

Amazon Legends: A saga de Nassor

André Queiroz¹, Bruno Barros¹, Leandro da Silva¹, Cláudio Gomes¹

¹Grupo de COmputação mUsical e Tecnologias Emergentes (COUT-e)
Ciência da Computação – Departamento de Ciências Exatas e Tecnologias
Universidade Federal do Amapá (UNIFAP)
Caixa Postal 261 – 68.906-970 – Macapá – AP – Brazil

{andrecostaqueiroz, feihbruno}@gmail.com, lean.silva100@hotmail.com

claudiorogerio@unifap.br

Abstract. *Digital games are a form of expression of culture of values and meanings with possible historical reinterpretations or even the valorization of certain acts or traumas, with the perspective of maintaining conditions of gameplay, fun and entertainment. This work presents the initial version of a 2D game, entitled Amazon Legends: The Nassor Saga. Nassor is a character in the symbolic slave game, surviving the sinking of a ship, who, with the help of Iara, delivers him to safety, who in return helps in various exploratory issues against invaders fighting the trafficking of flora and fauna, precious metals and spices. Thus, the game aims to present cultural value through representation in scenarios with Amazonian legends and tales portrayed by characters and their actions throughout the game.*

Keywords — cultural games, educational games, gamification, history

Resumo. *Os jogos digitais são uma forma de expressão de cultura de valores e significados com possíveis releituras históricas ou ainda da valorização de determinados atos ou traumas, com a perspectiva de manter condições de jogabilidade, diversão e entretenimento. Este trabalho apresenta a versão inicial de um jogo 2D, intitulado Amazon Legends: A saga da Nassor. Nassor é um personagem do jogo simbólico escravo, sobrevivente ao naufrágio de um navio, que com ajuda de Iara, o entrega salvo que por retribuição ajuda em várias questões exploratórias contra invasores combatendo ao tráfico da flora e fauna, metais preciosos e especiarias. Assim, o jogo tem o objetivo de apresentar o valor cultural através da representatividade nos cenários com as lendas e contos amazônicos retratados por personagens e suas ações ao longo do jogo.*

Palavras-chave — jogos culturais, jogos educativos, gamificação, história

1. Introdução

Os jogos digitais tem função cultural na utilização abstrata para a reapresentação ou releitura de diversos atos, ações e significados. Seja em jogos futuristas, do cotidiano ou históricos, haverá a valorização de subjetividades considerado como inóspito e vanglorioso de atitudes, identidades, e em um domínio de espaço geográfico que permita a experiência dispendo de elementos em entretenimento e diversão.

Há vários jogos digitais com a intenção de promover a simulação da mentalidade histórica na cultura popular de destaque econômico e lucrativo. Alguns jogos envolvendo valor cultural histórico, segundo Euteneuer [Euteneuer 2018] realizou a avaliação de jogos com conceitos de expansão de territorialidade na perspectiva de invasores em territórios desconhecidos, justificados pelo fator de vitória no jogo, pelos enredos econômicos, exploratórios, progressistas, expansionistas e, em alguns casos, erradicação dos indígenas. Segundo Mukherjee [Mukherjee 2018] crítica o jogo “*Empire: Total War or East India Company*” que retrata em territórios específicos por países que foram vítimas de ações coloniais.

Os jogos digitais podem apresentar um diálogo de comunicação folclore com o social com desafios de adaptação de representatividade à cultura frente a novas mídias. Além disso, há o campo de representatividade da legitimação da pluralidade das narrativas entre a tradição e a ficção nos texto-fonte, falácias, e adaptação ao cotidiano urbano [Beltrão 2001].

Os jogos digitais podem apresentar um diálogo de comunicação folclore com o social com desafios de adaptação de representatividade à cultura frente a novas mídias. Além disso, há o campo de representatividade da legitimação da pluralidade das narrativas entre a tradição e a ficção nos texto-fonte, falácias, e adaptação ao cotidiano urbano [Beltrão 2001].

Este trabalho apresenta a primeira etapa do jogo *Amazon Legend: A saga de Nassor* com objetivo de proporcionar diálogos a grupos, etnias ou raças com pouca ou sem expressão de voz quase que invisíveis à sociedade, fortalecendo a identidade e compreensão histórica de valores culturais a partir de um enredo adaptado. O artigo está estruturado da seguinte maneira. A seção 2 apresenta a revisão da literatura. A seção 3 apresenta os detalhes do jogo proposto. E por fim, a seção 4 apresenta-se os resultados alcançados e trabalhos futuros.

2. Trabalhos Relacionados

O jogo “*A Revolta da Cabanagem*” [DAMASCENO 2009] é um jogo educacional com o propósito de unificar os melhores atributos das categorias de jogos educacionais e comerciais. Dessa forma, apresentando os fatos históricos que ocorreram durante o movimento separatista no Estado do Pará ao decorrer do século XIX. O jogo dispõe dos principais líderes da revolução, como personagens jogáveis, tendo a estrutura de narração, com momentos de áudio, imagens e vídeos que contam a história da revolução. Além disso, o jogo inclui missões que envolvam a exploração geográfica da cidade de Belém, fundação do jornal, fugir dos soldados do governo e liderar um ataque contra as tropas inimigas.

O jogo “*Folk Adventures: Aventuras Folclóricas no Pantanal*”, tem o objetivo principal aversão aos paradigmas da indústria de jogos. Consequentemente, enfatizando a cultura e lendas do bioma pantaneiro ao decorrer das fases do jogo, que com o personagem *Raoni* o jogador é convocado a explorar a área de preservação do Pantanal, combater vilões, libertar animais e aprender sobre as lendas e mitos da região. Dessa forma, o jogador obtém a conscientização sobre as ameaças enfrentadas pelo bioma, como a poluição e a destruição do habitat natural [SANTOS 2016].

O jogo “*Índio das Sombras*” é um jogo centralizado no Brasil ao decorrer do período pré-colonial e colonial, tendo como personagem principal um índio guerreiro que precisa impedir que os portugueses dominem seus territórios. Enfrentando inimigos como animais locais, índios de tribos rivais e exploradores em travessia, principalmente, de Portugal. O jogo possui seis fases, sendo uma delas um breve tutorial, e um chefe inimigo que está localizado no final da última fase [FINGER 2019].

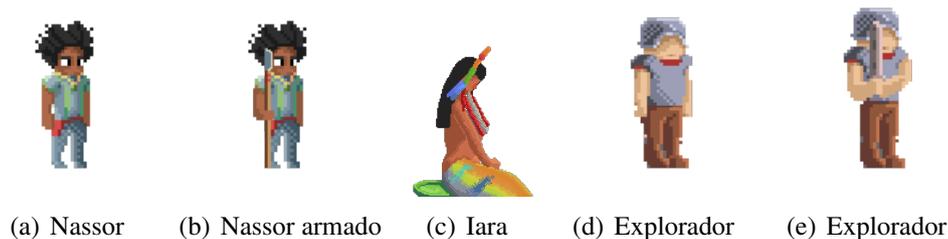


Figura 1. Personagens.

3. Amazon Legends: A saga de Nassor

3.1. Enredo

Nassor, é levado para o Brasil em uma caravela, porém Iara, deusa das águas, causou uma tempestade que naufragou a caravela jogando os escravos ao mar. As águas guiaram os escravos até uma aldeia onde a deusa das águas, Iara, que ofereceu uma solução para ajudar a livrar o Brasil dos invasores e libertar os escravos e em troca Iara ajudará com que ele retorne para a sua terra natal junto aos outros escravos.

Aceitando a oferta de Iara, então Nassor, o protagonista, inicia sua jornada ajudando as vilas de indígenas sobre ataque, lutando contra escravagistas, jagunços e libertando os escravos ao decorrer do caminho, conforme progride na sua missão ele recebe artefatos, armas e alimentos que ajudam a curar sua saúde e facilitam na jornada permitindo lutar contra os inimigos e cumprir outras missões.

Na batalha final, na capital do estado do grão-pará, Nassor lidera uma revolta com outros libertos e consegue derrotar o líder dos invasores do estado e cumprindo o acordo feito com Iara, então Iara ajuda-o a retornar a terra natal deles em segurança e com todos do seu povo.

3.2. Cenários e personagens

Conforme a figura 1(a) Nassor é o personagem principal da história, nativo do continente africano que foi escravizado e trazido, junto com outros de seu povo, pelos europeus para trabalhos forçados na cana de açúcar. Nassor tem uma lança como arma principal, que foi lhe dado por *Iara*, para atacar os europeus e lutar contra eles para cumprir seu acordo feito com a *Iara*, no qual ele aceitou ajudar os nativos indígenas e expulsar os europeus invasores.

A figura 1(c) apresenta Iara, deusa das águas dos indígenas, responsável pelo acordo com Nassor para ajudar a libertar seu povo e expulsar os europeus do país e libertar as pessoas que foram escravizados por eles, ela concede a lança que Nassor utiliza durante toda a sua jornada contra os europeus.

A figura 1(d) apresenta o inimigo mais comum encontrado por Nassor ao decorrer de sua jornada, um soldado europeu que utilizada de uma espada para atacar quando Nassor está muito próximo dele, ele se explora a floresta amazônica onde ataca as tribos indígenas para capturar seus habitantes para os forçar a realizar trabalho escravo.

A figura 2 apresenta o modelo de formação do cenário de jogo. Utilizou-se de várias imagens de fundos para que cada subcamada suportasse sua própria configuração de movimentação ao jogo. Dessa forma, o cenário apresentou melhorias de imersão do cenário proposto com maior paralaxe.

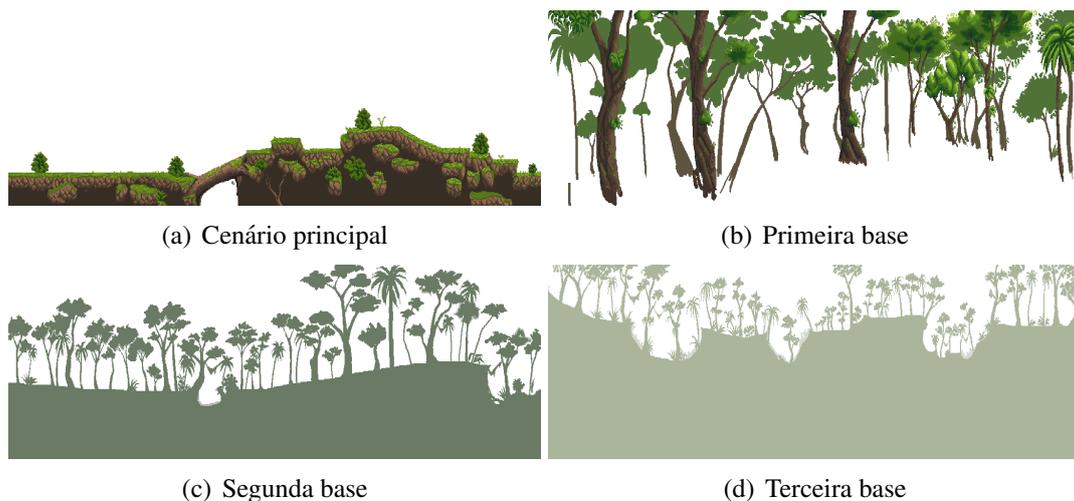


Figura 2. Aspetos para a formação do cenário

3.3. Jogabilidade

O jogo “Amazon Legends: A Saga de Nassor” encontra-se disponível a primeira versão de teste ¹. O jogo foi desenvolvido com a linguagem Python e a biblioteca Pygame [Kelly 2019], este jogo proporciona aos jogadores uma experiência única na misteriosa Floresta Amazônica. Através do repositório, é possível baixar esta envolvente aventura, explorando cenários encantadores, enfrentando inimigos e conhecendo seres fictícios folclóricos da região do norte do Brasil.

A jogabilidade do jogo “Amazon Legends: A Saga de Nassor”: inicia com o jogador controlando o personagem principal, Nassor, após ser resgatado pela *Iara*. A partir deste momento, a jogabilidade se concentra em explorar o cenário mágico da floresta e realizar as tarefas determinadas por *Iara*, enquanto encontra seres folclóricos da região do norte e enfrenta inimigos invasores.

O jogador explora a Floresta Amazônica e os cenários encantados após o resgate pela *Iara*. Ao utilizar a tecla direcional da seta para a direita, o jogador pode avançar na aventura, desvendando paisagens pitorescas e locais misteriosos. Já a tecla direcional da seta para a esquerda possibilita ao jogador recuar, permitindo que ele retorne a áreas previamente visitadas ou evite situações de perigo.

Para se esconder de inimigos ou acessar áreas mais baixas, o jogador pode utilizar a tecla de seta para baixo para fazer Nassor se abaixar. Já a tecla de ‘espaço’ permite que Nassor realize saltos, que são fundamentais para superar obstáculos naturais e evitar os ataques dos inimigos. A única forma de ferir os inimigos portugueses é através do ataque com lança. Ao pressionar a tecla ‘B’, Nassor lança sua lança em direção aos inimigos, causando dano e derrotando-os.

Enquanto Nassor realiza suas tarefas e explora a floresta, pode-se deparar com invasores europeus, que estão escravizando os nativos e tomando seus recursos naturais. Esses inimigos são armados com espadas e representam uma ameaça ao equilíbrio ecológico da floresta. O jogador deve utilizar habilidades estratégicas para evitar os ataques desses inimigos [HENRIQUES 2021].

3.4. Codificação

A codificação do jogo “Amazon Legends: A Saga de Nassor” utiliza-se do Python e Pygame em conjunto com o Aseprite. Dessa forma, a animação do personagem andando foi cuidadosamente

¹Download do jogo: https://github.com/SrMorpheus/A_Saga_de_Nassor

implementada utilizando os recursos gráficos do Pygame. Através da biblioteca, os colaboradores do desenvolvimento do jogo conseguiram carregar e exibir as imagens dos sprites do personagem em diferentes quadros, criando uma sequência de animação fluida que simula o movimento de caminhada [FRANCO 2014].

A animação paralaxe é outro recurso notável implementado no jogo. Ao utilizar camadas de imagens de fundo com diferentes velocidades de deslocamento, a sensação de profundidade e movimento é criada no cenário. O mapeamento dos locais em que o personagem pode andar pelo cenário foi realizado através de um arquivo de texto. Essa abordagem de mapeamento permite que os colaboradores do desenvolvimento do jogo tenham um controle mais detalhado das áreas acessíveis e inacessíveis do cenário.

Através de uma função propriamente programada, os dados contidos no arquivo de texto são lidos e interpretados, definindo as áreas colidíveis e não colidíveis do cenário. Dessa forma, o jogador é impedido de avançar em regiões bloqueadas ou ir para além dos limites permitidos. O ataque do inimigo foi programado com o auxílio do Pygame e através de funções propriamente programadas [Ceder 2003].

Quando o personagem principal está em alcance do inimigo, o jogo aciona funções personalizadas de colisões. Caso isso ocorra, a função de ataque do inimigo é ativada, causando danos ao personagem principal.

Com essa ferramenta especializada em *pixel art* e animações, criou-se sprites detalhados dos personagens, cenários e itens do jogo. O Aseprite permitiu a animação dos personagens e a definição de suas características únicas, garantindo uma estética visual cativante e coerente com o tema do jogo.

4. Resultados e trabalhos futuros

O jogo está em seus estágios iniciais e leva os jogadores para explorar a fascinante Floresta Amazônica. Eles assumem o papel do personagem Nassor, que se aventura por esse cenário incrível. Durante sua exploração, Nassor se depara com inimigos como: um invasor europeu com a intenção atacá-lo com uma espada e captura-lo. Os jogadores podem escolher lutar contra esse inimigo usando uma lança ou tentar escapar dos ataques.

Nos próximos trabalhos, o jogo será enriquecido com a adição de novos cenários tanto da própria floresta amazônica como além. Os jogadores poderão explorar aldeias indígenas ricas em cultura e cidades inimigas determinadas a destruir a floresta. Durante essa jornada, Nassor encontrará novos inimigos poderosos que ameaçam atacar os povos nativos e roubar suas riquezas.

Além disso, Nassor cruzará o caminho de seres folclóricos locais, como: a Iara, o Boto, o Curupira e o Saci, que podem solicitar a realização de tarefas durante o jogo ou atrapalhar sua jornada. Essa expansão trará mais emoção e mistério à história, tornando a experiência de jogo ainda mais envolvente e culturalmente rica.

Para tornar a jornada de Nassor mais cativante, novas habilidades serão adicionadas ao personagem. Os jogadores poderão coletar amuletos, os nativos entregam alimentos típicos e artefatos que remetam a elementos culturais da localidade, desse modo aprofundando a imersão na riqueza da cultura Brasileira aprendendo sobre as diversas culturas do local. Nas próximas atualizações, Nassor ganhará habilidades especiais, tornando suas aventuras mais emocionantes e estratégicas.

Referências

- Beltrão, L. (2001). *Folkcomunicação: um estudo dos agentes e dos meios populares de informação de idéias*, volume 12. Edipucrs.
- Ceder, V.; Yergler, N. (2003). Teaching programming with python and pygame”.
- DAMASCENO, R. R. (agosto de 2009). *Concepção do jogo educativo "A Revolta da Cabanagem": enredo, cenário, interfaces, jogabilidade e áudio*. Instituto de Tecnologia, Universidade Federal do Pará, Belém, Pará, Brasil.
- Euteneuer, J. (2018). Settler colonialism in the digital age: Clash of clans, territoriality, and the erasure of the native. *Open Library of Humanities*, 4(1).
- FINGER, Luiz Henrique Gioda; SILVA, R. F. d. (2019). Índio das sombras: Desenvolvimento de um jogo baseado no brasil pré-colonial. *história do brasil*.
- FRANCO, V. (2014). . as vantagens do pygame no desenvolvimento de jogos.
- HENRIQUES, Horácio B. M.; MANDOJU, J. R. K. D. C. A. D. M. X. G. (2021). Léo maya: um jogo para auxiliar no ensino de pensamento computacional.
- Kelly, S. (2019). *Python, PyGame and raspberry Pi game development*. Springer.
- Mukherjee, S. (2018). Playing subaltern: Video games and postcolonialism. *Games and Culture*, 13(5):504–520.
- SANTOS, P. e. a. (2016). Folk adventures: Defenda o bioma pantaneiro e suas lendas em um jogo sério de aventuras folclóricas.