um problema universal. O jogo retrata a poluição através de objetos e materiais de senso comum para a população como um todo. Sendo eles: papel, metal, vidro e plástico, porém ainda atento ao nosso público alvo resolvemos acrescentar a goma de mascar que é um agravante a poluição além de ser muito comum para crianças da faixa etária determinada para o jogo. Procuramos mostrar com o jogo como a poluição do meio ambiente é capaz de afetar todas as formas de vida, seja de animais ou de plantas, que

por sua vez dependem da natureza para a sua sobrevivência. O jogo procura mostrar como esses objetos aparentemente inofensivos são capazes de contribuir em grande escala para a degradação do planeta, o personagem principal acaba tendo por sua vez a missão de salvar o planeta tentando restabelecer o ecossistema para que exista uma preservação do meio ambiente e manutenção do habitat natural para animais e plantas. O jogo mostra a “recuperação” da natureza com a evolução de símbolos característicos de cada país, representado por cada fase do jogo, localizados no meio do labirinto que se desenvolvem à medida que é conquistada uma pontuação maior ao conquistar o objetivo.

3 JUSTIFICATIVA

Escolhemos um tema que está cada vez mais em destaque no mundo atual, pelo grande descaso da população com relação ao meio ambiente, não sendo somente um problema dos países retratados no jogo, apesar de estes serem os maiores emissores de CO₂, mas o tema proposto é de interesse comum e também considerado um problema universal. O jogo possui um diferencial que é a evolução da natureza à medida que o lixo é recolhido, essa evolução é retratada por símbolos de cada um dos países, representados no jogo pelas fases, possuindo quatro estágios de evolução, o que atrai a atenção do público alvo escolhido, uma vez que com a preservação e recuperação da natureza é possível como resultado da mudança de algumas atitudes, ajudando a desenvolver a consciência ambiental das crianças.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Com o tema de sustentabilidade em alta no mundo atual e a falta de conscientização acerca de problemas futuros causados pelo descaso com a natureza, muitas vezes por falta de interesse ou falta de informação. Utilizamos pesquisas sobre materiais que são encontrados com facilidade jogados nas ruas e contribuindo para a população. A escolha do público alvo e a ideia de um remake foram feitas utilizando como base a faixa etária e o desenvolvimento de consciência e formação de caráter, que são moldados com maior facilidade nessa fase. A escolha do programa Game Maker para o desenvolvimento do game, foi por ser um programa simples de mexer e com uma versão gratuita encontrada na internet, e por possibilitar também a escolha entre o uso de uma arte 2D ou 3D.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O jogo se trata de um remake do jogo *PacMan*, que consiste em o personagem principal percorrer um labirinto comendo pastilhas até não deixar nenhuma, nem ser pego pelos inimigos e assim passar para a fase seguinte. O jogo Eco-Mundi segue a mesma ideia, onde o personagem principal também percorre um labirinto, nesse caso o cenário principal é uma floresta com árvores características do país que está sendo representado, comendo o lixo espalhado pelo labirinto com o objetivo de salvar a natureza, procurando restabelecer o ecossistema e auxiliar a manutenção do habitat natural para o desenvolvimento de animais e plantas, sempre fugindo de seus inimigos que procuram impedi-lo de limpar a floresta e salvar a natureza.

6 CONSIDERAÇÕES

O roteiro do jogo Eco-Mundi foi feito voltado para a sustentabilidade e preservação do meio ambiente, com a busca pela conscientização ambiental da população, procurando auxiliar o desenvolvimento dessa consciência desde a infância. A escolha de objetos comuns do dia a dia da população mundial, a escolha de um tema como esse foi auxiliada pela ideia de que possa ser utilizado para um público amplo, independentemente de sua localização física. Procurando aproximar o jogo do público, foi realizada uma pesquisa sobre os países que emitem a maior quantidade de CO₂, trazendo assim o protagonista Eco-Puppy para o mundo da criança.

Por se tratar do remake de um jogo conhecido mundialmente o jogo foi pensado para a plataforma Windows, já que a mesma é mais acessível à população e possui uma facilidade de operação para instalação e execução de programas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<http://cienciahoje.uol.com.br/revista-ch/revista-ch-2008/248/o-que-causa-mais-prejuizos-ao-meio-ambiente-o>

http://ciclovivo.com.br/noticia/quebrar_garrafas_de_vidro_faz_parte_da_reciclagem_e_diversao_em_balada_de_ny

<http://www.suapesquisa.com/ecologiasaude/sustentabilidade.htm>

<http://www.suapesquisa.com/reciclagem/>

<http://www.brasilecola.com/biologia/reciclagem.htm>

<http://www.blogers.com.br/tempo-de-decomposicao-de-alguns-objetos/>

<http://www.publico.pt/ecosfera/noticia/co2-na-atmosfera-bate-novo-recorde-em-2012-1611540>

<http://www.historiadetudo.com/pac-man.html>

<http://www.jogosdopacman.com/historia-e-origem-do-jogo-modos-de-jogo>

<http://oglobo.globo.com/cultura/megazine/pac-man-vira-desenho-animado-para-canal-de-tv-infantil-10157619>

<http://www.poke-legendas.net/2013/02/mitologia-criacao-do-mundo-pokemon.html>

<http://dependenciadetechnologia.org/dependencia-de-tecnologia/classificacao/jogos-eletronicos/>

<http://www.tecmundo.com.br/video-game/936-o-que-e-remake-.htm>

<http://www.girafamania.com.br/americano/usa.html>

<http://www.girafamania.com.br/europeu/russia.html>

<http://www.girafamania.com.br/asiatico/japao.html>

<http://www.girafamania.com.br/asiatico/china.html>

<http://www.mundorpgmaker.com.br/portal/gamemaker/>

<http://www.biodieselbr.com/efeito-estufa/co2/efeito-estufa-dioxido.htm>