

# AMAZ RUNNING

MATEUS, L.S.P.<sup>1</sup>; RANDO, D.R<sup>2</sup>.;MODESTO, L.R<sup>3</sup>.

## RESUMO

**Objetivo:** Implementar um jogo para o computador sobre a conscientização sobre a devastação da Amazônia e a sustentabilidade. **Método:** Sendo utilizado o método evolucionário com as ferramentas de criação Unity e Visual Studio. **Resultado:** Um jogo que leva a conscientização sobre a devastação da Amazônia para todos.

**Palavras-chave:** Jogo. Entretenimento. Conscientização.

## ABSTRACT

**Objective:** Implement a computer game about raising awareness about the devastation of the Amazon and sustainability. **Method:** Using the evolutionary method with the Unity and Visual Studio creation tools. **Result:** Raise awareness of the devastation of the Amazon to everyone through the game.

**Keywords:** Game. Entertainment. Awareness.

## INTRODUÇÃO

De acordo com o instituto nacional de pesquisas espaciais (2021) o desmatamento na Amazônia legal no ano de 2021 até no mês de maio já conta com 8.435 focos de fogo em comparação ao ano de 2020 que contou com 10.687 focos de fogo em todo o ano. Esse desmatamento com fogo muitas vezes e feita de forma ilegal, para fazer o roubo de terras públicas para pasto, garimpos, exploração ilegal de madeira, entre outros.

---

<sup>1</sup> Mateus Lopes dos Santos Padilha. Acadêmico do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – Pr. 2021.

<sup>2</sup> Déverson Rogério Rando. Orientador e Coordenador do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade de Apucarana – FAP. Apucarana – Pr. 2021.

<sup>3</sup> Lisandro Rogério Modesto – Professor do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Apucarana – FAP. 2021. Contato: Lisandro.modesto@fap.com.br

Desde da criação dos jogos computacionais como o Tennis Programing (1958) e Spacewar (2006) ele vem aumentando o público que consome isso como entretenimento (BATISTA, 2007). Através da gamificação podemos levar um jogo divertido e com uma mensagem de conscientização nele, sendo ela uma forma de colocar os elementos dos jogos de um jeito a desperta o interesse para o tema.

Nesse sentido o jogo irá apresentar um macaco que vive na selva amazônica em uma série de desafios tentando salvar seu lar, de uma destruição causada por seres humanos. O jogo foi pensado para tentar levar uma reflexão sobre os cuidados que devemos ter com a Amazônia e contra o próprio meio ambiente que nos cerca.

## **OBJETIVO**

Implementar um game em estilo de plataforma 2D no gênero ação, sendo o personagem levado a um cenário para completar vários objetivos específicos. Feito especificamente para computadores.

## **MÉTODO**

O método que está sendo utilizado na realização desse projeto será o método evolutivo, segundo Sommerviller (2007) esse método tem como o objetivo de mostrar uma versão inicial sendo ela não totalmente pronta, com isso ir evoluindo a ideia em versões futuras. Sendo ele mais vantajoso por ser de um desenvolvimento gradativo.

Seguindo o método evolutivo vai ter ciclos de desenvolvimento, a cada final de ciclo será testada e integrada ao restante do projeto.

As artes do jogo são na maior parte gratuitas e disponíveis na internet<sup>4</sup>, com algumas exceções sendo de artes mais complexas sendo elas compradas.

A linguagem de programação a ser utilizada para a criação de scripts será a linguagem C#. Com a plataforma Unity para o desenvolvimento do jogo.

## **RESULTADOS**

---

<sup>4</sup> <https://br.freepik.com>.

O jogo no estilo ação, já contém as funcionalidades de movimentação do personagem principal, tais como: andar, pular, tomar dano e morrer. Com a implementação de alguns obstáculos distribuídos pelas fases, também tendo presentes alguns inimigos dispersos.

Assim se conseguir passar por todos os 3 ambientes implementados, sendo eles a floresta amazônica com a destruição de árvores e do solo, com o segundo ambiente embaixo da terra tendo a extração ilegal de recursos minerais e última fase com o deserto sendo a destruição total de toda a Amazônia, além disso, possui os obstáculos de enfrentar um chefe que se encontra ao final de cada fase, com isso será possível salvar a Amazônia.

**Figura 1 – Tela Inicial do Jogo**



Fonte: AUTOR, 2021.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O jogo pode ser entendido como sendo um incentivo para proteção da selva amazônica, ressaltando a importância dele para uma divulgação de dos cuidados que precisamos com meio ambiente sem deixar de ter a diversão de um jogo.

Pelo cronograma de desenvolvimento as metas estão sendo atingidas, ainda podendo ter melhorias, por exemplo, para ser lançado em outras plataformas principalmente a mobile, assim levando esse jogo para abranger mais pessoas.

## REFERÊNCIAS

BATISTA, Mônica de Lourdes *et al.* UM ESTUDO SOBRE A HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS. **Revista Eletrônica da FMG**, Juiz de fora, 3 jul. 2007.

SOMMERVILLE, IAN. **Engenharia de software**. Addison Wesley, São Paulo, 2007. (Capítulo 4).

INSTITUTO NACIONAL DE PESQUISAS ESPACIAIS. **Monitoramento dos Focos Ativos por Região**: Programa Queimadas. 2021. Disponível em: <https://queimadas.dgi.inpe.br/queimadas/portal/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

UNITY. **Plataforma de desenvolvimento em tempo real do Unity | 3D, 2D VR e Engine AR**. 2021. Disponível em: <https://unity.com/pt/>. Acesso em: 6 jun. 2021.