

Especificações – Projeto do Módulo de Jogos 2D com Unity

É do conhecimento de todos nós que uma das principais questões ambientais é a grande quantidade de lixo produzida no planeta. Essa problemática principal é composta por vários outros problemas, como a não reutilização adequada desses materiais devido ao consumo desenfreado, ao desperdício e ao descarte incorreto de lixo. Todos esses pontos contribuem para a poluição do planeta, que inclusive, se inicia no descarte incorreto de resíduos por parte do ser humano. Pois, todos os resíduos produzidos, apesar de não terem sua destinação clara, acabam contribuindo para grande parte da poluição mundial (Duarte et al., 2018).

Resumidamente, conforme Silva et al. (2017) esclarece, o crescimento acelerado das cidades e o descarte incorreto de resíduos contribuem para a liberação de gases tóxicos, atração de animais e insetos transmissores de doenças e a poluição do solo e da água. É justamente por isso que educadores e ambientalistas destacam cada vez mais a necessidade de promover a conscientização ecológica na população.

Sabendo da importância da conscientização dos indivíduos através de um processo educacional para o descarte consciente (Duarte et al., 2018), a tecnologia pode auxiliar principalmente, pelo seu potencial de explorar e desenvolver soluções inovadoras e criativas (Silva et al., 2017). É nesse cenário que se destacam os jogos, que perpassam além do seu sucesso comercial e abrangem também objetivos pedagógicos.

Pensando nas discussões expostas até o presente momento e diante dos temas disponíveis para desenvolvimento do projeto, o objetivo do jogo proposto será conscientizar em relação a importância da coleta seletiva e sobre o tópico de verde urbano.

A dinâmica pensada é a seguinte: O jogo acontecerá num universo lúdico de cidade e será do tipo plataforma. Na Fase 1 o jogador deverá coletar os lixos espalhados pela cidade e depositar na lixeira correta. Na fase 2 o jogador deverá coletar mudas e plantar nos lugares “adoecidos”, que serão os lugares onde os lixos foram coletados na Fase 1. Inicialmente, a ideia é que os inimigos sejam mosquitos e estejam próximos aos lixos e aos ambientes “adoecidos”. Também foi pensado em adicionar animais espalhados no decorrer do percurso. Em caso de colisão, tanto com os mosquitos ou animais, o jogador perde vidas (iniciará com três). Além disso, os outros requisitos, como: tela de menu, game over, créditos, animações e sons também serão atendidos.

Arianne Sarmento Torcate

Referências

- Silva, I. C. S.; Nesi, L. C. e Silva, A. G. (2017). Jogos Sérios e a Conscientização sobre o Descarte de Resíduos Urbanos. I Simpósio Latino-Americano de Jogos.
- Duarte, L. P.; Albuquerque, R. V.; Ghetti, T. T.; Santos, O. L.; Abreu, V. H. K.; Balista, V. G.; Coutinho, D. C. (2018). PapaLixo: Um Jogo Serio para a Conscientização quanto o Descarte de Resíduos Sólidos. SBC – Proceedings of SBGames 2018 — ISSN: 2179-2259.