



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

## **MISSÃO EHCOS**

**MATERIAL COMPROBATÓRIO DA IMPLEMENTAÇÃO DO JOGO**

**PRÊMIO INSTITUTO CLARO 2010**

**Novas Formas de Aprender e Empreender - Modalidade Inovar na Aprendizagem**

---

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001- 06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

### → High Concept (Idéia Central do Jogo)

Este jogo de PC, estilo MMORPG, tem como principal dinâmica a contratação/alistamento de equipes de jogadores para efetuar missões por todo o universo, solucionando os mais diversos problemas relacionados ao meio ambiente. O jogador poderá optar por fazer parte de diferentes facções e classes as quais tem seus diferentes pontos de vista e funções perante o contexto global.

### ➤ Dinâmicas Básicas

- A progressão do jogador dentro do jogo se basearia na resolução de missões propostas por personagens dentro do jogo.
- A raça, facção e classe escolhida influenciariam na relação dos jogadores com os personagens do jogo (se determinado personagem aceita passar determinada missão ao jogador ou não, se o tem empatia ou não, etc.)
- As viagens entre planetas são meramente ilustrativas para a troca de cenário, visto que o foco do jogo é a resolução de problemas de cunho ambiental nos planetas.
- O jogador pode conseguir durante seu percurso, itens que facilitem ou melhorem sua relação com as facções, bem como deverá recolher determinados itens para completar missões.
- O conceito de combate e pilhagem presente na maioria dos jogos do gênero será trabalhado de forma a manter-se dentro do conceito educacional do jogo, evitando que o jogador tome ações que iriam contra tal intuito.

---

## INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001- 06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

➤ **Planetas**

Os planetas são os cenários/ambientes do jogo. Cada planeta tem diferentes problemas, moradores e desafios ao jogador, tanto em relação às missões, quanto às raças e facções dominantes

Terra – A Terra é um dos maiores planetas que apresentam formas de vida conhecida. Ela é extremamente distante do sistema estelar onde os outros planetas com vida estão, por isso ela ainda é pouco conhecida pelos outros povos alienígenas. Seu momento histórico é o da atualidade, apresentando os mesmos problemas ambientais: aquecimento global, águas poluídas, desmatamento, alta produção de lixo. Apesar de tudo isso é ainda considerado um planeta medianamente preservado, por isso muitos humanos são procurados tanto para alistamento quanto para contratação.

Gaia – Planeta com vida mais próximo da Terra. São mais evoluídos tecnologicamente do que a Terra, porém o meio ambiente deles pagou o preço do avanço tecnológico. Primeira missão do jogador é feita lá. Obtém a tecnologia básica para viagem a outros planetas.

Zetum – Um lado do planeta é responsável pelas emissões de poluentes enquanto o outro é responsável pela fixação do CO<sub>2</sub>.

Janun– Planeta basicamente florestal. Tem algumas populações nativas que defendem as forças da floresta. Planeta alvo de mineradoras e exploradoras interestelares. Possui grandes minérios no seu interior

Sansport – Planeta antigo já com uma antiga história de civilização. Atualmente os continentes estão praticamente todos inundados, chuva ácida, e atmosfera altamente tóxica. As cidades são poucas e fixadas no fundo do Oceano em grandes redomas.

---

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

➤ **Facções**

As facções representam grupos de interesse dentro do jogo, bem como, um ponto de vista específico em relação a importância do meio ambiente. Cada grupo domina, ou aparece com mais frequência em determinado planeta ou região do espaço. Cada facção também comportaria somente determinadas classes.

Tecnocratas – Preocupados com o desenvolvimento econômicos, através da exploração de diferentes recursos naturais por toda galáxia. São donos das grandes corporações que detêm o setor minerador e indústrias fabricantes de naves e equipamentos. São assessorados por cientistas que fazem todas as previsões de impactos ambientais, por isso não são totalmente desligados a questão ambiental, apenas o desenvolvimento está em primeiro lugar. Dão preferência para as raças ditas “mais inteligentes” para compor suas lideranças. Tem um comportamento colonialista e de constante expansão para vários planetas. Frequentemente contratam caravanas para abrir caminhos no desconhecido espaço.

Ambientalistas – Opostos aos tecnocratas eles põe o meio ambiente na frente do desenvolvimento. Eles tem forte influência em governos planetários, detêm a maior parte das transações turísticas e que de alguma forma se beneficiam da preservação. Sua influência se dá a partir de negociações políticas e de organização de mutirões para recuperação de áreas degradadas, para tal contratam equipes grandes. Promovem passeatas, manifestações e não fogem de batalhas contra tecnocratas

Agentes Verdes – Eco-terroristas de uma organização descentralizada e de origem desconhecida. Ao entrar para a irmandade seus membros devem jurar lealdade e são contatados para missões das maneiras inusitadas. Muitas vezes os membros desta organização parecem apenas loucos esquizofrênicos e são presos ou postos em asilos, como loucos. Eles estão em guerra declarada aos tecnocratas e quem mais se alie a eles, inclusive as vezes os ambientalistas. Seguem a linha de pensamento extremista em relação a preservação. A organização é pequena e poucos são convidados a participar,

---

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001- 06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
seu lema é “Basta um Agente Verde pode mudar a história”. Atuam através de atentados.

Estrela Celeste – Fanáticos religiosos que pregam o culto a Estrela Celeste, um astro lendário que dizem se revelar apenas para os escolhidos. Sua filosofia move grandes massas que seguem fielmente as instruções dos líderes. Seu envolvimento com o meio ambiente é imprevisível, as vezes favorável, as vezes negativo, tudo depende da ordem superior. Não fazem distinção de raças, aceitam todas. São tecnóforos, não se utilizam da tecnologia, afirmam que seus sacerdotes são capazes de abrir portais, porém outros afirmam que eles viajam disfarçadas ou em naves piratas e assim é que os missionários chegam aos outros planetas.

Mercenários – Profissionais liberais que servem ao lado que pagar melhor. Podem ter uma posição sólida perante a questão ambiental, porém, podem também não ter. Se organizam através de algumas empresas com banco de contratação, por isso são requisitados para missões específicas e as vezes um tanto quanto caprichosas.

Ciganos do Espaço - Vivem do que conseguem a da reciclagem do lixo espacial, são de diferentes raças, não existe discriminação, sua união advém da vontade intrínseca de viajar e conhecer novos planetas, porém sempre relacionado a populações e não a domínios nunca antes explorados. Detém muitas rotas comerciais, e algumas importantes de peças raras e um tanto místicas, porém para negociar com eles não pode ser ingênuo pois são conhecidos por enganar a todos. A visão do Cigano sobre o meio ambiente é muito parca, ele prefere as aglutinações e cenários mais “antropotizados”, mesmo assim sua povo é ligada as forças da natureza apresentando alguns shamãs.

Piratas do Espaço – Praticam a pilhagem, não tem uma organização por trás deles apenas um código de honra. Disputam suas zonas de ação e estão em constante batalha entre si. São donos dos mapas mais dos lugares mais recônditos do universo, sendo os maiores exploradores.

---

## **INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001- 06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

➤ **Classes**

As classes definem o papel efetivo do jogador no jogo, suas habilidades e maneiras que ele pode interagir com o ambiente, com outros jogadores e com os desafios propostos.

Cientista – São preocupados com a visão racional e buscam diferentes respostas cruzando o universo. São ligados a produção tecnológicas, podem produzir mecanismos e itens tecnológicos para solucionar problemas

Shaman – Advindo de populações nativas geralmente ligadas as forças da natureza, tem uma extrema ligação com estas, estando em equilíbrio com esta, podem contar com a manipulação dos elementos da natureza local ou invocar espíritos.

Diplomata – Versados nas diferentes línguas planetária. Tem muitas vezes a função política de conseguir missões específicas e fundamentais para fazer contatos com povos desconhecidos

Guerreiro – Classe protetora das outras, em caravanas tem função essencial de proteger o grupo tomando a liderança das batalhas

Espião – Versado nas artes da espionagem, é de extrema procura, pelas sociedades que vivem uma imensa briga de conspirações. Para se tornar um espião é necessário estudar e fazer carreira dentro de uma corporação.

Ciborgues – Feitos a partir da mistura de componentes orgânicos com mecânicos. São muitas vezes vítimas de algum acidente de batalha. Apresentam força elevada e algumas habilidades específicas como equipamentos acoplados, vôo, primeiros socorros, suportam atmosferas modificadas, calor ou frio excessivo, são mais resistentes. Eles estão sujeitos a uma série de manutenções de seus componentes mecânicos e orgânicos

Sacerdote - São uma classe muito seleta que apresenta uma ligação com alguma força ou energia Suprema, podem ser de diferentes credos, sua atuação vai desde cura até alquimia ou exorcismo.

---

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001- 06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

### ➤ Raças

As raças representam os diferentes povos que habitam os planetas. Basicamente é uma diferença estética entre os personagens, influenciando somente de forma sutil em algumas escolhas e relações dentro do jogo.

Licantropos – Na verdade é uma definição genérica para humanóides de diferentes subraças, porém todos tem um ponto em comum apresentam ainda características animais ou de insetos bem visíveis, muito embora seu padrão civilizatório possa indicar alto grau de desenvolvimento. Sub raças:

- Hemi-élitros – Meio besouros meio humanóide;
- Ant mans – Meio formiga meio humanóide;
- Reptantes - Meio réptil meio humanóide;
- Órcus Pringrum – Meio porco meio humanóide;

Terráqueos – São os habitantes da Terra, são bem procurados para alistamento e contratações, por possuírem tanto habilidades intelectuais quanto físicas, mesmo que em nível mediano.

Gaianos – Povo muito parecido com os terráqueos. Sua tez é verde forte, uma raça inteligente que colonizou o universo e desenvolveram-se tecnologicamente mais que outros povos. Porém seu Planeta Natal foi praticamente destruído pelo descuido ambiental.

Elfos do Espaço – Uma raça humanóide muito rara, desenvolveram ao longo de sua evolução, a capacidade de sobreviver no espaço sem nenhum equipamento, através da manipulação do éter, quinto elemento ainda desconhecido pelas ciencias. São seres mágicos e certamente de crenças esotéricas.

---

## INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001- 06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

### ➤ O Universo

Dentro do Universo existem uma infinidade de planetas, os cientistas terráqueos buscam a vida em diversos planetas, porém esta busca cessou quando a vida que eles tanto buscavam veio até eles. A Terra passa por uma revolução frente a descoberta da vida em outros planetas, tanto de cunho tecnológico quanto de postura quanto a humanidade. Milhares de novos planetas muitos catalogados nos bancos aliens, e muitos desconhecidos e relatados em mapas apenas piratas que nem sempre são confiáveis. Neste cenário muitos aventureiros tentam achar uma maneira de viajar pelas estrelas, porém nem todos os terráqueos são capazes. O **alistamento e contratação** para missões de diferentes facções é a possibilidade de se ter esta experiência. Porém por todo o universo percebe-se a mesma essência que também é vista na terra, a necessidade da exploração versus a preservação dos recursos naturais.

### ➤ Contratantes e Alistamento

De acordo com a facção que o jogador escolhe sua relação com esta ocorre de diferentes maneiras. Ao escolher uma facção caracterizada como Contratante, ele recebe as ordens da missão e ao cumpri-la ele recebe recursos direto da facção, ou seja, recebe pelos serviços prestados, ao menos é isso que consta no contrato. No caso de uma facção que atue através do alistamento ele não tem garantias de remuneração, pois tais instituições funcionam pelo voluntariado daqueles que acreditam no ideal apregoado. Entretanto, isto não significa que seus membros são desamparados, eles podem receber itens, evoluções de nível, e até mesmo recurso monetário, mas nunca havendo uma formalidade e segurança como no contrato.

**Contratantes:** Tecnoctatas, Ambientalistas, Empresas de Agenciamento (Mercenários).

**Alistamento:** Estrela Celeste, Agente Verde, Piratas e Ciganos do Espaço.

---

## INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001- 06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)





INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

➤ **Exploração dos Recursos Naturais**

Muitos estão preocupados em melhorar suas condições de vida a todo custo, outros acreditam que se deve implementar um uso racional para os recursos, outros pegam a preservação e um comércio restrito dos produtos naturais, ou seja, o Universo tem diferentes pontos de vistas sobre a exploração da matéria, e o momento é a de Globalizar as relações interplanetárias e ampliar o espectro de ação das diferentes nações. Estas ações já são praticadas a muito tempo entre alguns planetas, a Terra entra como uma caçula, e por isso existe tanto interesse no povo terráqueo atualmente, por estarem num momento intermediário do desenvolvimento e a sustentabilidade do planeta. De certa forma a Terra é compreendida favoravelmente por ser exemplo em muitas ações e articulações em prol do meio ambiente. Muitos planetas já foram devastados, por causa de guerras antigas, roubos, e colonialismo. Os poucos ainda preservados são encontrados apenas pelos aventureiros exploradores.

➤ **Viagem Interplanetária**

Os planetas que apresentam vidas são a milhares anos luz da terra, porém a tecnologia alien permite uma viagem, nem sempre segura, por buracos negros, que funcionam como atalhos encurtando as distâncias. Algumas naves de tecnologia superior, viagem entrando quebrando a barreira da velocidade da luz, são mais rápidas e mais seguras que as naves convencionais. Porém as mais avançadas, não necessariamente tecnologicamente, ou seja, misturam também componentes místicos ou de componentes desconhecidos, viajam pela 4ª. dimensão, a dimensão do tempo, são rápidas. Uma quarta tecnologia utilizada para viagens curtas são os tele-transportes.

---

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001- 06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

➤ **Comércio**

Para muitas nações a base de sua sobrevivência é o comércio. Para as grandes corporações, ele representa a possibilidade de expansão e crescimento das empresas. Existe uma grande disputa por rotas comerciais, fornecedores e clientes. Porém não é uma tarefa fácil, entre as rotas comerciais existe uma infinidade de obstáculos, o que gera uma grande tensão nas companhias de transporte. Chuvas de meteoro, interferências de ondas eletromagnéticas, energia estática, explosões de estrelas e planetas, cometas e piratas espaciais.

---

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001- 06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

<b>RELAÇÕES CLASSE/FACÇÃO</b>	<b>Tecnocratas</b>	<b>Ambientalistas</b>	<b>Agentes Verdes</b>	<b>Estrela Celeste</b>	<b>Mercenários</b>	<b>Piratas</b>	<b>Ciganos</b>
<b>Cientista</b>	Possuem uma grande quantidade de cientistas altamente treinados em desenvolvimento tecnológico	Possuem uma grande quantidade de cientistas altamente treinados nos processos ambientais	Possuem uma reduzida quantidade de cientistas especificamente treinados para suprir as necessidades dos atos eco-terroristas	Tem aversão a esta classe	Cientistas especializados em implantes cibernéticos e tratamentos de cura	Cientistas de manutenção de equipamento e alguns na área de astronomia	Cientistas de manutenção de equipamento e alguns na área de astronomia
<b>Shamã</b>	Não possuem, aversão a esta classe	Não possuem, apesar de defender esta classe	Não consta no banco deles, mas não existe aversão	Tem Aversão a esta classe	Muitos shamãs mercenários servem seus deuses com oferendas a partir das contratações	Possuem um shamã por nave, para evitar competição	Possuem vários shamãs por nave
<b>Diplomata</b>	Possuem uma série deles, tem a função de estabelecer contatos políticos e fechar	Possuem uma série deles, tem a função de estabelecer contatos políticos e	Não possuem	Não possuem	Possuem lobistas que podem defender qualquer causa desde que paguem bem	Não possuem	Possuem alguns que tratam especificamente do comércio

### INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 -PR- Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

	tratados	fechar tratados					
<b>Guerreiro</b>	Possuem um exército bem armado, e bem pago	Possuem um grupo de guerreiros ativistas voluntários	Não se sabe	Possuem fiéis que atuam como tal, guerreiros santos e dispostos a dar a vida	Possuem diversos de diferentes tipos de raças e diferentes modos de luta	Praticamente todo o efetivo desta facção, guerreiros que vivem da partilha das vitórias	Numa batalha o código de honra é a sobrevivência por isso são traiçoeiros
<b>Espião</b>	Contratam e dão treinamento	Contratam e dão treinamento	Possui poucos porém os melhores que aceitam pela causa	Não possui	Serve a quem paga melhor, sem escrúpulos, geralmente são espiões banidos	Não possui	Dão talentosos espiões, porém caprichosos
<b>Sacerdote</b>	Não possui	Não possui	Não se sabe	Possui vários, todos que tem o dom da palavra	Curandeiros e Alquimistas modernos que dispõem seus serviços	Possui um curandeiro por embarcação	Não possui
<b>Ciborgues</b>	Possui vários	Não possui por considerar uma afrontas as leis da natureza	Possui vários ex-soldados de guerra revoltados com o sistema	Aceita eles em seu culto	Vendem suas habilidades específicas	Possui vários com funções específicas na nave	Possui vários que tem implantes como título social

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

RELAÇÕES ENTRE FACÇÕES	Tecnocratas	Ambientalistas	Agentes Verdes	Estrela Celeste	Mercenários	Piratas	Ciganos
<b>Tecnocratas</b>	x	Rivalidade	Inimigos de morte	Neutra	Positiva (podem ser comprados)	Negativa (Criminosos Saqueadores)	Neutra
<b>Ambientalistas</b>	Rivalidade	x	Negativa (não aprovam o terrorismo)	Neutra	Neutra	Negativa (Criminosos Saqueadores)	Neutra
<b>Agentes Verdes</b>	Inimigos de Morte	Negativa (não acreditam na política que eles adotam)	X	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
<b>Estrela Celeste</b>	Neutra	Neutra	Neutra	x	Neutra	Neutra	Neutra
<b>Mercenários</b>	Positiva (possível contratante)	Positiva (possível contratante)	Neutra	Neutra	x	Neutra	Neutra
<b>Piratas</b>	Negativa (elite que arrecada demais)	Negativa (sentimentais num mundo corrompido)	Neutra	Neutra	Neutra	x	Positiva (trocas de mercadoria)
<b>Ciganos</b>	Neutra	Neutra	Neutra	Negativa (não compactuam a mesma fé)	Neutra	Positiva (trocas de mercadoria)	X

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 -PR- Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749 ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

**EXEMPLOS DE MISSÕES**  
**MISSÃO PLANETA GAIA**

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

### *Personagens*

**Ancião Glork** – Ele como cidadão gaiano representa seu povo por ser o mais velho e conseqüentemente o mais sábio. Tomou como missão buscar ajuda em outros planetas para resolver os problemas de seu planeta natal. Muito sábio e perspicaz, tem o poder de descobrir os pontos fracos do inimigo e também possui destreza para auxiliar em esquivas e combos inteligentes.

**Zlip, o Gaia-Fighter** – Guarda costas e porta-voz do Ancião Glork, ele é um hábil lutador do estilo de luta Gaia-Fight, um ancestral tipo de luta do planeta. Possuidor de um tamanho exagerado e força tremenda, é apenas um fortão sem cérebro, porém ao lado do Ancião Glork se tornam grandes oponentes.

**Homem Primitivo** – Guerreiro lendário dos tempos da Pré-história. Foi levado ao planeta Gaia na primeira expedição feita ao planeta Terra há mais de 400 anos gaianos. Em Gaia ele se tornou um líder muito popular, pois suas idéias eram sempre muito simples e sensatas, porém misteriosamente desapareceu, tornando-se apenas uma lenda para as gerações futuras. Utiliza um tacape como arma e é capaz fazer magias ancestrais.

**Tupinanbá-Abapendé** – Índio da Floresta Amazônica. Perito nas artes de rastreamento e venefício. É capaz de sintetizar diferentes tipos de poções a partir de ervas da mata, ao conversar com os espíritos. É um praticante de shamanismo e é capaz de invocar as forças da Natureza e domar feras. Além disso é um exímio arqueiro.

**Dr. Ausubel** – Um verdadeiro gênio da ciência, porém ainda incompreensível e renegado. Trabalha numa das divisões do Instituto Ambiente em Movimento, que presta consultoria na solução de problemas ambientais na Terra. Ausubel tem idéias realmente criativas para solucionar os problemas e junto com seu ajudante Alucinatto adora contemplar novidades vindas de Gaia.

## **INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Também tem habilidades de batalha, usando suas invenções malucas, porém é extremamente atrapalhado.

**Alucinatto** – Não existe ser mais peculiar que este, repetiu a primeira série 3 vezes. É de fato um inútil, porém é o braço direito de Dr. Ausubel e vai onde ele for. Ele considera seu chefe o homem mais glorioso do universo e ajuda-o dando suas idéias ridículas, porém que dão a Ausubel a chave da solução dos problemas. Suas habilidades em batalha são questionáveis, e podem decidir a batalha tanto favoravelmente quanto negativamente.

**Hemi-Élitros** – São uma raça de meio-gaianos, meio-besouros, que habitam as ilhas esquecidas de Klondiy. Eles vivem numa grande ilha flutuante formada de garrafas pets e lixo, rejeitos dos gaianos. Aos longo do tempo os hemi-élitros ficaram com fama de vilões por roubar e escravizar gaianos em sua ilha. São ótimos guerreiros, também podem aprender Gaia-fight, e são capazes de voar. Seu exoesqueleto confere grande resistência nas batalhas.

**Antmans** – Uma raça de meio-gaiano, meio formiga. Vivem nas galerias de esgoto mais profundas de Gaia. Se alimentam de um fungo que é cultivado a partir do cuspe azul dos gaianos. Embora sua estatura seja pequena podem carregar até 50 vezes seu próprio peso e secretam produtos químicos por uma glândula acima da cabeça.

**Gleizay, a musa gaiana** – Um verdadeiro pedaço de mal caminho tanto para gaianos quanto para humanos. Dotada de uma beleza incrivelmente atraente, ela também é uma perigosa inimiga, pois segundo as normas de matrimônio em Gaia, o homem que derrota-la deve desposa-la e aceita-la como sua única mulher pelo resto da vida.

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)





INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

→ MISSÃO 1

## TRATAMENTO DE ÁGUA E OS ANT MANS

Protagonista (PR) acorda em sua casa, encontra sua mãe que assiste na televisão o Ambiente em Movimento News, noticiário local. O noticiário avisa que próximo dali um OVNI foi avistado, e diz para ninguém sair de casa e se protegerem. Fora de casa muitas pessoas correm assustadas. Na praça central está o OVNI e os militares cercando-os, com seus tanques. O Almirante G. Vargas está gritando “Rendam-se!! Malditos Alienígenas!!”, porém os alienígenas estão balançando uma bandeira branca, uma Jornalista diz “Me parece que eles não querem guerra! Estão em busca de ajuda...” Os dois aliens (um Ancião Glork e um Porta-Voz Zlip) diz: “Vc gostaria de nos ajudar?”

SIM – Eles pegam a nave e vão para Gaia, antes de partir Quebra Galho vai junto (Save Game) e diz que ajudará PR em sua missão.

### *Galeria de Esgoto (água)*

Ao chegar no planeta os protagonistas se depararão com a população doente, cheia de perebas e cuspendo azul, muita tosse, todos abatidos e apáticos. O ancião e seu porta voz explicam que a tecnologia trouxe coisas ruins como a poluição, hoje tudo está poluído, e povo gaiano não tem mais força para reconstruir seu planeta, eles não nem *fluish* pra beber, liquido semelhante a água. Os gaianos sem *fluish* não conseguem metabolizar o alimento e ficam inativos e doentes, o ancião estava ali ativo com as ultimas gotas da reserva de *fluish* do planeta, e diz que a primeira missão é reativar o sistema de tratamento de esgoto para que o *fluish* voltasse a ser puro.

Eles podem ir tanto na galeria quanto na usina de tratamento.

Galeria: Lá eles percebem que existe em todo canto o cuspe azul dos gaianos e que diversas tubulações estão entupidas com isto. Os cuspes pingam um ácido em quem se aproxima. Eles devem batalhar destruindo estes cuspes. Quando eles adentram mais profundamente nas galerias eles percebem vestígios de algum ser vivo, depois encontram uma espécie de inseto humanizado que vem do *fluish* poluído. Eles batalham, e investigando o cenário até encontrar a cidade destas

## INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
comunidades intra-gaianas. Ao batalhar o item inseto é disponibilizado para o PR carregar. A princípio eles parecem vilões e devem ser combatidos, PR é preso e levados à cidade dos insetos, ele percebe que é um povo que vive a partir dos gaianos e cultivam fungos a partir do cuspe azul. Com o item Inseto eles podem convecer Dr. Ausubel e Alucinatto a virem para Gaia

Usina: ela está em péssimas condições tudo quebrado ao encontrar os funcionários de lá, eles contam que a usina se sobrecarregou e toda as maquinas que filtravam o esgoto foram destruídas por uma explosão causada pela sobrecarga.

Eles podem tentar consertar a fábrica junto com Dr. Au e Al (encontrados na sede do IAM), porém ao tentar religar a usina ela não funciona. Dr. Au "Realmente esta tecnologia é fabulosa! Porém não domino a semântica! e fazendo os cálculos de número de gaianos para a dimensão desta fábrica, nem adianta ligar pois ela novamente será sobrecarregada! Precisamos pensar numa alternativa"

Solução: O PR leva a AU o corpo de um dos insetos, Au fica interessado e vai ajuda-lo. Ao estudar melhor os insetos, o Dr. Ausubel, sugere criar um sistema de produção do fungo na usina de tratamento, "isto seria como uma fossa séptica como tratamento de raízes" Dr. Au explica todo o processo. um dos insetos é levado pra usina e implanta uma plantação de fungos que trata o cuspe dos gaianos.

Os gaianos voltam a recuperar seu movimento pois voltam a beber água (*fluish*) pura. O Ancião fica muito feliz com a primeira tarefa realizada e diz que isso honraria sua promessa ao Homem Primitivo (HP). Ele conta a estória da primeira expedição Gaia-Terra onde foi trazido um representante da Terra e ele tinha sido aclamado um grande sábio e por muito tempo foi um grande conselheiro, pois a civilização que ele vivia era considerada, pelos gaianos, muito equilibrada. Tudo aconteceu quando o ancião era jovem e ele havia prometido que eles construiriam a civilização deles seguindo os ensinamentos do HP.

## **INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

→ MISSÃO 2

## **RECICLAGEM e os HEMI-ÉLITROS**

Os gaianos fazem uma festa pra comemorar o início da reconstrução de seu planeta. Todos comem e bebem porém jogam muito lixo no chão inclusive o ancião. Tudo fica sujo, a cidade toda está suja, e os gaianos parecem não se importar e dizem que logo passará um robô para recolher o lixo. De repente todos da festa são cercados por (Hemiélitros) por Besouros gigantes voadores que rendem todos e pegam três gaianos, um deles é o ancião. Ninguém sabe para onde estão indo, só sabem que devoram carcaças e sem o ancião não há possibilidade de Gaia seguir em frente. Os besouros fogem voando, e PR deve investigar e descobrir para onde eles foram, perguntando aos gaianos, o ancião deixou um rastro de cuspe azul. As pistas levam ele até as docas, o capitão de um barco diz ter visto o besouro ir mar adentro, a partir dali PR deve conseguir um barco para cruzar o oceano. Existe apenas uma balsa que leva o lixo, eles podem conseguir uma carona caso consigam um elemento de troca com o capitão da embarcação. Este elemento é conseguir uma esposa gaiana de cabelos loiros e pele bronzeada (verde escuro) para ele.

PR deve ir para a cidade e entrar no clube feminino gaiano, lá eles conhecem um pouco mais sobre a cultura de Gaia, onde para conseguir conquistar uma mulher, vc deve vence-la numa batalha mano-a-mano. As gaianas são pequenas, delicadas, charmosas, porém se revelam verdadeiras feras ao entrar em modo de batalha (mantendo o visual sexy). Para disputar com a gaiana loira PR, deve vencer outras gaianas antes, pois elas tem uma um tipo clube da luta e um nível hierárquico. PR deve vencer para ganhar a Gaiana loira ai ela entra no grupo. O homem da balsa leva-os para uma ilha onde despejam o lixo. O capitão aconselha a PR não entrar na ilha Klondiy.

PR segue em frente, a gaiana rejeita o capitão e segue PR, diz que ele é seu marido, por ter ganho ela na luta, se PR disser não deve batalhar com ela (e ela voltará a cada 5 oponentes enfrentados), se sim ela se junta ao grupo. O capitão fica indignado vai embora com sua balsa. Nesta Ilha existe lixo pra todos os lados e o centro dela é uma gigante montanha de lixo.

Ao andar pela ilha são encontrados indícios que os besouros vivam ali (esqueleto, buracos).

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

Exista a possibilidade de entrar nos buracos. Lá dentro existe vários canais, labirinto, onde o lixo foi esculpido e unido por uma gosma azul, logo acham um besouro guerreiro, PR deve lutar até chegar ao topo da montanha onde é a sala do Rei Hemi-Élitro, onde está o ancião. PR descobre, que ao invés de devorar as carcaças dos gaianos ele os põe para trabalhar cuspiendo no lixo e assim construindo as instalações dos Besouros. Para conseguir liberar o Ancião, devem batalhar com o Besouro Rei. Porém antes matar o Besouro o Ancião se joga na frente levando o último golpe. Antes de morrer o ancião diz:

“Não é culpa dele! Nossa tecnologia gerou muito lixo e os gaianos não se deram conta, HP foi contra toda essa tecnologia, ele dizia que o trabalho enobrece a pessoa, porém não fomos sábios em prever as conseqüências. Meu jovem o futuro de Gaia está nas suas mãos agora....ugh!” O Rei Besouro presta condolências ao Ancião. O ancião volta a vida e diz “O último desejo do HP era que ampliássemos a Gaiazônia... mas agora a Gaiazônia está... ugh...!” o ancião baba azul e morre definitivamente.

PR deve sair da montanha e ao chegar até o mar se deparam com o problema de não ter mais a barca para voltar. Aparece o Rei Besouro, e diz “subam vou ajuda-los, pois o HP era meu amigo pessoal, foi ele que nos ensinou a construir nossa morada a partir do cuspe e do lixo gaiano.”

### → MISSÃO 3

#### **GAIAZÔNIA (PLANTIO DE FLORESTA)**

Eles chegam na Gaiazônia e vêem um local cercado por um muro de arame bem alto (uma verdadeira fortaleza), existe sentinelas gaianas por todos os lados, para entrar lá dentro eles devem derrotar um robô no portão Central.

Para seguir em frente a floresta eles devem passar por uma série de passagens não visíveis e são atacados constantemente por bestas muito fortes além dos robôs sentinelas. Apenas o Índio Amazônico pode fazer a leitura da floresta (encontrar passagem secreta, ervas medicinais (HP, AT, DF), despistar as bestas). Apenas com o índio eles conseguirão sobreviver nesta floresta, O jogador obterá esta dica na Sede do IAM "Os índios podem descobrir os segredos das florestas, sabe

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
quantos tipos de verde ele percebe? mais de 60, ele pode encontrar as trilhas no meio da floresta, conversar com os animais e descobrir as funções das plantas" Este personagem será encontrado na Amazônia Brasileira, os personagens passarão por lá e verão um monte de gringos dizendo estar "estudando a Amazônia" e batalharão com caçadores ilegais e desmatadores, até chegarem numa tribo lá eles devem convencer o melhor guerreiro indígena a vir com eles através de um combate, se eles vencerem ou derrotarem o índio conseguem seu apoio.

Voltando a Gaiazônia eles devem seguir por este labirinto na floresta e apenas com a ajuda do índio poderão seguir em frente, ele pode ver um tracejado nas passagens secretas e poderão adestrar um tipo de besta para lutar com eles, caso haja espaço no grupo, além do índio encontrar ervas no meio da floresta dele que podem ser usadas como revitalizadora como repel, hp, at, df e umas raras que aumenta o nível do personagem. A arma do índio é o arco e flecha. O índio conversa com as bestas e diz que elas estão sendo mal tratadas e modificadas geneticamente.

Após percorrer o labirinto da floresta, eles chegam num laboratório que está fortemente guardado, lá são feitas as experiências genéticas com os animais, testado os comésticos, produtos químicos, um holocausto animal. Ao ver os animais nesta condição o índio toma como missão soltar todos os animais. O laboratório tem três andares, o primeiro é uma recepção onde eles encontrarão gaianos tentando mostrar a importância do laboratório e se gabando da inovações, todos falam do Dr. Kirsh Gaianoviski, falam dele como um gênio, tocam o alerta vermelho, seguranças aparecem.

No segundo andar os primeiros animais enjaulados começam aparecer, o índio se indigna e solta-os, começa a falar sobre o respeito ao animal e a mãe natureza. No terceiro andar é a sala das torturas e experiências, começam a aparecer bestas mais fortes que as da floresta, chegam na sala central do Dr. Kirsh G. lá inicia-se uma discussão sobre os direitos animais, Kirsh acha que vale o sacrificio para o avanço da ciência, o índio defende os animais, acaba numa batalha.

Dr. Kirsh diz que será uma ótima oportunidade para testar sua mais nova invenção a Besta de Guerra, lança um cãozinho inofensivo e aos poucos vai injetando nele substâncias que fazem ele crescer e ficar cada vez mais forte. O bicho é dificilmente vencido Kirsh se indigna e administra nele mesmo as drogas, ele vai se tornando uma besta violenta. Kirsh ao ser derrotado colabora

## **INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

dando a chave ao banco de DNA do laboratório secreto, onde poderão encontrar todos organismos para recompor e ampliar a floresta.

Os personagens devem achar o laboratório secreto no sul da floresta. vão até lá e encontram o Homem Primitivo (HP) congelado, Dr. Kirsh foi obrigado a congela-lo pois estava fora do interesse das lideranças de Gaia manter o sábio influenciando tantas pessoas. HP segue com eles e O índio fica ajudando os gaianos a ampliarem a Gaiazônia. HP diz que quer ver como ficou o Palácio dos Povos que tinham iniciado a construção.

#### → MISSÃO 4

#### **VALE DA NEBLINA: EFEITO ESTUFA (CHUVA ÁCIDA).**

Existe uma região do planeta gaia chamado Vale da Neblina. A história conta que o HP iniciou o Palácio dos Povos, uma casa onde todas as raças seriam recebidos como irmãos, porém no meio da construção HP desapareceu, a obra foi interrompida. Mais tarde aquele local se tornou o Vale da Neblina por nunca mais ter sido avistado sem uma densa neblina, e os campos no envolta foram definhando, como se uma maldição tivesse sido lançada naquele local . Os personagens devem cruzar este cenário pantanoso, onde surgirão vários vermes e vultos de neblina condensada, chuvas ácidas.

Aos poucos o relevo vai subindo. Ao chegar no fundo do vale encontra-se as ruínas do antigo palácio. Ao entrar percebe-se que há uma mistura das ruínas com o padrão arquitetônico de uma fábrica, aos poucos os personagens percebem que ali funciona uma fábrica movida por robôs autômatos. A densa neblina é formada pela fumaça que sai das chaminés da fábrica. Eles devem subir até o último andar da fábrica onde deverão instalar filtros (comprados no Mercado Tem Tudo) em todas as chaminés. Após completar a missão, a neblina começa a se desfazer a principio, porém ela está se concentrando em um ponto e se transforma num grande vulto formado por gases venenosos e ataca os personagens. Aos ser derrotados ele recebe forças de mais fumaça que vem da cidade dos gaianos e é invencível, pois sempre que derrotado ele se regenera com a fumaça das chaminés das casas dos gaianos e dos transportes deles. A única solução é ir pra Terra na sede do

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001- 06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

IAM buscar Dr. Au. o Vulto agora cobre toda Gaia e invade toda Gaia com seu exército de vultos gasosos.

Dr. Au diz para levar toda a população de Gaia para Gaiazônia que ele tinha tido uma idéia de como acabar com o Vulto, PR deve intimar toda população e eles seguem PR. Os personagens terão vantagem se lutarem nas redondezas da Gaiazônia, pois a floresta que ali está crescendo, com a ajuda do índio, que com o poder da floresta vira um xamã. Au e Al aprendem o golpe Fixação de Carbono que consiste num adubo de crescimento rápido pras plantas, fixa todo o Carbono da fumaça. Au explica que a fumaça é formada principalmente por CO<sub>2</sub> que as plantas utilizam para construir suas estruturas vegetais através da fotossíntese. Uma grande batalha acontece.

Solução: Dr. Ausubel sugere que seja substituído o carro pela bicicleta, e claro é obvio que cada casa deveria ter um filtro na chaminé. PR deve comprar o item bicicleta no Mercado Tem Tudo e levar para porta-voz do ancião.

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

### → Referências de Jogos Similares para o Desenvolvimento do Missão Ehcós

<http://eu.spore.com/home.cfm?lang=br>

(estilo de jogo como principal referência com ênfase nas últimas fases, é uma referência gráfica)

<http://www.taikodom.com.br/>

(referência de tipo de jogo apesar do avatar ser a nave, o jogador pode ainda criar seu piloto)

<http://www.swtor.com/>

(referência estética e de universo parecido com ênfase nos personagens: diversas facções e raças alienígenas cada uma com um papel distinto)

<http://us.battle.net/sc2/pt/?->

(referência de ambiente de jogo)

[http://supergiantgames.com/site/?page\\_id=242](http://supergiantgames.com/site/?page_id=242)

(referência gráfica e de jogo)

<http://www.mistbound.com/index.php?id=2>

(referência gráfica e de jogo)

<http://www.youtube.com/watch?v=7rx7xeqadFQ>

(MMOs desenvolvidos com a plataforma que será usada no projeto: Unity 3D)

<http://www.galciv2.com/ScreenShots.aspx>

(referência de tipo de jogo)

<http://www.wfp.org/how-to-help/individuals/food-force>

(jogo com único objetivo de conscientização humanitária)

[http://www.institutodopvc.org/pvcgame/vinylgame\\_por.html](http://www.institutodopvc.org/pvcgame/vinylgame_por.html)

(exemplo de retorno ao patrocinador, reforçando a responsabilidade sócio-ambiental deste)

**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)





INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL  
REFERÊNCIA DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS



**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 -PR- Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)



INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO DE EDUCAÇÃO AMBIENTAL

## REFERÊNCIA DE CENÁRIOS E AMBIENTE



**INSTITUTO AMBIENTE EM MOVIMENTO**

Rua Castro 178, CNPJ 11.733.274/0001-06 Curitiba - PR CEP 80.620-300 –PR– Brasil 55 (41) 3242-0655/ 96118749  
ambiente\_em\_movimento@yahoo.com.br

[www.iam.net.br](http://www.iam.net.br)