Inferno de Dante: a Luxúria – Explorando a Divina Comédia por meio de um RPG educativo

João E. V. Orlando[1], Kauã M. Santos[1], Frank W. C. Oliveira[1], Felipe L. G. Figueira[1], Eduardo H. M. Cruz[1], Linnyer B. R. Aylon[2]

[1]Campus Paranavaí – Instituto Federal do Paraná (IFPR) – Brasil

[2]Manna Team – Universidade Estadual de Maringá (UEM) – Brasil

{jemanuel.orlando, kauamarcondes002}@gmail.com, lbruiz@uem.br

{frank.willian, felipe.figueira, eduardo.cruz}@ifpr.edu.br

1. Introdução

Atualmente, os jogos digitais vêm se consolidando como ferramentas que vão além do entretenimento, ganhando espaço também no âmbito educacional [Gee 2003]. Ao possibilitar a interação com narrativas e personagens, esses jogos favorecem a criação de ambientes propícios ao aprendizado.

A *Divina Comédia*, obra escrita por Dante Alighieri no século XIV [Alighieri 1320], narra sua travessia pelo Inferno, Purgatório e Paraíso, entrelaçando reflexões filosóficas, políticas e aspectos da cultura medieval. Este projeto propõe adaptar essa obra para o formato de jogo digital, aproximando-a do público estudantil.

O jogo, intitulado *Inferno de Dante: A Luxúria*, será um RPG 2D no estilo *top-down*, desenvolvido na *Godot Engine*, combinando narrativa e propósito educativo. Busca-se, assim, construir uma experiência interativa que preserve a essência da obra original e incentive o aprendizado em filosofia, literatura e história. Este trabalho está sendo desenvolvido no escopo do Manna_Team.

2. Aprendendo sobre desenvolvimento de jogos

O desenvolvimento do jogo demandará domínio dos conceitos que fundamentam sua produção. Antecedendo o atual projeto, foi desenvolvido o jogo *A Divina Comédia: O Limbo* na *Godot Engine*. Além deste, foram desenvolvidos outros jogos para aprender sobre a utilização da *Godot*, e outros desenvolvidos em C++ com a biblioteca SDL2 [Lantinga 2013] com o objetivo de aprender sobre o funcionamento interno das *Engines*.

A elaboração do jogo anterior, sobre o Limbo da Divina Comédia contribuiu para um aperfeiçoamento de técnicas e habilidades na *Godot*. Na Figura 1, é apresentado o Castelo dos Filósofos, ambiente central do Limbo. Na Figura 2, é apresentado o *Boss* final Minós, que é o último inimigo adaptado para o jogo do Limbo.

3. Descrição do jogo Inferno de Dante: A Luxúria

Inferno de Dante: A Luxúria será um RPG 2D *top-down*, desenvolvido na *Godot Engine*. O jogador assumirá o papel de Dante que, ao ser trazido por Minós, é jogado no segundo

Agradecimentos ao @manna_team, à Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Estado do Paraná (FA) e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) – Brasil (processo 421548/2022-3) pelo apoio.



Figura 1. Entrada do castelo dos filósofos do jogo A Divina Comédia: O Limbo.



Figura 2. *Boss* final Minós do jogo A Divina Comédia: O Limbo.

círculo do Inferno, a Luxúria, e será guiado por Virgílio. No percurso da exploração, o jogador irá se deparar com grandes nomes da Antiguidade, tais como:

- Semíramis, rainha da Assíria, propõe uma *quest* de defesa contra ondas de espíritos por ela invocados;
- Cleópatra, última faraó do Egito, oferece uma *quest* de busca por tesouros escondidos, ao lado de Marco Antônio;
- Aquiles, maior guerreiro da Guerra de Troia, conduz uma *quest* de combate;
- Páris, príncipe troiano, propõe uma *quest* de duelo à distância, exigindo esquiva enquanto o jogador avança.

Cada *quest* é concebida para revelar quem esses personagens foram, comunicando de forma lúdica seus feitos, pensamentos e relevância cultural. Ao final de cada missão cumprida, uma nova entrada é adicionada ao Codex da Comédia, compêndio digital que reúne o conhecimento acumulado pelo jogador ao longo da jornada.

O capítulo se encerrará com o retorno de Semíramis, agora como confronto final. A batalha se estrutura em duas fases, refletindo a ruptura de seu controle. Na primeira, ela luta à distância, mantendo-se afastada enquanto invoca espíritos e ataca com rajadas e vórtices de vento. Ao perder metade da vida, sua postura calculista desmorona e ela passa a atacar corpo a corpo, de forma mais agressiva e desesperada, testando Dante antes de permitir sua descida ao próximo círculo do Inferno.

4. Metodologia de Desenvolvimento

O desenvolvimento será realizado na *Godot Engine*, escolhida por ser gratuita, de código aberto e amplamente adotada na programação de jogos digitais.

As etapas metodológicas incluirão:

1. Concepção e pesquisa: estudo da *Divina Comédia* e definição dos personagens e cenários da Luxúria;
2. Design de jogo: elaboração de um GDD (*Game Design Document*) [Prensky 2001], no Obsidian, contemplando narrativa, mecânicas, *quests* e diálogos;
3. Produção artística: desenvolvimento de *sprites* em *pixel art*, mapas e cenários com inspiração na estética medieval e clássica, utilizando o Aseprite;
4. Programação: construção dos sistemas de movimentação, diálogos, *quests*, inventário e registro de aprendizado (Codex);
5. Testes e ajustes: verificação das mecânicas, revisão dos textos e balanceamento do jogo.

A metodologia adotada seguirá caráter iterativo, possibilitando a revisão contínua do conteúdo educativo e da jogabilidade conforme os *feedbacks* obtidos ao longo do desenvolvimento.

5. Resultados esperados

Com este projeto, espera-se tornar mais acessível e cativante o contato com a obra A Divina Comédia, fomentando o interesse dos estudantes pela literatura clássica. Busca-se, além disso, elaborar um jogo que seja, ao mesmo tempo, educativo e divertido, conciliando aprendizado e imersão narrativa, de modo a auxiliar no fortalecimento de práticas pedagógicas que adotem jogos digitais como recursos de mediação do conhecimento.

6. Conclusão

O jogo *Inferno de Dante: A Luxúria* pretenderá conciliar fidelidade literária e inovação pedagógica. Ao percorrer o segundo círculo do Inferno, o jogador experimentará, de forma interativa, conceitos literários, conhecendo grandes nomes da Antiguidade por meio de *quests* simbólicas e narrativas.

Dessa forma, o projeto evidenciará o potencial dos jogos digitais como recurso educacional e cultural, proporcionando um aprendizado ao mesmo tempo lúdico, reflexivo e envolvente.

Referências

Alighieri, D. (1320). *A Divina Comédia*. Domínio Público.

Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Association for Computing Machinery.

Lantinga, S. (2013). Simple directmedia layer 2.0. `https://www.libsdl.org/`.

Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1(1):21–29.