

O RPG Digital como forma de Divulgar o Patrimônio Histórico-Cultural do Município de Quixadá

Title: Digital RGP as a means of publicizing the Historical-Cultural Heritage of the Municipality of Quixadá

Maurício Antônio Martins Cruz¹, Arthur de Castro Callado¹, Paulyne Matthews Jucá¹

¹Campus de Quixadá – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Av. José de Freitas Queiroz, 5003 – 63.902-580 – Quixadá – CE – Brazil

mauriciocruz@alu.ufc.br, arthur, paulyne}@ufc.br

Abstract. *Quixadá/CE has a rich historical-cultural heritage, with which, unfortunately, young people rarely have contact. Here we present the digital game *Dos Monólitos ao Firmamento*, categorized as a serious game, developed for teaching this historical-cultural heritage. The game is an RPG (Role-Playing Game), chosen for its focus on narrative and exploration, and was developed using *RPG Maker*. The player must help the character *Nebula*, who came from space and fell among the monoliths of Quixadá, to return home while exploring some historical points and interacting with personalities and elements of the city's culture. The evaluation demonstrated a good reception of the game, considered interesting and creative, contributing to awakening interest in young people in the historical-cultural heritage of Quixadá.*

Keywords *historical cultural heritage, Quixadá (CE), educative games, RPG.*

Resumo. *Quixadá/CE tem um rico patrimônio histórico-cultural, com o qual, infelizmente, os jovens raramente têm contato. Apresentamos aqui o jogo digital *Dos Monólitos ao Firmamento*, categorizado como jogo sério, desenvolvido para o ensino deste patrimônio histórico-cultural. O jogo é na modalidade RPG (Role-Playing Game), escolhida por seu foco em narrativa e exploração, e foi desenvolvido usando o *RPG Maker*. O jogador deve ajudar a personagem *Nebula*, que veio do espaço e caiu em meio aos monólitos de Quixadá, a voltar para casa enquanto explora alguns pontos históricos e interage com personalidades e elementos da cultura da cidade. A avaliação demonstrou boa recepção do jogo, considerado interessante e criativo, contribuindo para despertar nos jovens o interesse pelo patrimônio histórico-cultural de Quixadá.*

Palavras-chave. *patrimônio histórico-cultural, Quixadá (CE), jogos educativos, RPG.*

1. Introdução

A cidade de Quixadá possui uma vasta história, acompanhada de uma cultura muito rica e presente no dia a dia da população, mas que frequentemente passam despercebidas. Diversos locais da cidade merecem atenção como patrimônio histórico, mas são pouco frequentados pelos jovens. Em pesquisa anônima consentida realizada neste trabalho com moradores e visitantes, apenas 58%, de 50 respondentes, visitaram algum ponto histórico da cidade nos 6 meses anteriores. A maioria afirmou ter visitado os mesmos locais: o Açude do Cedro, a Pedra da Galinha Choca, a Pedra do Cruzeiro e o Chalé da Pedra.

Numa escala de 1 a 5, sendo 1 o menor índice e 5 o maior, 48% dos entrevistados afirmaram ter nível 1 de familiaridade com a história da cidade e apenas 10% respondeu 4 ou 5. Na cultura, 86% indicaram nível de familiaridade 1, 2 ou 3. Já nos pontos históricos, as respostas foram equilibradamente distribuídas, com 48% respondendo 4 ou 5. Por fim, 84% assinalou nível 1, 2 ou 3 de familiaridade com as figuras históricas de Quixadá.

O desconhecimento de parte da população quixadaense sobre sua história leva ao surgimento de mitos. Por exemplo, em 1998, grande parte da população da cidade acreditava que o Açude Cedro fora construído por pessoas escravizadas: “74% das pessoas entrevistadas acreditavam, muitas tinham plena convicção, de que o Açude Cedro teria sido construído por escravos e isso somente por ouvirem outras pessoas falarem, sem terem o menor conhecimento da História, época e outros detalhes da construção deste reservatório” [da Silva Cruz 2006] (p. 56). Embora a propagação de estórias sem verificação seja preocupante, o dado sugere que a contação de histórias é muito forte em Quixadá, podendo se constituir numa importante ferramenta para propagação cultural.

Os jogos digitais podem ser uma maneira de contar de histórias unindo fantasia e realidade, tendo bastante apelo entre os jovens. A maioria dos jogos foca no entretenimento, mas há uma categoria que vai além. **Jogos sérios** são “jogos que se comprometem com o caráter educacional e de treinamento, indo além do simples entretenimento de seus jogadores” [Xexéo et al. 2017] (p. 36). Jogos permitem unir fantasia e realidade e mostrando de maneira lúdica e social a história e a cultura de um lugar aos jovens [Perry et al. 2014]. Narrativas de jogos digitais podem proporcionar outra visão, unindo o conhecimento histórico-cultural ao lúdico [Santana et al. 2018]. Dentre os estilos, o *Role-playing game* (RPG) busca uma narrativa envolvente e traz uma mecânica que incentiva aventura e exploração [Sato e Cardoso 2008].

Para aproximar a população, principalmente os jovens e os interessados por jogos digitais, do patrimônio histórico-cultural de Quixadá, foi desenvolvido um jogo digital de RPG que apresenta narrativas relacionadas a vários aspectos da história e da cultura de Quixadá, como pontos históricos e personalidades importantes. Por meio deste, espera-se que mais pessoas se interessem em conhecer a história e a cultura de Quixadá.

Na seção seguinte, serão citados os trabalhos relacionados. A seção 3 apresenta os conceitos usados neste trabalho e a seção 4 apresenta a metodologia usada. A seção 5 mostra e discute os resultados do trabalho e seção 6 apresenta as considerações finais.

2. Trabalhos Relacionados

A utilização de elementos da fantasia e da ficção como forma de aproximar o público do tema em questão é algo importante a se adotar no desenvolvimento de um jogo, sendo uma característica compatível com a grande riqueza cultural de Quixadá.

Dentre os trabalhos relacionados, cita-se *Ferreiros e Alquimistas; um jogo educacional sobre História da Química*, que aproveita a popularidade de mangás, animes e jogos sobre alquimia para criar um jogo educativo que visa ensinar química aos jogadores mediante tarefas e desafios. Para desenvolver o jogo, foi utilizado o SOLPEO, um motor simples de compreender e com ferramentas diversas [Perry et al. 2014].

Assim como a alquimia foi utilizada nesse caso, elementos fantasiosos também podem estar presentes em uma narrativa que se passe em Quixadá, como os relatos de

avistamentos de objetos voadores não identificados (OVNIs), tornando o jogo mais lúdico e atraente ao público-alvo. Além disso, no desenvolvimento de *Ferreiros e Alquimistas*, pesquisas de referências foram feitas para garantir que o jogo se mantivesse fiel às bases históricas do período e do local em que o jogo se passa. Ao se criar um jogo que se passe em Quixadá, com o objetivo de se divulgar a cultura, é fundamental retratá-la fielmente.

Outro estudo relevante é o *Desenvolvimento de jogos digitais na graduação utilizando a cultura local*, que mostra uma análise do potencial que a cultura nordestina tem como cenário para jogos e como isso pode trazer visibilidade à mesma. É apresentando o jogo de RPG *Lampião Verde – A maldição da Botija*, com a temática do cangaço de forma inovadora, com um cenário baseado na cultura nordestina, mas com elementos de quadrinhos de super-heróis [Santana et al. 2018]. Os elementos fantásticos adicionados contribuem para que haja uma expansão das formas possíveis de se apresentar a narrativa sem que as inspirações provenientes da cultura nordestina sejam perdidas.

Quixadá, como parte da Região Nordeste do Brasil, também pode se beneficiar de um jogo de RPG que apresente a sua cultura, fazendo uso de elementos da ficção para trazer um novo ponto de vista à população. Estes trabalhos mostram que a realidade oferece um arcabouço cultural riquíssimo e ao unir ficção e fantasia de forma cuidadosa pode-se criar um jogo de RPG capaz de divulgar a cultura e a história do município.

3. Conceitos Fundamentais

Quixadá é um cenário muito rico histórico e culturalmente, com potencial para ser base para a produção de um jogo que divulgue sua história e sua cultura. Para isso, é preciso conhecer melhor os elementos do ambiente apresentado no jogo (patrimônio histórico-cultural de Quixadá) selecionados para fazer parte da narrativa. Também é necessário entender o que são jogos sérios e como podem ser utilizados para representar a cultura de um lugar, bem como quais ferramentas serão necessárias no seu processo de criação.

3.1. Patrimônio Histórico-Cultural de Quixadá

A equipe de desenvolvimento de um jogo deve estudar o contexto e o assunto a ser transmitido para que o jogador de fato aprenda o conteúdo [Kelly et al. 2007]. Isso traz a necessidade de se conhecer e discutir o patrimônio histórico-cultural de Quixadá para agregar aspectos importantes da realidade à narrativa, dando o caráter educativo do jogo.

Um patrimônio é parte de um processo histórico de legitimação social e cultural, algo herdado e transmitido por gerações, ajudando a construir a identidade de um povo [da Silva 2000]. Diferentes aspectos culturais foram levantados para este jogo, abrangendo desde comidas típicas no inventário a mitos como os avistamentos de OVNI.

Estes elementos foram adicionados aos cenários da narrativa, cuidadosamente escolhidos dentre lugares importantes para a história e a cultura de Quixadá, um município cercado de belezas naturais, como os inselbergs, chamados de monólitos, com grande valor ecológico e potencial turístico. Essas formações geomorfológicas, de grande beleza e riqueza naturais, ameaçadas por intervenções antrópicas, foram transformadas em unidades de conservação de proteção integral [Alcântara e Gradvohl 2002].

A história de Quixadá conta que suas terras eram originalmente habitadas pelos povos originários Canindés e Genipapos, expulsos no século XVII. José de Barros, dono

de terras e gado na cidade de Aracati, adquiriu o sítio Quixadá em 1747, mas somente 8 anos depois construiu uma casa, um curral e uma capela, triângulo cultural que o fez ser considerado fundador de Quixadá [de Geografia e Estatística 1959].

A cidade de Quixadá está localizada no meio do Sertão Central do Ceará, uma região constantemente assolada pelas secas [de Souza 1960]. A seca de 1877 trouxe grande impacto à população nordestina e motivou a decisão, pelo então Império do Brasil, de contruir o Açude do Cedro para combater as secas contratando mão-de-obra dos flagelados pela estiagem para construir barragens, um processo que se iniciou em 1884 e terminou em 1906 [da Silva Cruz 2006]. Por estes motivos, o Açude do Cedro é um dos marcos importantes da história de Quixadá, não apenas como resultado de uma obra do governo federal, mas também um símbolo da força e da resiliência da população.

Dessa forma, foi fundamental apresentar o Açude do Cedro como um dos pontos históricos da narrativa do jogo. Também foram escolhidos a Gruta do Majé, conhecida pelas lendas acerca das ossadas humanas encontradas, e a Fazenda Não Me Deixes, pertencente à escritora Rachel de Queiroz, que passava vários meses a fio na fazenda.

3.2. Jogos sérios para divulgação cultural

Jogos são atividades sociais/culturais onde o(s) jogador(es) interage(m) com um espaço abstrato, modificando-o por um objetivo, gerando um desenvolvimento e uma conclusão incerta. O processo é limitado por regras e termina com os jogadores recebendo uma recompensa psicológica, como entretenimento ou sensação de vitória [Xexéo et al. 2017].

Com o crescimento do mercado de jogos digitais, tornou-se necessário classificá-los, gerando bastante debate. “Não há acordo na classificação dos jogos de acordo com o estilo. [...] Um jogo infantil pode ser também de aventura. Existem os jogos de ação, de aventura, de cartas, de carros, de esporte, de estratégia, de habilidade, os infantis, os jogos de luta, de naves, de plataformas, de tiros em primeira pessoa e os eróticos. As empresas que desenvolvem esse tipo de produto estão sempre buscando inovar, o que faz com que essa classificação não englobe todos os jogos existentes.” [Rodrigues 2005] (p. 4).

A classificação de jogos por gênero sempre foi muito controversa, surgindo como uma aproximação das classificações comerciais da literatura e do cinema. A falta de concordância sobre a classificação de jogos gerou propostas variando desde a classificação pelo público-alvo até a classificação pelo *gameplay* [Sato e Cardoso 2008].

Um jogo é composto por vários elementos, como personagens, cenários, sons, imagens, e enredo. O *gameplay* é o meio onde ocorre a integração de todos eles e é também a base que estabelece o RPG como um tipo de jogo. (a classificação de um jogo como RPG diz respeito ao seu *gameplay*, não ao gênero [Sato e Cardoso 2008].

Por muito tempo, os jogos foram tidos apenas como forma de entretenimento. Contudo, os jogos sérios são uma classe de jogos que possui como objetivo primário a educação [Xexéo et al. 2017]. Embora não seja o foco, o entretenimento ainda está presente como um estímulo ao jogador. A definição de jogos sérios existe desde 1970, mas com o advento dos computadores eles passaram a ser criados para o meio digital. Como consequência, vários elementos puderam ser adicionados a suas narrativas, elevando o grau de complexidade de seu desenvolvimento. Todavia, utilizar uma técnica ou método pode ajudar o desenvolvimento da narrativa desses jogos [Janssen et al. 2019].

Pode-se usar jogos para divulgação cultural, que é a difusão da cultura humana visando uma imagem positiva [Costa 2006]. [Santana et al. 2018] (p. 938) apontam, sobre jogos sérios, que “Utilizar como recurso de produção a cultura local, reforça sua valorização e estabelecem uma relação mais original à temática dos jogos digitais”.

3.3. Jogos de RPG e o *RPG Maker*

O RPG é um tipo de jogo onde se interpretam personagens, construindo uma narrativa conforme as decisões tomadas pelos jogadores ao viver os personagens [Sato e Cardoso 2008]. Cada jogador interpreta um personagem, quase sempre o herói ou protagonista, e por meio de suas escolhas e ações se desenvolve a história do jogo [Bassani e Martins 2002]. Originalmente jogos de mesa, jogos de RPG se aproveitaram dos computadores e da internet para ingressar nos meios digitais. Para isso, surgiram diversas ferramentas que auxiliam no desenvolvimento de jogos RPG digitais.

Uma delas é o *RPG Maker*, “um motor de desenvolvimento de jogos em 2D, que possui diversas bibliotecas e funcionalidade pré-desenvolvidas, como por exemplo, animações, atributos para personagens, padrão ganho de pontos ao evoluir e física de veículos” [Lorenzi et al. 2018] (p. 1244). Por sua popularidade, possui grande variedade de *plugins*¹ e *assets*² disponíveis para auxiliar seus desenvolvedores. Tal praticidade em relação às funcionalidades e à diversidade de opções e materiais disponíveis levaram o *RPG Maker* a ser escolhido como ferramenta de desenvolvimento neste trabalho.

4. Procedimentos Metodológicos

O trabalho usou a metodologia Processo de Design Digital Disruptivo (PD3), consistindo de 5 etapas: análise do problema, pesquisa de referências, concepção, prototipação e produção. Cada uma inclui análise, síntese e avaliação [Pinheiro et al. 2018].

4.1. Análise do Problema

Os jovens no município de Quixadá não tem contato frequente com o patrimônio histórico e cultural da cidade, o que acelera o processo de deterioração do patrimônio. Foi realizada uma coleta de dados através de questionário *online*, obtendo 50 respondentes. Destes, 90% moram de fato em Quixadá e, dentre eles, 46,7% mora na cidade desde o nascimento. 68% dos entrevistados tem menos 30 anos e 66% afirmaram interesse por jogos de RPG.

As personalidades históricas de Quixadá mais conhecidas são Rachel de Queiroz e Cego Aderaldo. Não nasceram em Quixadá, mas trouxeram grande contribuição cultural. 58% dos respondentes visitou algum ponto histórico nos 6 meses anteriores. Locais mais citados: o Açude do Cedro, a Pedra da Galinha Choca, a Pedra do Cruzeiro e o Chalé da Pedra. Outros pontos constituem importantes patrimônios histórico-culturais e fazem parte da identidade do povo quixadaense, [da Silva 2000] (p. 219), dentre eles a Casa de Saberes Cego Aderaldo, o Centro Cultural Rachel de Queiroz e o Santuário Nossa Senhora Imaculada Rainha do Sertão foram muito pouco citados na pesquisa. A Fazenda Não me Deixes, a Gruta do Magé, o Mosteiro Santa Cruz ou o Museu Histórico Jacinto de Sousa não foram visitados. 42% não visitaram ponto histórico nos 6 meses anteriores e citaram como motivo falta de oportunidade, de interesse e/ou de tempo.

¹Um programa, extensão ou ferramenta que pode ser adicionado ao programa principal.

²Elementos utilizados para a construção de cenários, objetos e personagens de um jogo.

Os jogos de RPG são uma forma de atrair a atenção e 66% dos respondentes afirmaram ter interesse pelo tema. Assim, ao mesmo tempo que podem proporcionar diversão, os jogos de RPG também podem ser utilizados como uma ferramenta de ensino para proporcionar o contato com o patrimônio histórico-cultural de Quixadá.

4.2. Pesquisa de Referências

Na coleta de dados realizada, também foram feitos questionamentos sobre quais símbolos vêm à mente das pessoas quando pensam sobre Quixadá. A maior parte das respostas cita os monólitos e o Açude do Cedro, enquanto algumas outras citam também os extraterrestres. Em pergunta similar sobre as cores da cidade, as respostas mais frequentes envolviam tons terrosos e as cores verde, amarelo, marrom e cinza.

Os aspectos de jogos RPG mais apontados como motivo do interesse dos respondentes são a história, a exploração, os combates, a interpretação, as estratégias e a presença de elementos fantasiosos. Características como crescimento dos personagens, desenrolar da trama, aventuras e mistérios costumam manter os jogadores interessados.

A coleta de dados também ajudou a decidir os elementos do patrimônio histórico-cultural a serem destacados no jogo, como cenários, personagens e trilha sonora. Rachel de Queiroz e Cego Aderaldo foram as personalidades históricas de Quixadá mais lembradas e, por suas contribuições para a cultura da cidade, foram retratadas no jogo. Também foram apontados os elementos que não poderia faltar num jogo em Quixadá: extraterrestres, os monólitos e a Pedra da Galinha Choca. Foram selecionados alguns locais mais citados e outros menos citados para aparecerem no jogo, buscando retratar os pontos mais relevantes assim como chamar a atenção para os menos visitados. Foram escolhidos o Açude do Cedro, a Praça do Leão, a Fazenda Não Me Deixes e a Gruta do Magé. Esses locais foram visitados para que pudessem ser melhor representados.

Algumas referências foram usadas para definir as características visuais do jogo. Por exemplo, o jogo de RPG *Lampião Verde – A maldição da Botija* faz uso de elementos da cultura regional, como uma tipografia baseada na técnica de xilogravura, demonstrando que a representação cultural vai além da narrativa e deve constituir a identidade do jogo. Baseado nas pesquisas realizadas, foi possível definir o conceito de criação do jogo como “explorando a história e cultura de Quixadá”, consolidando a avaliação desta etapa.

4.3. Concepção

Na fase de concepção, foi realizada a ideação, que é a construção da identidade visual com base em semiótica, em análise de similares e nos valores definidos anteriormente.

Além disso, foram documentados o roteiro do jogo, o *layout* dos níveis, a arte visual e as faixas de música necessárias. Também foram criados o design de personagens e diversos *assets* usados para desenvolver o protótipo e a versão final do jogo.

4.4. Prototipação e Produção

Na etapa de Prototipação, foram construídos protótipos do jogo com o *RPG Maker*. Os *assets* previamente produzidos foram usados junto ao roteiro para criar um jogo digital que, por meio da fantasia, contasse um pouco da história e da cultura de Quixadá.

Para melhorar a experiência do usuário e a jogabilidade, bem como buscar falhas, o protótipo foi avaliado com adolescentes e adultos (idades na faixa do público-alvo). O

teste de usabilidade foi realizado primeiro em uma escola, com 7 alunos de sexto ano e 10 alunos de sétimo ano do Ensino Fundamental, seguido da aplicação de um questionário. O mesmo teste foi realizado com 7 estudantes universitários, na faixa entre 18 e 25 anos, e 6 adultos acima dos 30 anos, totalizando 30 avaliações.

Por meio das avaliações, constatou-se que o jogo apresentava um problema de balanceamento: os inimigos causavam dano excessivo à personagem principal e, por isso, muitos jogadores apresentavam dificuldades em superar os combates. Também havia um erro que permitia utilizar as habilidades especiais fora das batalhas, gastando a energia da personagem sem produzir efeito. Também foi identificado um erro menor de colisão³, possibilitando aos jogadores andar sobre uma região do mapa que não deveria ser possível. Todos os erros foram corrigidos, assim como o problema de balanceamento.

Com a correção dos erros, o jogo foi à fase de produção. Nesta fase, todo o código do jogo é feito, todas as suas fases implementadas e todos os *assets* são usados. A versão final foi desenvolvida no *RPG Maker* para sistema Windows em computador pessoal.

5. Resultados

O jogo está estruturado da seguinte maneira: é mostrada a história de como a personagem chegou e o jogador deve guiá-la pelas localidades, controlá-la nos combates e interagir nos diálogos. Na trama, a personagem principal, a extraterrestre Nebula, perdeu-se em Quixadá após um incidente e decidiu explorar a cidade em busca de um forma de retornar para casa. No caminho, Nebula encontra personalidades de Quixadá, visita lugares importantes e aprende sobre a história e a cultura da cidade enquanto busca sua nave.

Utilizando as teclas direcionais ou o *mouse*, o jogador deve guiar Nebula, explorando pontos históricos de Quixadá. As teclas “Z” e “Enter” servem para confirmar e interagir, enquanto “X” e “Esc” cancelam e voltam. “X” também abre o menu principal.

Os combates são ativados aleatoriamente enquanto se caminha pelo mapa. Há três tipos de inimigos possíveis: fantasmas, lobisomens e extraterrestres hostis. O jogador tem a opção de lutar ou fugir dos combates. Durante a luta, Nebula pode usar um ataque com pistola laser ou utilizar uma de quatro habilidades especiais que custam uma quantidade pré-determinada de poder. As habilidades têm seus nomes retirados do latim. *Stella Reflexionis* causa dano ao inimigo. *Umbra* cria escuridão, atrapalhando a visão do inimigo, aumentando as chances de que erre os ataques. *Noctis Spectrum* atinge todos os inimigos e cura uma quantidade de vida em Nebula igual ao dano causado. A habilidade que custa mais pontos de poder é *Tenebris Nebula*, causando muito dano a todos.

Alguns itens podem ser coletados para se recuperar das lutas. O bolo de milho e o baião de dois recuperam vida, enquanto a rapadura recupera pontos de poder. Ao zerar os pontos de vida de Nebula, o jogador perde. Incluir combates permitiu incorporar elementos fantasiosos na história, como a presença de extraterrestres e outras criaturas de mitos locais, como fantasmas e lobisomens, como inimigos nas estradas (Figura 1b). Para ganhar o jogo, deve-se garantir que Nebula chegue até o Açude do Cedro sem perder todos os pontos de vida e depois responda corretamente ao *quiz* feito pela Galinha Choca. Assim, o jogador terá ajudado Nebula a encontrar a nave espacial e voltar para casa.

³Processo em que um elemento, seja personagem ou objeto, é impedido de entrar no espaço de outro.

Escolheu-se o nome *Dos Monólitos ao Firmamento* para o jogo, buscando refletir a jornada da personagem extraterrestre. Buscou-se incorporar à logomarca (alto da Figura 1a), tanto referências aos monólitos de Quixadá, com cores terrosas, como um aspecto moderno, fazendo alusão às estrelas e aos céus, com tons celestes.



(a) Menu Inicial



(b) Combate com fantasma



(c) Mapa da Gruta do Magé



(d) Mapa Fazenda Não Me Deixes

Figura 1. Telas do Jogo

Os nomes de personagens podem transmitir informações sobre os mesmos e seu perfil [de Campos 2007]. Isso levou à escolha do nome Nebula, (“nebulosa” em latim), refletindo a natureza extraterrestre e personalidade medrosa da personagem. O design da personagem reforça sua natureza extraterrestre com a pele esbranquiçada, assim como a dos *Greys* (tipo de extraterrestres presentes em mitos), e o cabelo esverdeado (Figura 2).



Figura 2. Sprites de rosto da personagem principal

Outros personagens selecionados para foram Rachel de Queiroz e Cego Aderaldo, figuras importantes e bastante conhecidas na cidade, conforme pesquisa de referências. Na narrativa do jogo, ambos têm o papel de guiar Nebula enquanto contam sobre suas vidas e sobre a história e a cultura do município de Quixadá. No jogo, Rachel de Queiroz

cita a vez em que estava em sua fazenda com uma tia, em 1960, e viu uma luz de cor meio verde, meio amarela, que, por alguns minutos, realizou movimentos estranhos no céu. A escritora concluiu que aquilo “não era da Terra” (DIÁRIO DO NORDESTE; 2020).

Os itens incluídos no jogo são pratos típicos da região, como baião de dois, rapadura e bolo de milho. Eles têm a função de recuperar os pontos de vida da personagem e a energia necessária para utilizar as habilidades especiais. Rachel de Queiroz e Cego Aderaldo entregam um dos itens cada um, e o terceiro pode ser encontrado em uma das mesas da área para piqueniques da Trilha da Barriguda, um mapa não obrigatório, fazendo com que o item só seja encontrado por aqueles que resolverem explorar o cenário.

Os *assets* referentes aos personagens foram produzidos usando materiais disponíveis no *RPG Maker* com pequenas modificações, realizadas no *MediBang Paint Pro*⁴. Foram usados *assets* disponíveis no *RPG Maker* e outros livres para uso obtidos *online*. Alguns *tiles*⁵ foram modificados para representar melhor o cenário de Quixadá (Figura 1c), como por exemplo, as janelas azuis da Fazenda Não Me Deixes (Figura 1d). Para o menu de créditos, foram usados *plugins* para customizar o menu principal.

O jogo tem um único nível que passa por diferentes locais de Quixadá. Os mapas desenvolvidos foram a Trilha da Barriguda na Gruta do Magé, a Fazenda Não Me Deixes, a Praça do Leão e o Açude do Cedro, com as rotas que os ligam, como a Avenida Plácido Castelo. Os mapas foram construídos de modo a replicar elementos existentes na paisagem real de Quixadá. No mapa da Gruta do Magé, pode-se citar vários exemplos, como o solo coberto de folhas secas, a ponte de madeira sobre o córrego e a placa indicando a direção da área para piqueniques e da Barriguda (Figura 3).



Figura 3. Comparação entre a placa do jogo e a real

Foi produzida uma ilustração da Galinha Choca à noite (fundo da Figura 1a), usada no menu inicial e numa das cenas finais. O Stellarium⁶, que funciona como um planetário, foi usado para identificar que estrelas (constelação do Cruzeiro do Sul e parte da constelação de Centauro) seriam visíveis atrás da Galinha Choca e usadas no cenário.

Ao encontrar a Galinha Choca, o jogador deve responder a cinco perguntas sobre o aprendizado no jogo, validando-o e proporcionando a sensação de desafio superado por usar o aprendizado para alcançar o objetivo. Os alunos de sexto e sétimo ano levaram cerca de 20 minutos para terminá-lo. O interesse demonstrado e o tempo necessário para completar o jogo mostram seu potencial como ferramenta para ajudar a despertar o interesse de jovens pela história e a cultura de Quixadá, podendo ser adotado em escolas.

⁴Software de desenho. <https://medibangpaint.com/en/>

⁵Cada quadrado de uma grade que compõe o cenário de um jogo.

⁶Software livre de Astronomia. <https://stellarium.org/pt/>

O questionário aplicado após o teste de usabilidade levantou dados sobre a contribuição do jogo em despertar interesse dos usuários por pontos históricos de Quixadá. Apesar dos problemas identificados, os participantes agiram com curiosidade e interesse, explorando e interagindo com os cenários. De 30 jogadores, 25 reconheceram os locais apresentados. Sobre a clareza com que a história e a cultura de Quixadá foram retratadas, em uma escala de 1 a 5, onde 1 é o menor índice e 5 o maior, 19 pessoas atribuíram índice 5, enquanto 10 atribuíram índice 4 e uma pessoa atribuiu índice 2.

16 pessoas apontaram que a dificuldade do jogo estava adequada, 7 disseram que estava muito fácil, 5 que estava apenas um pouco fácil e 2 que estava um pouco difícil. Para 21 respondentes, o principal fator para a dificuldade do jogo eram os combates. A maioria achou o jogo legal, divertido, criativo e interessante. Alguns também pediram por mais fases. Sobre o quanto o jogo contribuiu para o interesse pelos pontos históricos de Quixadá, numa escala em que 1 é o menor índice e 5 é o maior, 16 dos respondentes afirmaram que o interesse era 5, enquanto 9 apontaram o interesse 4. Apenas 5 pessoas disseram que o interesse era 3 (Figura 4). Não percebemos significativa concentração dos índices por faixa etária, indicando que o jogo é interessante para múltiplas faixas etárias.

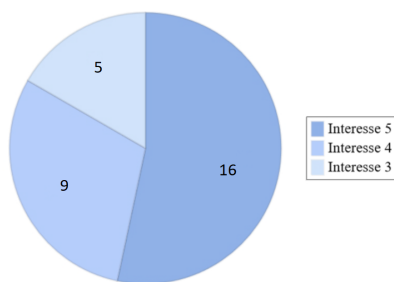


Figura 4. Índices de interesse em conhecer os pontos históricos de Quixadá

6. Considerações Finais

Este trabalho objetivou desenvolver um jogo de RPG digital que despertasse o interesse dos jovens na cultura e história de Quixadá/CE. Através de uma extensa pesquisa, foi desenvolvido o jogo *Dos Monólitos Ao Firmamento*, que apresenta a história de Nebula, uma forma de vida extraterrestre que cai em Quixadá e passa a interagir com locais e personalidades da cultura local ao tentar voltar para casa.

Entre as dificuldades encontradas esteve o domínio do uso do *RPG Maker*, com um novo desafio a cada novo elemento que precisava ser implementado, como o *quiz* da Galinha Choca ou as *cutscenes* do jogo. Por outro lado, a oportunidade de testar o jogo em uma escola foi valiosa e possibilitou a produção de um resultado mais rico.

Apesar das divergências sobre sua dificuldade, os usuários avaliaram o jogo positivamente como ferramenta capaz de despertar interesse pela cultura e história de Quixadá, incentivando contato com a cultura da cidade e à visitaç o de pontos hist ricos.

Como trabalhos futuros, podem ser incluídos mais pontos de visitaç o relevantes e acrescentadas mais personalidades à narrativa.

Referências

Alcântara e Gradvohl (2002). Decreto 26.805 do estado do Ceará, de 25/10/2002.

- Bassani, P. B. S. e Martins, R. L. (2002). Produção de jogos interativos: um espaço de construção hipertextual coletiva. *Revista Tecnologia e Tendências*, 1:45–50.
- Costa, A. T. P. (2006). Brasil mostrando a sua cara: estratégias de tradução no material de divulgação cultural: um estudo baseado em corpus. Mestrado em Linguística Aplicada. Universidade de Brasília.
- da Silva, E. P. (2000). Patrimônio e identidade. os desafios do turismo cultural. *Antropológicas*, 4:217–224.
- da Silva Cruz, E. M. (2006). *Açude do Cedro: Mitos e Verdades – Os verdadeiros responsáveis pela construção do açude de Quixadá*. ABC Editora, 1 edition.
- de Campos, F. (2007). *Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória*. Zahar.
- de Geografia e Estatística, I. B. (1959). *Enciclopédia dos Municípios Brasileiros*, volume 16. IBGE.
- de Souza, J. B. (1960). *Quixadá de Fazenda a Cidade (1755-1955)*. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - Conselho Nacional de Estatística.
- Janssen, F. L. V., Xavier, B. L., Serva, V. J., e dos Santos, R. P. (2019). Investigando a elaboração de narrativas em jogos sérios. In *Anais do XVIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 1287–1295.
- Kelly, H., Howell, K., Glinert, E., Holding, L., Swain, C., Burrowbridge, A., e Roper, M. (2007). How to build serious games. *Communications of The ACM*, 50:45–49.
- Lorenzi, F., Ribeiro, V. V., e Kurtz, G. B. (2018). Rpg educacional para o ensino de design thinking. In *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 1239–1248.
- Perry, G. T., Novello, G., Jorge, M., Schwendler, A., Fritsch, G., e Eichler, M. L. (2014). Ferreiros e alquimistas; um jogo educacional sobre história da química. In *Anais do XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 340–342.
- Pinheiro, T. S. M., Monteiro, I. T., Felipe, D. A., e Sampaio, A. L. (2018). O processo de design digital: endereçando o desafio da multidisciplinaridade. In *Workshop de Educação em IHC – Anais Estendidos do XVII Simpósio Brasileiro sobre Fatores Humanos em Sistemas Computacionais*.
- Rodrigues, G. D. (2005). Interatividade e virtualidade dos jogos eletrônicos. In *Anais do Congresso Brasileiro de Ciências e Comunicação*, pages 1–12.
- Santana, I. B., Santana, L. B. B., Santos, F. R., e da Silva, G. J. F. (2018). Desenvolvimento de jogos digitais na graduação utilizando a cultura local. In *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 936–939.
- Sato, A. K. O. e Cardoso, M. V. (2008). Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. In *Anais do VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 54–63.
- Xexéo, G., Arruda, A., Vanderley, A., Taucei, B., Oliveira, C., Brito, E., Kritz, J., Costa, L., Silva, M., Monclar, R., Garrot, R., Classe, T., e Teixeira, V. (2017). O que são jogos - uma introdução ao objeto de estudo do ludes. Relatório Técnico.