

# **Alunos de Jogos Digitais apresenta game sobre lenda amazônica no Intercom Nordeste 2017**

Alunos do curso de Jogos Digitais da Universidade Católica de Pernambuco irá apresentar um game sobre o boto cor-de-rosa e a etnia Ticuna durante o Intercom 2017, que será realizado entre os próximos dias 29 de junho e 1º de julho, em Fortaleza. Será a primeira participação do Curso no evento.

O trabalho é fruto de uma pesquisa desenvolvida pelos alunos do 2º período Augusto Bulhões, Eduardo Temporal, Mourick Ramos, Naelson Tomaz, Remilton Ferreira, Renato Oliveira e Yaerger Yatta. A orientação é dos professores Anthony Lins e Breno Carvalho, coordenadores do curso e da Agência Experimental Combogó, respectivamente.



Equipe do projeto: Naelson Tomaz, Eduardo Temporal, Yaerger Yatta, Mourick Ramos, e Augusto Bulhões

O jogo é baseado no mito da criação da tribo Ticuna, etnia que povoa boa parte da floresta Amazônica. Segundo o mito, os deuses transformaram os peixes em homens e estes homens se tornaram a nação Ticuna, que significa povo pescado do rio.

*“Apesar de o elemento principal girar em torno da tribo e sua relação com os deuses criadores, foram adicionados outros mitos da floresta para enriquecer ainda mais o universo narrativo”, diz um trecho da introdução do trabalho.*

O personagem principal do jogo é um boto cor-de-rosa. É por meio dele que o jogador poderá embarcar numa jornada de aventura, conhecimento e, principalmente, resgate, seja o resgate da relação do boto com sua família ou o resgate de sua identidade cultural. Entre as principais influências do game

está o Ecco The Dolphin, lançado em 1992 para o Mega Drive da Sega, além do conceito de exploração encontrado em jogos das franquias Metroid e Castlevania.

“A proposta é de que o jogo cumpra seu papel como ferramenta de entretenimento e ao mesmo tempo se aproveite de uma abordagem menos formal e mais dinâmica em relação a elementos culturais, para assim promover o interesse e integração da cultura indígena numa sociedade que não tem o hábito de consumir este tipo de conteúdo”, detalha a equipe nos objetivos do jogo.

Fonte: Assecom