

PROJETO SAVE THE EARTH

Felipe Sampaio Correia¹
Ian Pepe Giordano²
Leonardo de Arruda Souza³

Introdução

No final do ano de 2016, deu-se início à ideia para a criação do jogo digital *"Save the Earth"*. Sabendo que o projeto final de TCC seria sobre um jogo educacional, o grupo começou a discutir ideias sobre o tema meio ambiente e percebemos que pensávamos igual quanto à questão da maioria das pessoas não se importar muito com o assunto, e gastar recursos de forma inconsciente. Levamos como exemplo, pessoas que lavam a calçada toda tarde com a mangueira, e gastam uma quantidade grande de água desnecessariamente, mas existem outros problemas como lixões, literalmente ilhas de lixo espalhadas, lixo nas ruas, no mar, nas florestas, por toda a parte, além do consumo irresponsável de produtos eletrônicos como celulares e de roupas, sapatos e outros tipos de acessórios.

Pensando nisso, tínhamos o trabalho de criar um projeto de jogo que fosse interativo e atraente ao público-alvo que fôssemos escolher, e ao mesmo tempo educacional, instrutivo, para que de alguma forma pudesse mostrar a condição atual do planeta, para que quem o jogasse, se sensibilizasse com este fato e passasse a mudar seu comportamento diante disso.

O público-alvo pensado são as crianças e jovens, pois acreditamos que seja a melhor forma de inculcar essa responsabilidade ambiental, desde cedo, modificando comportamentos há muito tempo criados. Se um adulto chega para outro e diz: "Não jogue lixo no chão, isso faz mal ao planeta e a você mesmo!", a pessoa que ouvir provavelmente não vai se importar, ou até se irritar com isso e fazer de novo ou pior. Agora se uma pessoa que não se importa com o meio ambiente, polui, joga lixo no chão, gasta uma quantidade enorme de água ouvisse, por exemplo, do seu próprio

1 Aluno da Etec Paulino Botelho de São Carlos – SP.

2 Aluno da Etec Paulino Botelho de São Carlos – SP.

3 Aluno da Etec Paulino Botelho de São Carlos – SP. E-mail: lx5games21@gmail.com.

filho ou filha que ele deveria ser mais consciente com relação a isso, provavelmente se sensibilizaria, e a chance de acatar ao pedido seria maior.

Atualmente já existem muitos casos de jogos que influenciaram pessoas, isso é fato! Seja uma influência do usuário aprender algo com o jogo, ou uma influência do usuário gostar tanto do jogo a ponto de jogá-lo por incontáveis horas. E já que jogos tem essa capacidade pensamos em usar esse interesse para o bem, para levar essa conscientização para a casa de cada pessoa, através de crianças e jovens, que além de crescerem sabendo que devemos cuidar do nosso planeta, ainda podem levar essa mudança de comportamento para seus pais, amigos e, familiares.

Atualmente o projeto está na fase de definição de ideias gerais sobre como será feito, e o projeto está sendo focado inicialmente para o TCC do curso, mas queremos trabalhar além disso e levarmos essa ideia adiante, distribuindo o jogo em escolas para que as crianças aprendam sobre meio ambiente jogando, mas levem isso para o seu cotidiano, da sua família e comunidade.

História do game

A história do *game* começa quando o personagem principal chamado Joãozinho, um garoto de 10 anos de idade, ao sair de sua casa pela manhã e ir para sua escola, nota que suas vizinhas toda manhã lavam a calçada com a mangueira, e desperdiçam muita água com isso. Joãozinho se incomoda com a situação e intrigado, quando chega em sua casa corre e liga o computador para pesquisar sobre desperdício de água. Logo começa a ver que o país estava sofrendo com um problema de escassez d'água, e percebe que no jornal estava passando a mesma notícia. Ao passar muito tempo pesquisando e perceber que já estava tarde, resolveu ir dormir.

Ao acordar, Joãozinho percebe que está em um lugar diferente, acorda embaixo de uma árvore sem saber o que está acontecendo e decide ir em busca de ajuda. Ao se deparar com um mundo completamente destruído, em que a água se tornou algo raro de se conseguir, quase não existem mais árvores, e o céu já não fica mais azul por conta da poluição, Joãozinho tenta entender o que está havendo e busca resolver da melhor maneira possível os problemas, e busca com isso, fazer com que o mundo volte a ser como era antes.

A explicação da história, é que Joãozinho, por se preocupar demais com os problemas ambientais que o mundo estava sofrendo, e pesquisar muito sobre tais coisas antes de dormir, acaba tendo um sonho com tudo isso, mostrando como o mundo seria anos à frente, totalmente devastado pela falta de cuidado das pessoas. O objetivo é que no final da história, Joãozinho acorde assustado de seu sonho e comece a transmitir a mensagem para seus pais, amigos, familiares, todos à sua volta, de que devemos cuidar do nosso planeta. Com isso, esperamos gerar uma influência positiva no jogador para que se identifique e siga o exemplo do personagem.

Mecânica do jogo

A mecânica do jogo é simples, e se baseia em um ambiente bidimensional, será um jogo de plataforma. O personagem tem que coletar itens durante o jogo, que acumulariam pontos até o final da fase. No *game* o personagem poderia correr, pular, coletar itens ao tocar neles, e atirar objetos nos inimigos. Em cada fase o personagem terá 3 vidas, caso perca as 3 o jogador terá que reiniciar da primeira fase, e a cada fase concluída, suas 3 vidas são restauradas.

Plataforma

A plataforma em que o jogo será desenvolvido será inicialmente PC (computador), com ideia futura de expandir para o *mobile*, na plataforma de computadores, qualquer pessoa com acesso a um computador com internet conseguiria jogar via web ou instalando o jogo. Utilizaremos o motor de jogos *Unity*, pelo conhecimento do grupo com a ferramenta e a facilidade de criação e programação.

Ambientação

O game conta inicialmente com 3 fases principais, nas quais o jogador deverá enfrentar problemas como poluição, mais especificamente, de **lixo** jogado em lugares inapropriados. **Seca**, onde terá que combater a falta d'água no mundo de uma forma interativa. E **queimadas**, onde esperamos que no final da fase o jogador tenha que enfrentar um chefe que irá colocar fogo nas poucas árvores restantes, assim o jogador terá um tempo específico para vencer o chefe. A produção das imagens está em início de criação, e as ideias estão sujeitas a alterações conforme o desenvolvimento do jogo.

O jogo também será feito com imagens baseadas em *pixel art*, buscando um estilo de jogo mais parecido com os de antigamente.

As figuras de 1 a 7 mostradas a seguir exibem parte da arte do jogo, desde os seus esboços iniciais até os primeiros protótipos que serão implementados:

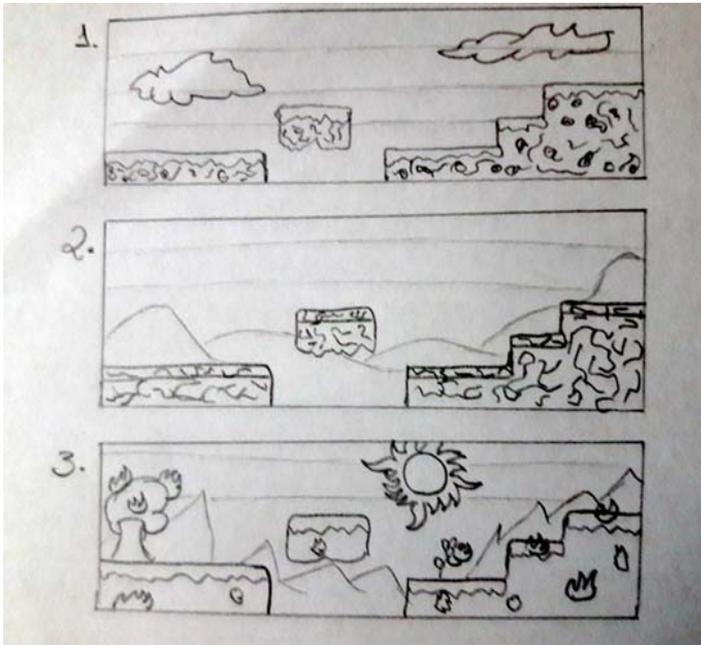


Figura 1. Esboço das 3 fases iniciais do jogo



Figura 2. Esboço do personagem principal



Figura 3. Esboço do chefe da primeira fase

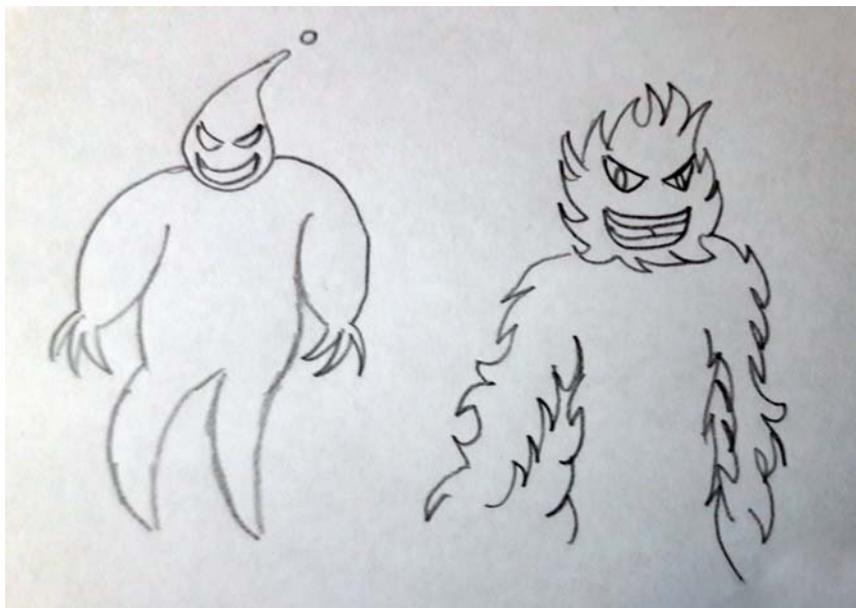


Figura 4.Esboço dos chefes da 2ª e 3ª fase



Figura 5. Tela de fundo do menu principal



Figura 6. Sprite de chão poluído para primeira fase

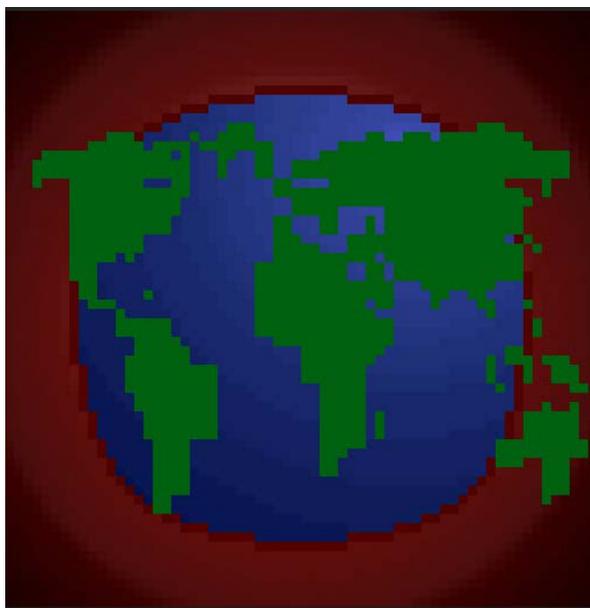


Figura 7. Desenvolvendo logotipo do jogo e menu em pixel art

Objetivos

O objetivo é conscientizar as pessoas de que nosso planeta está cada vez pior no sentido de destruição, porém muitos não sabem que esse processo de degradação pelo homem está muito avançado. Assim, tentamos orientar os jovens e as crianças sobre o que acontece, quais são os riscos e o que devemos fazer. O objetivo do jogo é estimular as pessoas a pararem e pensarem o que pode ser feito para melhorar e salvar nosso planeta, e conseqüentemente, alertarem outras pessoas, assim se espalhando uma atitude consciente. Para melhorar a sustentabilidade, preservando a vida e a natureza e cuidando do mundo em que vivemos.

Esse tema foi escolhido por ser muito retratado na internet e outros veículos de comunicação, e mesmo assim a maioria das pessoas não cuidam ou se preocupam. A pesquisa do tema foi, principalmente, por não haver muito sobre isso na área de jogos digitais, sendo assim, uma oportunidade a ser explorada.

Justificativa e Metodologia

A justificativa para o *game* é simples: buscamos conscientizar o máximo de pessoas possíveis através desse projeto, de que devemos preservar e cada um fazer sua parte para cuidar do mundo em que vivemos, pois *segundo o Inpe (Instituto nacional de Pesquisa) o Brasil registrou no primeiro bimestre de 2015 6.948 focos de incêndio, que é o maior número registrado, conseqüentemente a taxa de desflorestamento aumentou 40% entre novembro de 2014 a janeiro de 2015. O Brasil aparece em 10º lugar, com 52 mil mortes por causa da poluição de ar, as micropartículas que ficam no ar, quanto mais tempo as pessoas ficam expostas correm risco de sofrer doenças cardíacas. Já a escassez de água, cresce ainda 55% até 2050, segundo a ONU teremos um déficit no abastecimento de água de 40%". "Através de estatísticas sobre a Mata Atlântica restam apenas 7% de sua composição silvestre, a escassez da água pelo mau uso e gerenciamento das bacias hidrográficas, poluição do ar nos grandes centros urbanos".* Isso tudo é preocupante, por isso o projeto busca abordar diferentes problemas ambientais.

A metodologia foi baseada em pesquisas em jogos similares e por meio de estudos sobre meio ambiente e o cenário nacional e mundial das condições ambientais do nosso planeta.

Andamento Do Projeto Atualmente

O projeto está atualmente no início de produção, pois após definirmos as ideias, precisamos definir detalhes e ir alterando conforme o processo de criação for evoluindo. É um projeto grande e que contém várias coisas a serem planejadas.

Podemos dizer que o "esqueleto" do projeto já está pronto, como por exemplo, a mecânica do jogo, para que nossos programadores e nosso *designer* saiba o que será feito. Com o principal definido, fica mais fácil avançar no projeto e ir alterando os detalhes conforme o jogo for criando forma.

A parte de *design* está em fase inicial, assim como a de programação. O grupo está focado em fazer boa parte do *design* para poder programar e dar continuidade ao projeto, pensaremos em *marketing* e outros aspectos da distribuição do *game*, quando estiver em fase final.

Considerações Finais

Até o momento foi possível aplicar os conhecimentos vistos no curso técnico em Programação de Jogos Digitais, bem como, ir além quando sentimos necessidade de melhorar as características iniciais do game que havíamos pensado.

Acreditamos que conseguiremos desenvolver o trabalho proposto e além de ajudar na conscientização da importância de preservar o meio ambiente tenhamos conseguido experiências novas que possamos aplicar na nossa carreira profissional.

Referências

CULTURA MIX. **Tudo sobre Meio Ambiente**. 2011. Disponível em: <<http://meioambiente.culturamix.com/natureza/tudo-sobre-meio-ambiente>>. Acesso em: 16 set. 2016.

FONSECA, Krukemberghe. **Problemas ambientais brasileiros**. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/biologia/problemas-ambientais-brasileiros.htm>>. Acesso em: 16 set. 2016.

FRANCISCO, Wagner de Cerqueira. **Problemas ambientais urbanos**. 2015. Disponível em: <<http://mundoeducacao.bol.uol.com.br/geografia/os-problemas-ambientais-urbanos.htm>>. Acesso em: 16 set. 2016.

JORNAL Hoje. **Poluição do ar matou mais de quatro milhões de pessoas em 2015**. São Paulo: G1, ed. 15 fev. 2017. Disponível em: <<http://g1.globo.com/jornal-hoje/noticia/2017/02/poluicao-do-ar-matou-mais-de-quatro-milhoes-de-pessoas-em-2015.html>>. Acesso em: 16 set. 2016.

SUA pesquisa. **Problemas Ambientais Atuais**. 2015. Disponível em: <http://www.suapesquisa.com/ecologiasaude/problemas_ambientais.htm>. Acesso em: 18 nov. 2016.

TOKARINA, Mariana. **Unesco: mundo precisará mudar consumo para garantir abastecimento de água**. Brasília. 2015. Disponível em: <<http://agenciabrasil.ebc.com.br/internacional/noticia/2015-03/mundo-precisara-mudar-padrao-de-consumo-para-garantir-abastecimento-de>>. Acesso em: 18 nov. 2016.