

“Lampião: a carreira”: uma parte da história do sertão e do rei do cangaço revivida em um jogo de corrida infinita

Michael Lopes Bastos

Centro de Informática (CIn)

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Recife, Brasil

mlb@cin.ufpe.br

Claudia Leticia Ferraz Dutra

Centro de Informática (CIn)

Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Recife, Brasil

clfd@cin.ufpe.br

Abstract—A disseminação da cultura é uma ação que tem se mostrado bastante necessária nos dias atuais. Os diferentes aparatos tecnológicos têm chamado a atenção do público para meios de entretenimento que, em sua maioria, não repassam nenhum tipo de informação relevante ao usuário, sendo focados apenas em sua distração. Todavia, estudos vêm demonstrando que a tecnologia pode ir muito além do simples ato de entreter, mas também servir como aliado para disseminação da cultura e da história. Assim, este trabalho busca apresentar a construção do “Lampião: a carreira”, jogo mobile de corrida infinita que busca reviver um pouco da história do cangaceiro Lampião e suas aventuras no sertão nordestino. Em sua concepção, foram utilizadas técnicas de Design Thinking de forma simplificada para criação de personas, tendo em vista uma implementação baseada em um perfil específico. Como resultados preliminares, o jogo conta com uma aprovação de bastante positiva na Google Play, possuindo grande margem de crescimento à medida que sua divulgação for sendo feita. Deste modo, essa iniciativa busca reanimar a história de um ícone sertanejo, que, apesar das opiniões controversas sobre sua índole, fez com que a garra e força do povo nordestino ficasse conhecida em todo o mundo. Com a humilde contribuição desse projeto à cultura nordestina, busca-se continuar provando que a força no sertão nunca vai morrer.

Index Terms—Lampião, Corrida infinita, Jogos mobile, História do Nordeste.

I. INTRODUÇÃO

As diversas peculiaridades do sertão, se tornaram pilares para o surgimento de um movimento que amedrontou os sertanejos nos séculos passados - o cangaço. Entendido como fenômeno social, se trata de um movimento particular do banditismo nordestino no Brasil. Tendo sua maior força entre os anos 1870 e 1940, o sertão nordestino viveu nesse ciclo, dias de guerra e lutas intermináveis. Alguns historiadores relatam o fim desse ciclo após a morte de Corisco, o temido “Diabo Louro”, subchefe do bando do mais temido dos cangaceiros, o rei do cangaço, Virgulino Ferreira da Silva, o Lampião [2].

Personagem principal do jogo aqui apresentado, Lampião, viveu sua vida entre a caatinga e o cerrado fechado, aproveitando da vegetação densa e seca para construção de seus esconderijos e tramas contra os seus inimigos [1]. Todavia, as histórias sobre Lampião vão muito além de apenas guerras,

brigas e violência. Sua força e capacidade de prever as ações de seus inimigos, o tornaram um personagem místico do sertão, como se Virgulino tivesse consigo, habilidades que iam além das de um simples homem, poderes sobrenaturais, em um mundo de magia, bruxaria e encantamentos. Soldados das forças volantes da época, chegaram a relatar crer nesse poder místico de Lampião e em sua capacidade de anteceder acontecimentos e ter o “corpo fechado”. Sua longa jornada a frente do seu bando e suas fugas sem explicação, impediram por muito tempo sua captura, reforçando ainda mais a mística por trás do seu nome, o que alguns tentavam explicar pelo seu apego religioso, mesmo diante de suas ações [3].

De forma a tentar trazer um pouco dessa história para o cotidiano das pessoas no século XXI e não deixar tais acontecimentos caírem no desconhecimento da nova geração, alguns jogos foram desenvolvidos tentando reviver a jornada do rei do cangaço e da cultura nordestina. Apesar dessas iniciativas, a grandeza da cultura e da história do Nordeste ainda necessita ser exaltada, para que mais pessoas, em especial os mais jovens, consigam ter contato com as raízes da sua história e de sua região.

O jogo aqui apresentado vai muito além de um aplicativo de celular. Seu desenvolvimento busca reavivar o sentimento do povo sertanejo a respeito de sua importância e da grandiosidade da sua história. Lampião se tornou um símbolo nordestino não apenas por seus atos duvidosos, mas, principalmente, pela representação de sua força e coragem, características intrinsecamente sertanejas, de um povo que cai, mas que nunca desiste. Lampião: a carreira, é um jogo que retrata a fuga de Lampião do delegado, mas seu principal objetivo é mostrar para o mundo que o nordeste ainda vive.

II. O FORTALECIMENTO DA CULTURA POR MEIO DA TECNOLOGIA

Dentre os estudos que buscam entender as diversas formas de representação e divulgação da Cultura, Arte, História e Educação de forma interdisciplinar, vários buscam embasar suas deduções tomando como base as novas maneiras de

manifestação do saber e da informação. As tecnologias digitais, por meio de seus diversos artefatos, têm se mostrado um grande aliado na busca de atender essa demanda e, incluído nesse meio, estão os jogos digitais. O uso de jogos digitais na cultura e na história, por exemplo, busca não apenas entender as características explícitas da aplicação, mas sua correlação com os elementos da cultura que está sendo abordada. Essa união de características busca envolver o usuário para que haja uma imersão mais intencional na proposta, passando de forma mais suave a mensagem principal, buscando correlacionar os elementos do jogo com memórias e características da vida real do jogador [9].

De toda forma, as argumentações a respeito da real contribuição da inserção de jogos para o fortalecimento cultural e histórico ainda são bastante iniciais, tendo em vista o baixo incentivo em tentar ampliar esse leque de possibilidades de forma multidisciplinar [9]. O uso de jogos como forma de fortalecimento do ensino da história tem sido bem requisitado, buscando encontrar novas alternativas sobre o estilo de aprendizado convencional [10]. A capacidade imersiva dos jogos, fazem deles instrumentos que possibilitam a fácil absorção do contexto, além de prover um elo entre o cenário de desenvolvimento e o imaginário do jogador. Há autores que defendem que, além dos jogos poderem ser instrumentos de propagação e disseminação da cultura por meio de seus elementos lúdicos e interativos, os mesmos acabaram se tornando elementos da cultura atual, ou além disso, acabaram por se tornar o próprio aspecto lúdico da cultura [10].

Como já destacado, pouco se sabe sobre as reais contribuições dos jogos para o aprendizado e o ensino da cultura, mas estudos relatam que, alguns jogos tem a capacidade de promover e instigar o raciocínio de ideias históricas, que são essenciais para o entendimento da historiografia e manter o posicionamento crítico sobre o passado. Um bom exemplo desse tipo de jogo é o clássico *Age of Empires*, jogo que simula acontecimentos históricos com guerras entre civilizações e, em algumas versões, seres mitológicos [7]. Outros exemplos de jogos que buscam esse objetivo, são: “Lampião Verde - A Maldição da Botija”, desenvolvido pela Nasveras GameStudio, “Cangaço Wargame” criado pela Sertão Games [5], “Xilo” desenvolvido por alunos da FACISA e da Universidade Federal de Pernambuco, Cícero History Runner [8] que busca contar por meio da gamificação, um pouco sobre a vida do líder religioso Cícero Romão Batista e, não menos importante o “Desbravadores” [7] que fala sobre a História e a Cultura de uma cidade do interior da Bahia.

Em um contexto geral, os jogos digitais para celular estão ganhando bastante notoriedade nos últimos anos, tendo em vista a grande popularização dos *smart phones* e das redes 3G e 4G pelo Brasil, superando o índice mundial de países desenvolvidos. Sendo um instrumento indispensável para muitos brasileiros, o uso desse mecanismo como meio de propagação e incitação da cultura, se tornou algo essencial nos dias de hoje [11]. Além disso, desde 2004 as políticas públicas do Ministério da Cultura, também começaram a inserir jogos digitais como instrumentos de propagação da cultura no país,

aumentando ainda mais seu potencial de crescimento [12].

III. METODOLOGIA

Para o desenvolvimento, foram utilizadas uma série de ferramentas e tecnologias, desde o processo de vetorização das artes até sua implementação. Para a parte gráfica, dois programas foram essenciais: o Inkscape, para a vetorização dos desenhos dos cenários e personagens e, o Spriter 2D, para animação dos personagens. Todo o desenvolvimento foi realizado utilizando o motor de jogos Unity3D, onde a integração de sua codificação foi baseada na linguagem de programação C#. Além disso, para o controle das atividades e gerenciamento do fluxo de desenvolvimento, utilizou-se a plataforma Trello, ideal para o monitoramento dos prazos, metas e informações importantes sobre o desenvolvimento, por meio da representação do quadro de Kanban [13], frequentemente usado no desenvolvimento de jogos e aplicações diversas.

Tendo em vista isso, toda concepção foi baseada em um processo iterativo e incremental a partir da terceira etapa. O projeto foi iniciando por meio da ideação da proposta (*game design*), criação de *storyboards* e definição da persona primária e secundária. Essas duas primeiras fases ocorreram de maneira sequencial e única. Logo após, foram realizadas as etapas de desenho dos personagens e dos cenários, vetorização dos desenhos, animação dos personagens e, implementação do enredo definido para o jogo. Essas quatro últimas de forma iterativa. Todo o fluxo metodológico é ilustrado na Fig. 1.

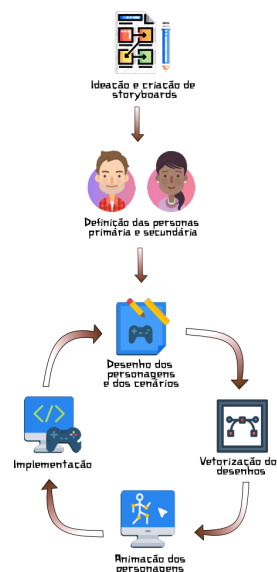


Fig. 1. Fluxo metodológico para desenvolvimento do jogo.

A fase de ideação e concepção dos *storyboards* foi desenvolvida após um *insight* tido pelo autor após a participação do SBGames 2017, onde o mesmo teve contato com jogos de diferentes gêneros e temáticas, mas sentiu falta de ver sua cultura representada dentre eles. Após uma breve pesquisa, notou-se que, apesar de já existirem jogos que tratassem sobre a cultura nordestina e a história de Lampião, um dos

seus ícones mais conhecidos, ainda não existia nenhum para plataformas móveis até então e, a partir daí, deu-se início a criação das cenas e personagens iniciais do jogo por meio do vislumbre de algumas telas.

Com a ideia principal em mente e no papel, pensando no usuário ideal para a aplicação, foram criadas duas personas com base em uma aplicação simplificada de técnicas de *Design Thinking*. Assim a sequência do desenvolvimento poderia ser mais focada, e com características particulares que pudessem agradar e satisfazer seus possíveis usuários.

Tendo o perfil ideal de usuário para a aplicação, se iniciou o processo de concepção da identidade gráfica do jogo, construída por meio da concepção dos desenhos dos personagens e dos cenários. A ideia sempre foi retratar da melhor maneira possíveis as características principais do sertão nordestino, sobretudo nos tempos do cangaço, mas, sem deixar de lado as questões lúdicas que o jogo deve ter. Dessa forma, a primeira cena do jogo foi construída e intitulada de “O pôr do sol do sertão”. Nessa etapa, também foram criados os personagens principais: Lampião, o Delegado Batoré, a Piranha Afiada, e o Bode Brabo. Em outras *releases* foram desenhados a fase 2, denominada de “O luar do sertão”, e outros personagens, como o Tatupeba, o Cassaco (o rei do “fedô”), o Jumento Zé, o Finado Cangaceiro (fantasma) e a Cabeça de Boi flutuante (Bucrânio). Todos os desenhos foram vetorizados e coloridos utilizando a aplicação Inkscape Project, software livre para criação e editoração eletrônica de imagens e documentos.

Após a construção de todos os desenhos, a etapa de animação dos personagens foi executada. Para isso, foi utilizado o software Spriter 2D, programa de animação 2D bastante popular no mundo dos jogos. Para dar vida aos personagens, foi necessário separar cada parte dos seus corpos e associar um “esqueleto” a ele. A partir daí, por meio de uma linha do tempo, o personagem é posicionado em diferentes posições, para que, quando inserido no jogo possa criar a sensação de movimentação. Isso é feito para diferentes tipos de ações, como andar, correr, ficar parado, pular, entre outros. Cada uma dessas ações geram um conjunto de imagens, as quais serviram para criação futura dos *'Action Motions'* na plataforma Unity3D.

Com todas as imagens prontas e animações criadas, o desenvolvimento do jogo teve início por meio da codificação e desenvolvimento do que foi planejado na fase de ideação (*game design*). Essa fase é a mais robusta de todas, dentro dela estão incluídos alguns outros subprocessos, como animação real dos personagens utilizando os *sprites* para criação dos movimentos “reais”, aplicação dos efeitos nas cenas, estruturação do cenário, implementação da mecânica do jogo, interação humano computador e a inserção do elementos sonoros do jogo, sendo alguns deles de licença livre e outros criados pelo próprio autor.

Todo o processo de concepção passou por uma série de testes unitários, testes exploratórios e testes de regressão, tendo como validação final, as avaliações de seus usuários na Google Play. Também foram realizadas avaliações por meio de grupos focais, com especialistas em desenvolvimento de jogos da

Universidade Federal de Pernambuco, porém, esse processo não chegou a ser documentado e, devido a isso, não será relatado neste estudo. O resultado final de todas as fases aqui descritas é detalhado na seção “Lampião: a carreira, o jogo”, que irá descrever o jogo como um todo.

IV. LAMPIÃO: A CARREIA, O JOGO

Inspirado na epopeia do cangaceiro Virgulino Ferreira, “Lampião: a carreira” (<https://bit.ly/lampiao-a-carreira>) é um jogo casual *endless runner* mobile com a temática nordestina. Revive a história do personagem nordestino de maneira leve e lúdica, para que não haja limitação de idade para seus jogadores.

O objetivo do jogo é chegar o mais longe possível, sobrevivendo aos obstáculos e aos desafios encontrados durante o percurso, desde bodes desembestados até piranhas famintas. O jogo não tem níveis bem definidos. Ele evolui gradativamente, ficando mais rápido e mais desafiador (mais inimigos, mais obstáculos, mais *power-ups*, etc.). Os estágios são formados de uma cadeia de cenários previamente criados, estes sendo organizados e concatenados aleatoriamente para formar uma pista sem fim. Nelas, são distribuídos desde obstáculos a *power-ups* aleatoriamente. O jogo inicia devagar e lentamente se torna mais rápido, até chegar na velocidade máxima.

O personagem principal do jogo, o polêmico justiceiro do sertão nordestino Lampião, está fugindo do Delegado Batoré, que jurou capturá-lo. Na fuga, Lampião tem que enfrentar os percalços que surgem no caminho com a ajudinha dos *power-ups*. Quanto mais Lampião foge, mais rápido ele consegue correr e mais frequente e desafiadores ficam os obstáculos.

O jogo tem como cenário principal a cidade de Serra Talhada (antiga Vila bela), no sertão pernambucano, terra natal do cangaceiro Lampião. Com o objetivo de destacar grandes monumentos da cidade, foram inseridos como plano de fundo a serra que dá origem ao nome da cidade e sua igreja Matriz, que tanto orgulha a população por sua imponência e beleza. As duas principais fases, diurna e noturna, tem como objetivo engrandecer o pôr do sol e o luar na cidade por meio da sua serra, cenas que encantam o dia a dia dos sertanejos do local.

Outro elemento inserido no cenário, foi o terreiro e a casa de taipa, visão bastante comum na zona rural do interior dos estados nordestinos. Aqui, tentou-se demonstrar a simplicidade e humildade do sertanejo, que, apesar das grandes dificuldades que passa pelas secas do seu lugar, vive feliz e em paz, precisando apenas de uma pequena casa, comida, água e um banquinho para sentar. Intitulados de “O pôr do sol do sertão” e “O luar do sertão”, as duas principais fases são representadas na Fig. 2.

Para os demais personagens e componentes do jogo, a ideia foi representar elementos da fauna, flora e culinária nordestina. O cuscuz, por exemplo, é um dos *power-ups*, dando uma força sobrenatural a Lampião, o permitindo destruir tudo a sua frente. A cachaça, é outro *power-ups*, porém, ela não dá apenas vantagens. A medida que deixa Lampião mais rápido, as dificuldades em vencer os obstáculos também aumentam, deixando a cena com um efeito especial, simulando



Fig. 2. Representação das principais fases do jogo

a sensação da caça. Outros *power-ups* do jogo são: a fruta de mandacaru, representando uma vida a mais sempre que coletada; a espingarda, permitindo que Lampião destrua seus obstáculos de longa distância e a peixeira, possibilitando a destruição dos inimigos quando próximos a Lampião.

Para reproduzir os obstáculos ao longo da fuga de Lampião, além do Delegado batoré, alguns bichinhos e outros componentes tipicamente nordestinos são representados no jogo. O delegado Batoré, inicia a carreira em Lampião após ter descoberto seu esconderijo. Lampião, que estava tranquilo em seu acampamento corre para não ser pego. Durante seu trajeto, dá de cara com alguns obstáculos, são eles: a Piranha afiada, Bode Brabo, Tatupeba, Cassaco (O rei do “fedô”), Finado Cangaceiro, Cabeça “Malasombrada”, Palma e a Cerca, todos tentando impedir sua fuga.

O jogo ainda possui uma tela de “Histórias”, onde cada um dos elementos é detalhado ao usuário. Essa é uma tentativa de trazer mais para perto os conhecimentos e cultura do sertão nordestino a todos que se interessarem por se aventurar no sertão com o rei do cangaço.

Sobre seu processo de validação, de forma mais técnica, o jogo passou por uma série de testes unitários, exploratórios e de regressão, a fim de reduzir o máximo possível dos erros com jogabilidade e performance para o usuário final. Sobre o ponto de vista do usuário, a aplicação conta atualmente com mais de 200 downloads na Google Play e uma média de avaliação de 4.88 dos usuários, sendo medida a partir de uma escalada que varia de 1 a 5. Um estudo mais adequado sobre a usabilidade da aplicação deve ser feito futuramente, para junto com as informações já existentes das avaliações dos usuários atuais, poder identificar de forma mais precisa informações qualitativas sobre seu processo de interação e, conseqüentemente, aumentar a aceitação pelo seu público alvo.

V. CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

A representação e propagação da cultura nordestina, desde de muito tempo tem se tornado um ato necessário, devido a riqueza e grandiosidade de sua história e do seu povo. O Lampião: a carreira, é um jogo desenvolvido com o intuito de divulgar a cultura nordestina por meio da representação histórica do maior ícone sertanejo, o lendário Virgulino Ferreira da Silva, o rei do Cangaço, Lampião.

Como trabalhos futuros, pretende-se compilar o jogo também para plataforma iOS, a fim de expandir ainda mais a abrangência ao seu usuário final. Outro ponto importante, é crescer sua divulgação em mais meios, para que mais pessoas possam encontrar o jogo. Além disso, almeja-se criar uma franquia de jogos com a temática envolvida no “Lampião: a carreira”. A ideia inicial é criar jogos didáticos para crianças de diferentes idades, todos envolvidos no mesmo contexto e com os mesmos (ou mais) personagens criados para o jogo atual.

Espera-se com essa iniciativa, que mais pessoas busquem conhecer e entender a história do sertão nordestino e do rei do cangaço. A história do Nordeste ainda vive, e enquanto houver meios para contá-la, ela continuará sendo contada.

REFERÊNCIAS

- [1] E. Grunspan-Jasmin, “Lampião, senhor do sertão: vidas e mortes de um cangaceiro,” EdUSP, 2006.
- [2] E. R. Tavares, “CANGACEIROS E DEVOTOS: religiosidade no movimento do cangaço (Nordeste brasileiro, 1900-1940)” Universidade Católica de Pernambuco, 2014.
- [3] M. A. Clemente, “O Cangaço e a representação mística de Lampião (1920-1938)” Ponta de Lança: Revista Eletrônica de História, Memória e Cultura, 12(22), 5-23, 2018.
- [4] NERDestinos, “Lampião Verde – A Maldição da Botija — Conheça o jogo nordestino destaque na BGS” NERDestinos. Disponível em: <https://bit.ly/lampioverde>, Acessado em: 26/07/2020.
- [5] B. Carvalho, “Cangaço Wargame: jogo online baseado no Sertão brasileiro”, Jogos Digitais UNICAP, Disponível em: <https://bit.ly/cangacowar>, Acessado em: 26/07/2020.
- [6] I. Teles, “Game com temática nordestina vence principal categoria do SBGames” G1 Paraíba. Disponível em: <https://bit.ly/gamexiloz>, Acessado em 26/07/2020.
- [7] H. S. Chalegre e V. T. Sarinho, “Desbravadores: Um Jogo Digital sobre a História e a Cultura de uma Cidade do Interior da Bahia”, SBC – Proceedings of SBGames, Culture Track, 2019.
- [8] K. K. de Sousa Oliveira, C. W. L. Andrade, L. B. F. de Sá, J. D. F. M. Segundo, E. P. de Sousa, A. L. Cândido, F. A. M. Trinta, “Cícero History Runner: uma gamificação da história do Padre Cícero”, SBC – Proceedings of SBGames, Culture Track, 2018.
- [9] G. C. da Silveira, “Jogos Digitais como Ferramenta Cultural: Uma proposta interdisciplinar”, SBC – Proceedings of SBGames, Culture Track, 2016.
- [10] C. Z. de Vargas Gil e B. Werle, “Jogos, patrimônio cultural e ensino de história” Educação (UFSM), 41(3), 697-708, 2016.
- [11] B. de Oliveira Silva e J. Schimiguel, “MOBILE LEARNING E SUA INFLUÊNCIA PARA DESENVOLVIMENTO DE PESSOAS”, Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo, 2017.
- [12] P. S. Zambon e w J. M. de Carvalho, “Origem e evolução das políticas culturais para jogos digitais no Brasil”, Políticas Culturais em Revista, 10(1), 237-260, 2017.
- [13] L. F. Araujo, C. D. Silva, A. P. Silva e T. L. Machado, “Metodologia de Desenvolvimento de Jogos Digitais para o Ensino Técnico de Nível Médio”, SBC – Proceedings of SBGames, Culture Track, 2017.