

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

**Júlia Pereira Silva
Antônio Carlos Dellatore Rodrigues**

Jogos de tabuleiro e a representação da cultura popular

GOIÂNIA
2021

**TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR
VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE
GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC nº 1204/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG):

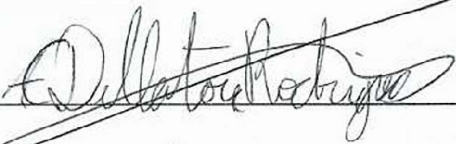
Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): Júlia Pereira Silva, Antônio Carlos Dellatore Rodrigues.

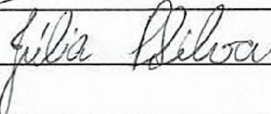
Título do trabalho: Jogos de tabuleiro e a representação da cultura popular

2. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento [x] SIM [] NÃO¹


Independente da concordância com a disponibilização eletrônica, é imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF do TCCG.





Assinatura do(a)(s) autor(a)(es)(as)

Ciente e de acordo:



Assinatura do(a) orientador(a)

Goiânia, 12 de maio de 2021.

¹ Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(a)(s) autor(a)(es)(as) e ao(a) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

Casos de embargo:

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

Júlia Pereira Silva
Antônio Carlos Dellatore Rodrigues

Jogos de tabuleiro e a representação da cultura popular

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

GOIÂNIA
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Silva, Julia Pereira

Jogos de tabuleiro e a representação da cultura popular
(manuscrito) / Julia Pereira Silva, Antônio Carlos Dellatore
Rodrigues. -2021.

LXXIX, 79 f. il.

Orientador: Prof. Dr. Cláudio Aleixo Rocha.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design
Gráfico, Goiânia, 2021.

Bibliografia. Apêndice.

Inclui siglas, fotografias, tabelas, lista de figuras, lista de tabelas.

1. design gráfico. 2. cultura popular. 3. jogo de tabuleiro
analógico. 4. lendas folclóricas. 5. game design. 1. Rodrigues, Antônio
Carlos Dellatore. li. Rocha, Cláudio Aleixo, orient. Ili. Título.

CDU 316

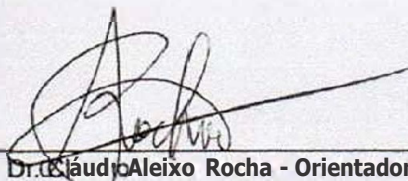
**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO**

**Júlia Pereira Silva
Antônio Carlos Dellatore Rodrigues**

Jogos de tabuleiro e a representação da cultura popular

**Trabalho de conclusão de curso apresentado como
requisito parcial para obtenção do título de Bacharel
em Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais
(FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).**

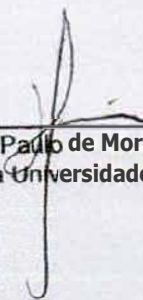
Defendido e aprovado publicamente em 26 de maio de 2021, pelos seguintes membros da banca:



**Dr. Claudio Aleixo Rocha - Orientador
Universidade Federal de Goiás**



**Dr. Cláudio Gomes de Oliveira - Avaliador
Universidade Federal de Goiás**



**Esp. João Paulo de Moraes Alves - Avaliador
Pontifícia Universidade Católica de Goiás**

Resumo

Esse trabalho de conclusão de curso propõe um party game, analógico, com o objetivo de difundir figuras menos conhecidas do folclore nacional, desenvolvido através da compreensão da cultura popular e seu valor regional, somado a teorias de game design e design gráfico aprendidas durante a graduação.

Palavras chave: design gráfico, cultura popular, jogo de tabuleiro analógico, lendas folclóricas, game design.

Abstract

This course conclusion work proposes a party game, analogue, in order to disseminate underrated figures of national folklore, developed through the understanding of popular culture and its regional value, added to theories of game design and graphic design learned during graduation.

Keywords: graphic design, popular culture, analog board game, folk legends, game design

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Capturas sobre o Cabeça de cuia e suas vítimas.....	16
Figura 2 - Linha do tempo da metodologia Munari.....	18
Figura 3 - Linha do tempo da metodologia de jogos.....	19
Figura 4 - Quadro de análise de mecânicas, dinâmicas e estéticas.....	20
Figura 5 - Metodologia adaptada... ..	22
Figura 6 - Coletânea de jogos similares... ..	26
Figura 7 - Análise inicial dos jogos similares.....	28
Figura 8 - Coletânea de cartas dos jogos similares... ..	29
Figura 9 - Análise das cartas dos jogos similares... ..	30
Figura 10 - Coletânea de obras do recorte temático cultura popular brasileira.....	31
Figura 11- Análise cromática	31
Figura 12- Cartas do jogo Time Machine Rocket	33
Figura 13- Quadro comparativo quanto a mecânica, dinâmica e estética.....	34
Figura 14- Tabela com as cartas... ..	35
Figura 15- Tabelas de ação especial.....	36
Figura 16-Tabela de habilidades especiais.....	37
Figura 17 - Foto do esboço das cartas para teste de jogabilidade.....	38
Figura 18 - Desenhos e esboços das cartas	38
Figura 19 - Fotos de dois dos testes feitos.....	40

Figura 20 - Paleta de cores	41
Figura 21 - Cartas de personagens	43
Figura 22 - Cartas desafio	45
Figura 23 - Cartas de Vantagem	46
Figura 24- Projeto da caixa	47
Figura 25- Tampa da caixa	47
Figura 26- Verso da caixa	49
Figura 27- Verso das cartas e cartão de personagem	50
Figura 28- Manual do jogo.	55
Figura 29 - Marcador de pontos	56
Figura 30 - Projeto em tamanho real.	57

SUMÁRIO

1. Introdução.....	01
1.1 Problematização.....	01
1.2 Objetivos.....	02
1.2.1 Objetivos Gerais.....	02
1.2.2 Objetivos Específicos.....	02
1.3 Justificativa.....	03
2. Referencial Teórico	05
2.1 Papel do design gráfico na valorização da cultura.	06
2.2 Cultura e cultura popular/folclore.....	08
2.3 Jogo e cultura:party game	10
2.4 Cultura de massa e jogos como contribuição.....	13
3. Metodologia.....	16
4.Mechanics.....	22
4.1 Definição do problema.....	23
4.1.1 Briefing.....	23
4.1.2 Definição do conceito do jogo.....	25
4.1.3 Definição do papel do jogador	26
4.2 Coleta de dados	26
4.2.1 Pesquisa e análise de similares	26
4.2.2 Definição de requisitos	32
4.2.3 Quadro para mecânica, dinâmica e estética.....	34
5. Dinâmicas... ..	34
5.1 Modelos.....	34
5.1.1 Esboços e desenhos... ..	35
5.1.2 MPV para teste... ..	39
5.2.. Experimentação 1.....	41
5.2.1 Detalhes do jogo, refinamento com prototipagem e teste de jogabilidade... ..	41
5.2.2 Definição da gameplay... ..	50
5.2.3 Desenvolvimento da mecânica... ..	51

5.2.4 Modos de jogo.....	52
6. Aesthetics.....	52
6.1 Materiais.....	52
6.1.1 Coleta de dados sobre materiais e tecnologias disponíveis.....	52
6.2 Experimentação 2.....	54
6.2.1 Testagem de material.....	54
6.3 Desenho e construção.....	54
6.3.1 Aperfeiçoamentos e arte final.....	55
6.3.2 Desenvolvimento de um modelo em tamanho natural.....	56
7. Considerações finais.....	58
Apêndice I.....	60
Referências.....	65

1. Introdução

Este trabalho de conclusão busca desenvolver uma pesquisa exploratória e um produto sobre as temáticas do folclore brasileiro e de desenvolvimento de jogos, em específico, do tipo party game. Acredita-se que é possível utilizar essa abordagem para apresentar e dar mais visibilidade a figuras do folclore brasileiro pouco exploradas e trazer novos conhecimentos sobre as que já são mais famosas no mercado. Isso de uma forma leve, bem humorada e que entretenha. Ao longo do projeto foi desenvolvido um produto, um jogo estilo party game, como resultado dessas pesquisas.

1. 1. Problematização

O Brasil possui uma grande diversidade cultural. As histórias e tradições chamadas de folclore revelam uma forma de ver a vida diferenciada da que vemos hoje na Era da Informação¹. Sendo assim, o folclore pode ser entendido como a manifestação da cultura popular e como a caracterização da identidade de um povo, levando costumes e tradições de geração em geração, normalmente, de forma oral. No entanto, ao adentrar no século XX com as novas tecnologias de informação e novos meios de comunicação de massa, concentrados em uma classe dominante², possibilitaram que as manifestações populares, vistas como de classe subalterna, fossem deixadas de lado, chamadas de pitorescas, desestimulando até mesmo estudos acadêmicos e a conservação de arquivos que documentam essas manifestações.

Nesse âmbito, o design gráfico aparece em busca da valorização do folclore do país através do jogo, sendo este, uma ferramenta cultural. A proposta desse trabalho de conclusão de curso é o desenvolvimento de um party game com criaturas pouco populares para o grande público do folclore brasileiro, trazendo uma visibilidade maior e mais fiel dessas lendas.

¹ Definida por Antonio Mendes na Revista Espaço Acadêmico como o século XX, marcado pela computação e telecomunicação em 2001.

² Classe dominante, em uma discussão de cultura popular, refere-se a grande mídia, TV, rádio, filmes, um mercado de cultura de massa produzido globalmente, apagando traços etnográficos.

1. 2. Objetivos

Neste capítulo serão abordados os objetivos do projeto O objetivo geral será uma visão mais ampla e os específicos sendo tópicos destrinchados advindos do objetivo principal.

1.2.1 Objetivos gerais

O objetivo geral desse projeto é a criação de um jogo estilo party game, que apresente ao grande público a variedade de criaturas do folclore brasileiro.

1.2.2 Objetivos específicos

Afim de desenvolver este projeto, buscamos dividi-lo nos seguintes objetivos específicos:

- Pesquisar metodologias de design para o desenvolvimento de um party game, que colabore como ferramenta de disseminação da cultura popular brasileira;
- Pesquisar e identificar quais são as lendas folclóricas e personagens da cultura popular;
- Investigar e reconhecer quais são as lendas e personagens folclóricos de diferentes regiões que são pouco conhecidos da população brasileira;
- Compreender quais são os benefícios da inserção do folclore brasileiro na cultura de massa.
- Estudar os métodos de criação de um party game;

- Aplicar metodologias de design para produção de uma party game com ênfase em lendas folclóricas pouco conhecidas da população brasileira;
- Aplicar metodologia de design para aumentar a interação lúdica dos jogadores;

1. 3. Justificativa

Ao pesquisar sobre as formas de dispersão cultural em diversas culturas, buscando encontrar uma mídia que suporte os objetivos de entretenimento e cooperatividade, o jogo então surge como ferramenta cultural, através do trabalho de Johan Huizinga(2000), conhecido como historiador e crítico cultural. O autor traz a obra 'Homo Ludens', onde busca dissertar sobre uma nova classificação humana, de foco em sua capacidade abstrata e imaginativa, ligada ao ambiente lúdico desenvolvido em jogos.

Em favor disso, o autor destaca, em momentos que serão melhor avaliados ao decorrer do projeto, o jogo como ferramenta de cultura, onde criamos estruturas performáticas em modelos de jogos, visto que cada jogador possuiria diferentes funções a cada determinada situação, onde aceitamos as regras desses jogos como instrumentos para melhorar nossa convivência social.

Ainda em seu texto, Huizinga aborda o jogo como ferramenta puramente lúdica, visto que o jogador deve se dissociar da realidade a sua volta, tomando papéis e funções nesta nova existência lúdica:

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. (HUIZINGA, 2000, p. 5)

O ambiente lúdico desenvolvido paralelamente ao jogo, surge como ferramenta de empatia, dessa forma o jogador desempenha o papel de outras pessoas ou pratica atividades atípicas, assim tendo papel nessa narrativa imersiva, estreitando relações com outros jogadores, sendo eles conhecidos ou não.

Para Huizinga, qualquer resposta que busca delimitar as capacidades e objetivos dos jogos, seria limitante, já que as possibilidades que o ambiente de jogo proporciona são infinitas, limitado apenas às regras em jogo. O autor defende também, que os primeiros grupos, em um processo evolutivo, iniciam algo como um jogo, até este ser absorvido como não jogo, surgindo as relações culturais e hierárquicas.

Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original. (HUIZINGA, 2000, p. 23)

Huizinga defende então o jogo como um espetáculo de entretenimento. Fatores mais valorizados em determinadas culturas irão diferenciar os jogos que nelas surgem, sendo estes valores físicos, intelectuais, morais e religiosos. Fatores estes, elevam o jogo como ferramenta cultural, onde quanto maior a capacidade do jogo de elevar a euforia do jogador ou do grupo, mais rapidamente ele será aceito como elemento cultural.

Partindo para o elemento cultural do projeto desenvolvido, o folclore brasileiro surge como uma forma de conhecimento e naturalização de parte da cultura nacional. De acordo com o livro documental “Em Busca da Tradição Nacional 1947-1964” (2008), em 1958 foi criada a Campanha de Defesa do Folclore Brasileiro (CDFB) com o objetivo de preservar o acervo folclórico brasileiro, no entanto, foi interrompida durante do golpe militar de 1964. A partir de 1990 os estudos voltaram a ganhar força com o VIII Congresso Brasileiro de Folclore. Porém a situação atual do folclore não é favorável uma vez que o mesmo é visto com indiferença e diminuído perante outras práticas culturais, como comentado por Mário de Andrade,

um dos maiores estudiosos da área, no livro “Aspectos do Folclore Brasileiro” (2006):

Do lado das forças oficiais, a indiferença é vasta, muito embora uma das nossas universidades já se adorne como uma cadeira de Folclore Musical. Aliás também as cátedras e cursos de Sociologia, na ausência de cadeiras auxiliares, às vezes se alastram para os campos de Etnografia e do Folclore. Pior porém que a indiferença oficial, repetindo o que já lhe disse alhures, é a tradição religiosa de “caridade”, de auxílio a pobres e doentes, que nos legaram os nossos antepassados e é lei arraigada da riqueza particular brasileira. (ANDRADE, 2006, p.15)

Nesse cenário, o acadêmico Carlos Rodrigues Brandão, no livro “O que é Folclore?”(1982), descreve as várias faces do folclore e argumenta sobre o demérito sobre o mesmo. Para ele onde há folclore, há cultura e onde há cultura, também há processos de produção e distribuição de cultura e nesse processo de circulação de bens e pessoas há relações de poder e controle. Essa relação seria a apropriação do folclore pela cultura de massa através da manipulação de algumas classes sociais sobre outras. No entanto, ele também cita a disseminação dessas trocas simples entre pessoas e grupos através da cultura de massa como uma forma popular de resistência, não se propondo a acrescentar novos aspectos, mas sim novas formas de compreensão.

A partir do dados expostos, a proposta do presente trabalho visa agregar estes estudos sócio culturais a uma ferramenta comprovada de dispersão cultural, o jogo, buscando de forma analógica, criar uma experiência satisfatória de jogo como brincadeira mas também na naturalização da cultura popular, incluindo lendas e mitos em sua temática, a fim de projetar um jogo de identidade visual coerente ao trabalho e que possa vir a ser distribuído como jogo de maneira comercial, tanto pela experiência lúdica do jogo, quanto a sua temática nacional.

2. Referencial Teórico

Nessa parte elaboramos pesquisas sobre tópicos que foram considerados importantes para o desenvolvimento deste trabalho. Criamos no total quatro tópicos principais. O papel do design gráfico na valorização da cultura abordando o conceito

do design e da cultura de forma geral, e também como um pode influenciar no outro. Cultura e cultura popular/folclore, sendo apresentados um conceito mais específico de cultura e relacionando com cultura popular, além de fazer uma relação entre cultura popular e o folclore. Jogo e cultura: party game, que discute o conceito de jogo, relaciona com a cultura e explica o party game, que é a classificação dentro dos jogos em que se encontra esse projeto. E por último, cultura de massa e jogos como contribuição, em que se estabelece uma relação entre a cultura de massa e cultura popular e como o jogo pode estabelecer essa conexão.

2.1 Papel do design gráfico na valorização da cultura

A definição do que é o design gráfico é uma grande discussão entre muitos autores. Como visto na série Filosofia do Design, “Existe Design?” por Ivan Mizanzuk, Daniel B. Portugal e Marcos Beccari (2013, p. 101), existe a visão do design como resultado histórico da produção industrial na Europa no século XVIII, uma vez que a industrialização demandou novos e inovadores meios para resolução de problemas. Porém também há a vertente que defende que o design existia antes disso na china no século XV, no Egito no século II a.C ou que desde que somos Homo Sapiens já fazemos design alterando sempre o ambiente a nossa volta, criando e organizando com um objetivo. Nesse sentido, no século XXI, o design está sendo cada vez mais visto como a proposta de Rafael Cardoso em “Design para um mundo complexo” (2012), sendo uma forma de ver além do material do projeto, ou seja, reavaliar o problema. Um exemplo dado seria quando o cliente chega ao designer pedindo um site, o cliente chega com uma solução feita, no entanto, um site pode não atender às expectativas desse cliente e cabe ao designer estudar, compreender isso e propor o que se adequaria melhor.

Em seguida, para o desenvolvimento do trabalho, torna-se necessário compreender a cultura como um todo. No livro “Cultura: um conceito antropológico” de Roque de Barros Laraia (1986) a autora mostra várias visões de diversos pensadores sobre o tema, destacando-se a de Edward Tylor em Cliford Geertz (1978) partindo do vocábulo inglês Culture como

Tomado em seu amplo sentido etnográfico é este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou

qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade (TYLOR,1978,p.33).

Em um de seus livros, Denys Cuche (2002) também traz uma noção similar e complementar sobre cultura como sendo o que permite que o homem consiga se adaptar ao próprio meio e ao próprio homem. Um exemplo disso é a lenda do boto cor-de-rosa, que surge na Amazônia local de grandes rios e *habitat* natural do animal, no qual o animal se transformaria em um homem belo e elegante nas noites de lua cheia e seduziria jovens solteiras, levando-as para o rio, engravidando e abandonando logo em seguida. Essa história foi muito utilizada para justificar uma gravidez fora do casamento ou para contar para crianças de pais desconhecidos.

Tendo isso em mente, o design pode ser uma ferramenta de valorização e resgate cultural e essa ideia já é amplamente utilizada. No artigo de Jade Piaia intitulado “A participação de projetos de design gráfico voltados à disseminação de produtos do circuito cultural artístico na 9ª Bienal de Design Gráfico” (2013), de 27 projetos gráficos analisados apenas da curadoria de Rafael Cardoso 16 são de resgate do patrimônio histórico, registros e resgate de memória cultural. Cardoso inclusive cita Consolo nessa categoria da exposição

O design tem o papel de gerar códigos culturais e os símbolos que fazem parte do registro histórico ao longo do tempo. [...] Creio que, ao determinar hierarquias de leituras e ordenar informações, ou quando selecionamos imagens, estamos trabalhando com o repertório simbólico de uma época. Lembramos das coisas que nos emocionaram de alguma maneira. Para trabalhar com esse universo, é necessário ter liberdade de conhecer outros repertórios com “olhos de criança” - com um antropólogo ou arqueólogo frente ao seu objeto raríssimo. Aqui resvalamos com a história das pessoas, suas emoções e afetos (CONSOLO, 2009, p. 23).

Nesse mesmo artigo, a autora ainda mostra que de 282 projetos totais, cerca de 96 tratam de alguma forma sobre cultura, o que representa 34,04% da exposição. Isso demonstra não só que o design pode ser uma ferramenta cultural e que a

valorização cultural é um assunto pertinente, mas também, pela frequente utilização observada, que o design tem muito a contribuir para esse aspecto.

Um grande exemplo do design como valorização cultural é o projeto 'Folclore BR: Uma nova visão'³ de Anderson Awvas, que foi amplamente divulgado e compartilhado nas redes sociais por anos. Trata-se de um projeto que busca novas formas de levar o conhecimento do folclore brasileiro para a população por meios de geração de conteúdo. São feitas animações, *podcasts*, bate-papos, estudos, vídeos, ilustrações e outros materiais que possam ajudar a impulsionar a ideia. A peça mais famosa desse projeto foi um conjunto de cartazes de filmes semelhantes aos da Pixar e Disney que seriam de filmes relacionados ao folclore juntamente com suas sinopses. Foram cartazes tão impactantes que circulam na internet ainda e despertou a curiosidade e até mesmo a esperança nos leitores de quem um dia esses filmes sejam realmente feitos um dia.

2.2 Cultura e cultura popular/folclore

Resgatando e a fim de aprofundar o tópico anterior referente a cultura como um todo, pesquisou-se entre autores contemporâneos, a definição e a origem da palavra cultura. Terry Eagleton (2005) surge como filósofo e crítico literário, de bases marxistas; o autor analisa a cultura em um recorte mais próximo às relações antropológicas que a relações mercadológicas.

Eagleton aponta a palavra cultura em sua origem próximo ao termo 'lavoura', expressões que remetem ao cuidado de algo que floresce naturalmente. Etimologicamente, a cultura surge de cuidar e preservar atos que favorecem aquela comunidade de alguma maneira, a cultura de atividades se inicia em algum benefício de uma parte do grupo.

Se cultura significa cultivo, um cuidar, o que é ativo, daquilo que cresce naturalmente, o termo sugere uma dialética entre o artificial e o natural, entre o que fazemos ao mundo e o que o mundo nos faz. (EAGLETON, 2005, p.11)

³ AWWAS, Anderson. Projeto Folclore BR: Uma nova visão. Disponível em < <https://awvas.com.br/projetos/folclorebr/> > Acesso em 01 de outubro de 2020.

Apesar de ser um dos termos mais discutidos nos últimos 100 anos de estudos antropológicos, delimitar a cultura em poucos fatores pode ser limitante demais, mas dentre suas principais características, a cultura é essencialmente performances sociais, tradições entre as relações interpessoais, relações amorosas, costumes rotineiros, lendas regionais, características linguísticas, entre outros.

Eagleton exemplifica em sua obra o contato de exploradores com culturas novas e até então desconhecidas, ou pouco registradas, como o contato dos primeiros portugueses no território brasileiro. Apesar da surpresa inicial, o autor defende que por mais diferente que aquela cultura seja em comparação a do espectador, a compreensão desses fatores é muito mais aprofundada no tempo, onde isso é um fator cultural comum a esse povo.

Dentre as diferentes manifestações culturais, a cultura popular entra como foco de estudo neste trabalho. Ao se estudar a obra 'O que é cultura popular' (1988) de Antonio Augusto Arantes, antropólogo brasileiro, encontram-se novas definições. O autor ilustra a relação de pessoas consideradas cultas, aquelas que advêm de uma cultura considerada superior, contradições europeias, nipônicas, entre outras, com aquelas pessoas que são consideradas de culturas menores, assim como as do interior do Brasil, que mantém aspectos da tecnologia e expressões de arte⁴ de maneiras diferentes a outras culturas.

Apesar de compreender as diferentes manifestações da cultura, a cultura popular é vista como uma manifestação menor, ou de menor importância, ou ao menos nos é ensinado assim.

Repudiamos, qualificando de ingênuo, de mau gosto, indigesto, ineficaz, errado, anacrônico ou, benevolentemente pitoresco, tudo aquilo que identificamos como "povo". Essa ambivalência em relação ao que é diferente e, especialmente, ao que é identificado com "povo", por parte daqueles que tomam para si e para os seus a tarefa de catequizar o resto da sociedade, não decorre apenas do desconhecimento da beleza, eficácia e adequação insuspeitadas do que lhes é culturalmente "alheio".(ARANTES, 1981, p.13).

Assim, o autor disserta sobre os fatores populares que sobrevivem a essa ofuscação perante ao moderno, onde o que emerge do povo, são fragmentos de

⁴ ARANTES, Antonio Augusto. O que é cultura popular. São Paulo: Brasiliense, 1981.

tradições culturais, através do artesanato, das lendas, da linguagem, de tradições supersticiosas, entre outras. Pontuando sua crítica, onde o autor vê o governo e a mídia como ferramentas da disseminação de uma cultura geral, onde outros autores chamam de cultura de massa.

Outro autor que dialoga com esse pensamento é Carlos Rodrigues Brandão (1982), além de defender que a cultura popular e folclore são duas denominações com mesmo significado. Ambas são frutos de experiências, vivências e sensações de um povo, um modo de compreensão da vida.

O folclore é parte do que alguns chamam “o poder dos fracos”: seus modos de expressar a vida, as lutas das classes populares, a defesa de formas próprias. (BRANDÃO, 1982 p.102).

Tendo isso em vista, esse trabalho terá um direcionamento maior para as lendas e criaturas do folclore brasileiro. Como já visto anteriormente e também discutido pelo autor, essas lendas são resultados de relatos fictícios ou reais passados de geração em geração, normalmente de forma oral com características de terror psicológico em suas estruturas. Seu objetivo é a preparação para eventos futuros reais ou explicar eventos específicos como o exemplo da gravidez sem pai dado anteriormente.

Dessa forma, foram reunidas 36 lendas, dentre conhecidas e desconhecidas, para o projeto com auxílio do livro de A.S. Franchini (2011) e do projeto Guia-Fantástico do Brasil, por Lorena Herrero: Anhangá, Ao Ao, Saci-Pererê, Besta Fera, Boitatá, Boi Vaquim, Boto cor-de-rosa, Capelobo, Cobra Grande, Corpo Seco, Cuca, Curupira, Gorjala, Iara, Iupuiara, Jaci Jaterê, Kurupi, Labatut, Lobisomem, Luisón, Mapinguari, Carneiro Encantado, Cabeça de Cuia, Mãe d'ouro, Pé de Garrafa, Pai do Mato, Diabinho da Garrafa, Cabra Cabriola, Barba Ruiva, Arranca Línguas, Caboclo d'água, Mula sem Cabeça, Caipora, Boca de Ouro, Romãozinho e a Pisadeira. Detalhes das lendas podem ser vistos no Apêndice I.

2.3 Jogo e cultura:party game

Para melhor compreender o objetivo proposto neste trabalho, buscou-se então o entendimento do jogo em seus mais amplos aspectos. Assim, ao buscar

material teórico na área, Johan Huizinga aborda o assunto amplamente em diversas esferas sociais. Para assimilar o jogo, o autor busca seu sentido geral, alcançando a palavra que melhor se adapta ao conceito em cada cultura, notando assim similaridades:

Mas acontece que a categoria geral de jogo não foi distinguida com idêntico rigor por todas as línguas, nem sempre sendo sintetizada em uma única palavra. Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimo, em sua concepção do jogo, sem o conceber de maneira tão distinta e tão ampla como a maior parte das línguas européias modernas. Poderíamos, adotando uma perspectiva nominalista, negar a validade de um conceito geral, afirmando que em cada grupo humano o conceito "jogo" encerra apenas o que é expresso na palavra, ou antes, nas palavras que o designam (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Em seguida, o autor encontra o jogo conectado a contexto lúdico, já que o jogo, independente de sua modalidade ou formato, acontece com regras e papéis não naturais aos jogadores, alcançado somente em um ambiente de suspensão de leis. Atividades estas muito mais comuns a filhotes, onde outros animais como cães e gatos aprendem a caçar ou brigar através de brincadeiras com seus familiares e outros animais do bando; e as crianças que iniciam suas brincadeiras imitando a performance de seus pais, quase que inconscientemente, anos mais tarde, aquelas estarão em ambientes lúdicos, geralmente acompanhadas de outras crianças, por puro e simples entretenimento.

Todavia, o termo "instinto" levanta uma incógnita e, além disso, a pressuposição inicial da utilidade do jogo constitui uma petição de princípio. As crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade. (HUIZINGA, 2000, p. 10).

Para outras faixas etárias, o jogo passa a se manifestar de maneira diferente, surgindo como competições entre os jogadores. A principal estrutura do jogo sempre se mantém presente através da interação entre jogadores, o cenário lúdico sobre o qual se apoiam e as regras deste ambiente. Desta maneira, o jogo se manifesta em atividades esportivas, rituais religiosos, código de leis, além de jogos propriamente

ditos. Ainda que jogos esportivos, que tem como objetivo mostrar habilidades físicas dos participantes, os jogos como no geral são afastados da realidade das pessoas conforme estas envelhecem, entretanto, os jogos como competição se tornam mais frequentes, usando de elementos como a sorte e a inteligência, como jogos de cartas e o xadrez respectivamente, o jogo se manteve no convívio adulto.

Desde os tempos mais primitivos, a humanidade tem conhecido grande número de jogos de mesa, sendo que as sociedades primitivas lhes atribuíam grande importância devido ao predomínio do fator sorte. Mas quer sejam jogos de azar ou de habilidade, sempre se encontra neles um elemento de seriedade. Não se caracterizam por uma atmosfera de alegria, sobretudo quando o elemento sorte tem uma importância mínima, como no xadrez, nas damas, no gamão, no jogo do assalto etc. (HUIZINGA, 2000, p. 142).

Ao trazermos o jogo para um cenário contemporâneo, analisamos uma volta do interesse em jogos com narrativas pelo público adulto, onde a maior porcentagem de jogadores está na faixa etária entre 20 e 30 anos, além de uma porcentagem significativa de jogadores maiores de 30 anos. O cenário mercadológico também se vê aquecido no últimos anos, sendo movimentado apenas em 2018 cerca de R\$ 6,871 bilhões de reais, onde 28% dos entrevistados, compostos por grupos de todo o Brasil, afirmam buscar jogos como uma forma de entretenimento⁵.

Por fim, alcançamos a definição de party game, termo trazido dos tradicionais jogos de festas como o 'Eu nunca'. É um jogo de perguntas em que os jogadores bebem para assumir sobre terem feito algo, onde o objetivo principal é beber e descobrir sobre a vida dos participantes. Assim como o 'Beer pong', jogado sobre uma mesa. Os jogadores devem acertar bolinhas de ping pong no copo do adversário e este deve bebe-lo. Trata-se de um jogo de habilidade motora que vai se dificultando de acordo com o nível alcoólico dos participantes.

⁵ SOMMADOSSI, Guilherme. Mercado de jogos de tabuleiro ganha espaço no Brasil, Forbes, 16 de Jul. de 2019. Disponível em <<https://www.forbes.com.br/colunas/2019/07/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-ganha-espaco-no-brasil/>>. Acessado em 23 de Set. de 2020.

Entretanto, hoje o party game de tabuleiro assimilou padrões de regras de jogos festivos⁶, onde são jogos que precisam de poucos elementos, sendo geralmente caixas pequenas; mecânicas simplificadas e com objetivos claros para a melhor e mais rápida compreensão do jogo; são jogos naturalmente mais rápidos, que se permite o rejogar, onde o jogador, mesmo que conheça o jogo completo, cada nova jogatina em grupo, se torna uma experiência única.

Perante a visão de Clarice S. Stoll, o party game pode ser vinculado a uma definição bem simples, onde suas mecânicas não exigem demais de seus jogadores, mas que também sirva como uma ferramenta de interação social.

Extensive definitions were provided for each game type. e.g. "Party Games -these games are played with other people, do not require any great physical skill, nor any prepared materials. They include pantomimes, guessing games, and "icebreakers"⁷ (Stoll, 1968 p. 4).

Existem sites⁸ especializados em categorizar jogos de tabuleiro através de sua classificação dentre a comunidade de jogadores, suas mecânicas de jogo, o tempo de partida, entre outros fatores. Estruturas como estas ajudam a delimitar o jogo através do game design de cada produto, por vezes os agrupando em categorias diferentes⁹. Mecânicas essas a serem exploradas e melhor explicadas ao decorrer do desenvolvimento deste projeto.

2.4 Cultura de massa e jogos como contribuição

Inicialmente foi estabelecido que este trabalho será voltado ao comércio, ou seja, um produto de consumo. Atrelado a isso encontra-se um novo termo chamado

⁶ PASSARELLI, Débora. Confira agora os 5 melhores party games do momento, Blog Spellbox, 22 de Nov. de 2018. Disponível em <<https://blog.spellbox.com.br/5-melhores-party-games/>>. Acessado em 23 de Set. de 2020.

⁷ Tradução: Definições abrangentes foram fornecidas para cada tipo de jogo. por exemplo. "Jogos de festa - estes jogos são jogados com outras pessoas, não requerem nenhuma grande habilidade física, nem nenhum material preparado. Eles incluem pantomimas, jogos de adivinhação e" quebra-gelos "

⁸ Sites como a ludopedia.com.br desenvolvem tal função de catálogo de jogos e fóruns de discussão da comunidade.

⁹Lista dos Melhores Party Games

<<https://www.ludopedia.com.br/lista/39/lista-dos-melhores-party-games>>

“cultura de massa”. Segundo Baudrillard e Fredric Jamerson (1995), a cultura de massa corresponde à lógica de consumo e do capitalismo da sociedade pós Segunda Guerra Mundial, que seria uma cultura sem profundidade, com objetivo de distração e consumo. Muitas críticas são feitas a respeito desse tipo de cultura, no entanto, para Briggs e Burke (2004) as denúncias feitas sobre esse tipo de recurso seguem um padrão semelhante, não importa a mídia utilizada, impactos diversos criados a partir do projeto e outros objetivos do mesmo. Dessa forma, se torna complexo afirmar que são críticas baseadas no desejo de uma qualidade maior no que está sendo produzido para grande parte da população ou apenas conflitos de interesses. Neste trabalho, o grupo acredita que a população não seja totalmente passiva diante da cultura de massa e que ela pode ser de grande ajuda quando se trata de tornar pontos da cultura popular mais visíveis e conhecidos para o público. Nesse sentido alguns autores concordam com esse pensamento. Segundo Umberto Eco (2006) a cultura de massa é também industrial e necessita de lucro para sobreviver, ou seja, da venda. O produto deve agradar o freguês, deve haver uma troca entre produtor e receptor, não sendo uma relação de mão única. Como diz Santaella (1996):

Na maior parte das vezes, julgam-se as mensagens de massa como inevitavelmente pobres e pasteurizadas porque apenas um código (geralmente o verbal) é levado em consideração, esquecendo-se da profusão de sinais, processos signos e códigos que estão ali coexistindo. (SANTAELLA, 1996, p.34).

Ainda para Eco (2006) deve existir uma inserção da cultura popular dentro da cultura de massa, com objetivo da disseminação de cultura pelas mídias. O autor considera a visão de que existam receptores passivos preconceituosos e que, na verdade, seriam esses os sujeitos responsáveis por mudanças e formas de receber informações. Para ele, é necessário considerar que as imagens falam o tempo todo, produzem sensações e estímulos que podem ser positivos, como cita em sua obra

[...] o homem que assobia Beethoven porque o ouviu pelo rádio já é um homem que, embora ao simples nível da melodia, se aproximou de Beethoven (ECO, 1996, p.45).

Dessa forma, como mostrado e para nós do grupo, é possível ver a cultura de massa como uma forma de contribuição para a disseminação de cultura popular.

Tendo isso em vista, trazendo a ferramenta do jogo como já levantada nesse projeto, obteve-se uma atividade onde o sujeito atua de forma ativa. Através do jogo como ferramenta de entretenimento, o jogador é estimulado a superar o desafio proposto pelo conjunto de mecânicas e suas dinâmicas enquanto é envolvido pela narrativa contada através da estética do jogo¹⁰. Assim, Leandro Costa (2018) pontua sobre a capacidade de um jogo ensinar ao seu jogador, mesmo que de maneira empírica, sobre as dinâmicas de seu próprio sistema, onde o jogador se aprofunda em mecânicas e em história.

Assim como também não dá pra resolver o Cubo Mágico sem aprender o método que é estruturalmente similar ao científico. Se tais aprendizagens fossem irrelevantes para os jogadores, se elas não fossem o único caminho até seus objetivos nos jogos, será que se dariam? Se os jogadores do Cubo Mágico conseguissem resolvê-lo por tentativas cegas, não precisariam realizar (e conseqüentemente aprender) um método e, por isso, nem sequer perceberiam sua existência. Se assim fosse, certamente a oficina de matemática com o Cubo Mágico não teria sido tão bem-sucedida (COSTA, 2018, p. 7)

Durante as pesquisas, podemos encontrar projetos bem sucedidos, como quadrinhos¹¹ e outras mídias que trazem as lendas e a estética da cultura de massa brasileira para novos meios. Dentre jogos, pode-se analisar o caso do jogo digital do cabeça de cuia, disponível com o nome de 'The Last NightMary - A Lenda do Cabeça de Cuia'¹² em plataformas digitais, lançado em 2015, aproveitando da temática sombria da lenda e de dinâmicas de jogos de terror, o produto final alcançou críticas majoritariamente positivas entre os jogadores, além de ser a porta de entrada para o conhecimento dessa lenda regional.

¹⁰ HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: uma abordagem formal para o design e a pesquisa de jogos. In: Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI. 2004. p. 1-5.

¹¹ ARAUJO, Beatriz. Artista lança light novel que retratam lendas indígenas amazônicas, Emtempo, 22 de Mar. de 2020. Disponível em <<https://d.emtempo.com.br/cultura/194793/artista-lanca-light-novels-que-retratam-lendas-indigenas-a-mazonicas>>

¹²<https://store.steampowered.com/app/407300/The_Last_NightMary_A_Lenda_do_Cabea_de_Cuia/?l=brazilian>

Figura 1 - Capturas sobre o Cabeça de cuia e suas vítimas.



Fonte: Submersivo Game Studio, Steam (2015)

Durante o jogo, a personagem principal se vê no interior do Piauí, em uma região rural, onde o cabeça de cuia a persegue, em um ambiente labiríntico de mata, para sobreviver, o jogador deve completar o ritual das 7 marias virgens, como é chamado no jogo, para se livrar da maldição da criatura. A fim de alcançar seus objetivos, o jogador precisa explorar o mapa, encontrar um lugar seguro para se abrigar, onde descobre as peças necessárias para realizar o ritual, enquanto a criatura o persegue, coletando partes da história e do quebra-cabeça do ritual.

3. Metodologia

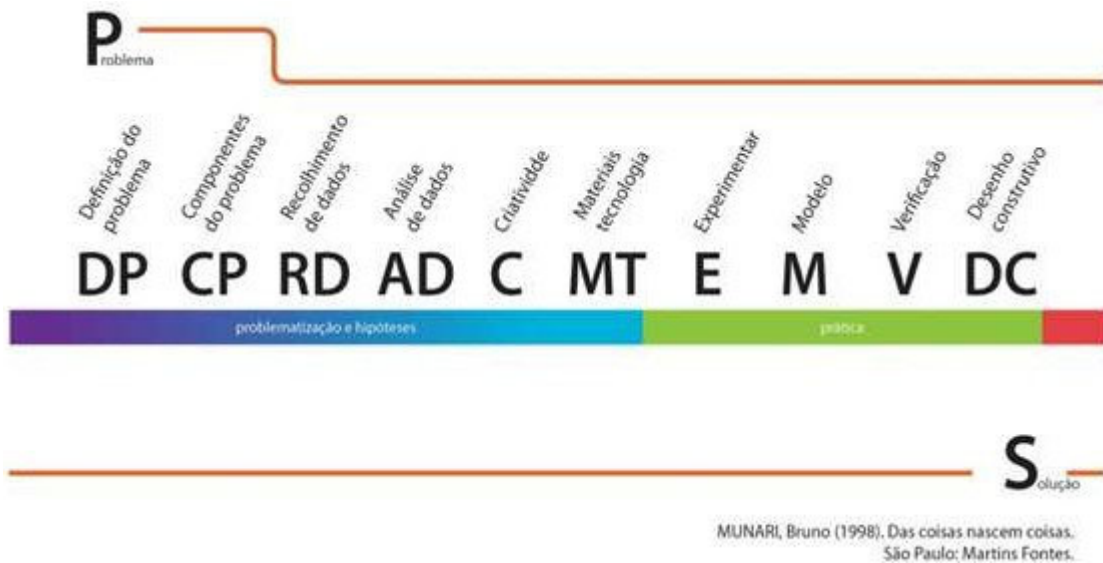
Para o desenvolvimento desse projeto foram pesquisadas algumas metodologias. Foram selecionadas quatro voltadas ao design gráfico, sendo a base principal a ser seguida, e quatro voltadas ao desenvolvimento de jogos tanto analógicos quanto virtuais. Nos reunimos para analisar as necessidades do projeto e com base nisso selecionar as metodologias que mais se encaixam nelas. Com base nisso foi formulada uma única metodologia final.

A metodologia voltada ao design gráfico escolhida foi a do Munari (1981). A escolha se deu tanto pela familiaridade com a mesma, por trabalhos desenvolvidos anteriormente, quanto por ser completa com dez etapas e possuir um foco em questões pertinentes ao projeto, como materiais e experimentação. Ela inicia com a definição do problema, em que são estabelecidos limites para o projeto. Normalmente é feito um Briefing¹³ com o problema, público-alvo, conceitos, recursos disponíveis, histórico do produto e da empresa e outros pontos que podem ser necessários. Em seguida há a etapa dos componentes do problema, em que o mesmo é decomposto em diversas partes se tornando problemas menores e mais simples de serem resolvidos. Logo após é feita a coleta de dados, retomando as informações do Briefing e pesquisando tanto similares quanto qualquer dado que se torne necessário. Com os dados recolhidos é feita a análise de dados, os similares são analisados quanto à funcionalidade e qualidade e com essa etapa feita são compreendidos pontos que devem ou não fazer parte do projeto. Dessa forma, são geradas ideias.

A próxima parte é referente aos materiais, são feitas pesquisas sobre materiais e tecnologias disponíveis e logo após esses materiais seguem para a experimentação, para testar qual se adequa melhor para aplicação. Tendo isso decidido, são feitos desenhos e os primeiros modelos para solução do problema, que serão testados e o que melhor se adequar será refinado e encaminhado para a construção de um protótipo e depois um modelo em tamanho natural. Para melhor visualização, segue o esquema em linha do tempo:

¹³ O Briefing tem como propósito coletar informações sobre marketing, público-alvo, concorrência, objetivos do projeto, custos e cronograma e é uma das primeiras etapas no desenvolvimento de projetos de comunicação visual (BRUCE; COOPER, VAZQUES 1999).

Figura 2 - Linha do tempo da metodologia Munari.



Fonte: Munari, Bruno (1998). Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes.

Para metodologia para jogos foram escolhidas duas, de Adams e Rollings (2006) e o modelo MDA, de Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004), (Mechanics, Dynamics and Aesthetics, ou Mecânica, Dinâmica e Estética) em momentos diferentes. A de Adams e Rollings coloca o designer no papel de usuário, desenvolvendo a empatia, sendo centrada no jogador. Ela possui três passos sendo antecedidos por uma pré-produção, em que são feitas decisões como qual será o tipo de jogo produzido, qual será a equipe, tempo e custos de produção. O primeiro é o estágio da concepção. É quando se define o conceito do jogo, público-alvo, papel do jogador e é feita a criação desse mundo ficcional. O segundo é o de elaboração. Nessa etapa detalhes são adicionados, o protótipo é refinado e são feitos testes de jogabilidade. Também é desenvolvido a mecânica e modos o jogo, como modo fácil, médio e difícil de jogo por exemplo. Por fim há o de detalhamento para ajustes finais e acabamentos. A metodologia completa pode ser vista no modelo a seguir:

Figura 3 - Linha do tempo da metodologia de jogos.



Fonte: Metodologia de design de jogos segundo Adams e Rollings (2006), disponível em attena.ufpe.br/bitstream/123456789/3415/1/arquivo4382_1.pdf.

O modelo MDA, por sua vez, também é dividido em três passos. O primeiro é a mecânica, onde todas as decisões sobre o que terá naquele universo fictício, desde os personagens aos itens e cenários, são tomadas e como esses vão se relacionar entre si. O segundo é a dinâmica, criando desafios para o jogador, planejamento de jogabilidade, tempo de ação de cada jogada, e fazendo decisões de interação entre jogadores, como, por exemplo, se será um jogo cooperativo ou competitivo. Por último é proposto a estética, onde são criados padrões estéticos para aquele jogo.

Dessa forma, o modelo criado acatou os três passos do modelo MDA e fez subdivisões dentro deles. O primeiro sendo sobre mecânica ficou com as seguintes subdivisões: a definição do problema de Munari e componentes do problema foram condensadas em uma mesma subdivisão chamada apenas de definição do problema. Será a etapa de recolher os dados iniciais sobre o jogo através do Briefing. Nessa parte também são definidos o conceito do jogo e o papel do jogador no mesmo, de acordo com a metodologia de Adams e Rollings. A coleta de dados foi colocada como a segunda subdivisão, juntando as partes de pesquisa, análise de similares e compreensão do que não se faz no projeto, ou seja, formulação de requisitos. Nessa parte também há o preenchimento do quadro para estudo de

similares em mecânica, dinâmica e estética, montado com base no modelo MDA, como visto a seguir:

Figura 4 - Quadro de análise de mecânicas, dinâmicas e estéticas.

	Uma mistura de...	Com as características...	Que pareça...	Que tenha...	Que não tenha...	Que seja...
Mecanicamente						
Dinamicamente						
Esteticamente						

Fonte: Elaborado pelos autores

Esse quadro deve ser preenchido com nomes de jogos conhecidos pelo grupo ou resultados de pesquisas de similares que podem agregar nos pontos descritos para o projeto.

O segundo é a Dinâmica, com duas subdivisões: a primeira é o modelo, em que são feitos desenhos e MPVs¹⁴ para testes ligados a mecânica do jogo somente com usuários. Logo após isso vem a segunda, que é a primeira experimentação, onde usamos a etapa de elaboração de Adams e Rollings para desenvolver e refinar a mecânica¹⁵, definir gameplay¹⁶ e modos de jogo. Esse passo pode ser feito várias vezes voltando da primeira subdivisão para a última quantas vezes forem necessárias.

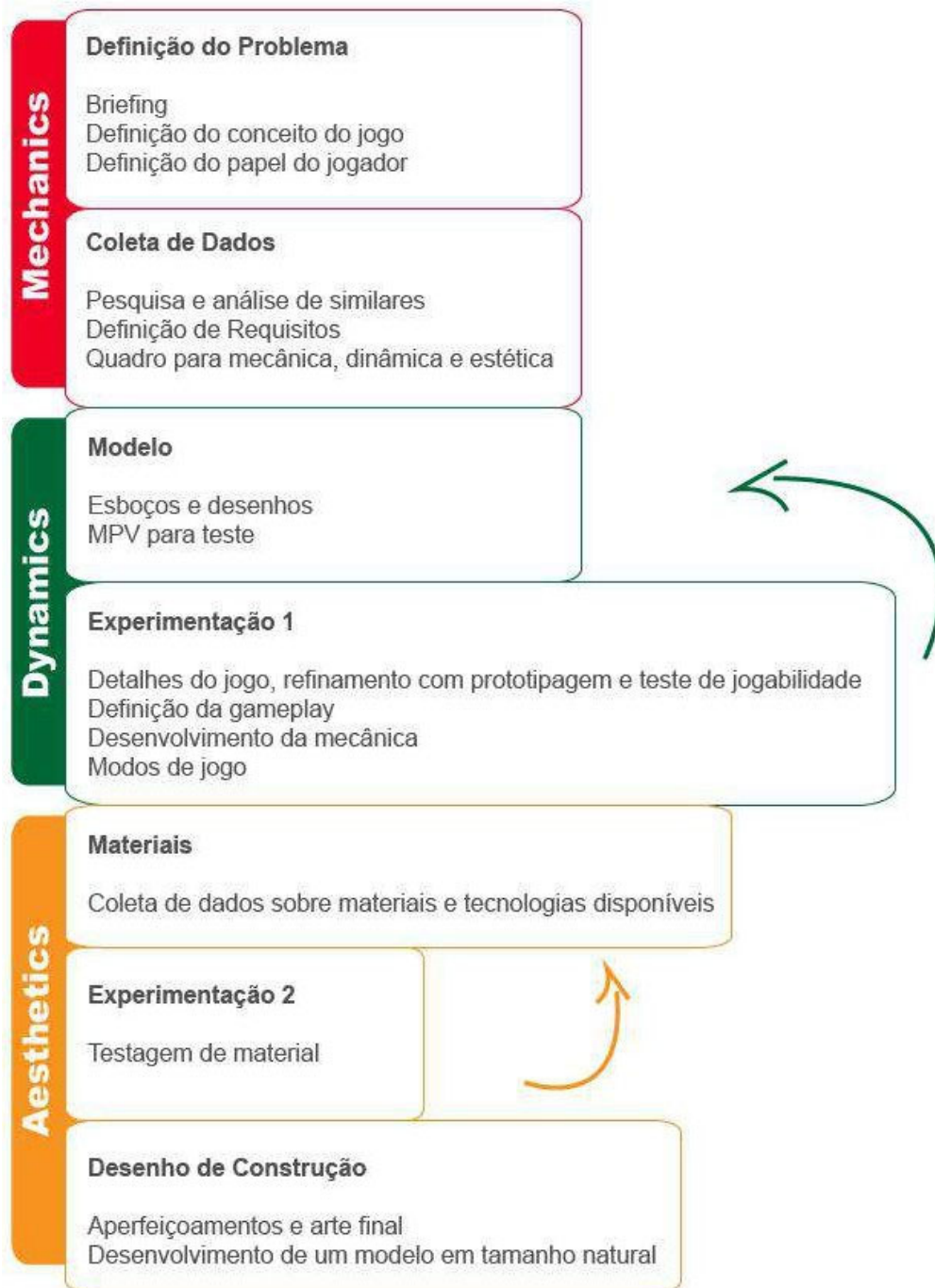
¹⁴ Minimum Viable Product ou Produto Mínimo Viável. Se trata de uma versão mais simples do produto final, com o mínimo possível de recursos que possam entregar a proposta principal.

¹⁵ As mecânicas são uma forma de descrever e padronizar uma forma de jogar do ponto de vista das ações possíveis no jogo. Definição disponível em <ludopedia.com.br/mecanicas>.

¹⁶ O termo gameplay normalmente é traduzido por jogabilidade, um termo que ainda não se encontra em nenhum dicionário de língua portuguesa. Jogabilidade é a virtude que um jogo possui para ser fácil e intuitivo de se jogar. Definição dada no texto Discutindo o Conceito de Gameplay disponível em <periodicos.ufsc.br>.

O terceiro é a Estética, com três subdivisões: primeiramente há a coleta de dados sobre matérias disponíveis e testes para escolha do que se adequa melhor para aplicação. Em seguida, há a segunda experimentação, onde esses materiais aplicados são testados para a escolha do que se adequa melhor às necessidades do jogo. Essas duas subdivisões também podem ser feitas várias vezes, voltando da primeira à última quantas vezes forem necessárias. Por último há o desenho de construção, onde há o refinamento do produto e elaboração das artes finais. Em seguida faz-se o produto em tamanho real. Toda a metodologia pode ser visualizada no quadro a seguir:

Figura 5 - Metodologia adaptada.



4. Mechanics

Este é o primeiro passo da metodologia estabelecida, em que são determinadas as primeiras decisões sobre o projeto.

4.1 Definição do problema

Nessa divisão em Mechanics foram feitas a construção do Briefing com questões pertinentes para o projeto, elaborados o conceito do jogo e papel do jogador nesse mundo fictício do jogo em si.

4.1.1 Briefing

Inicialmente no processo metodológico, nos reunimos para desenvolver um briefing. Foi feita uma pesquisa para decidir tópicos pertinentes para o trabalho. Nela encontramos o projeto Dantesco¹⁷. Trata-se também de um jogo de tabuleiro. Com base no briefing desse projeto foi desenvolvido o que seria necessário para esse, com algumas alterações uma vez que a temática e o tipo de jogo dos dois são diferentes. Sendo assim, o briefing ficou da seguinte forma:

Sobre o produto:

- **Nome:** Quem não é visto, não é lembrado.
- **Prazo de entrega:** 05/2021.
- **Descrição do projeto:** party game baseado nas lendas folclóricas brasileiras conhecidas e menos conhecidas.
- **Quais os objetivos do projeto?** O objetivo desse projeto é a pesquisa, estruturação e desenvolvimento de um jogo estilo party game, que apresente ao grande público a variedade de criaturas do folclore brasileiro através de uma dinâmica de jogo simples, consistente e divertida.
- **Qual imagem o produto quer passar para o público?** Brasilidade baseada na cultura popular e na cultura de massa que ficou marcada no imaginário popular.
- **Preço médio do produto:** R\$150,00. Preço calculado como média de jogos similares em materialidade e quantidade de peças.

¹⁷ Briefing do Projeto Dantesco. Disponível em <pt.slideshare.net/maschetti/briefing-7988022>.

- **Onde e como as pessoas podem encontrar o seu produto?** Em lojas físicas e online de jogos, brinquedos e livrarias no geral.

Mercado:

- **Qual a recepção do produto no mercado?** Nos últimos anos, como se vê em pesquisas como a da Forbes¹⁸, o cenário de jogos de tabuleiro tem crescido exponencialmente, sendo que hoje em dia representa uma grande parcela do mercado de brinquedos.
- **Quais as vantagens que o produto oferece para os consumidores?** O jogo apresenta-se como um jogo brasileiro, bem humorado e ser um party game, um jogo menos complexo, onde todos podem jogar.
- **Quais os diferenciais em relação ao produto oferecido pela concorrência?** Regionalidade, valorização da cultura nacional, qualidade gráfica elevada, materiais duráveis.
- **Existem concorrentes? Quais?** Jogos de tabuleiro, em foco party games como Total recall Ricky e Morty , Black storys, King of Tokyo, Jaipur, Can't stop, Catan, Carcassone, Por favor não corte minha cabeça.
- Estatísticas de mercado sobre o produto (qual a vantagem de mercado sobre o produto?) Maior aproximação e valorização de produtos de temática cultural brasileira.
- Há alguma referência? Nova mulher maravilha (relevância), jogo cabeça de cuia (temática), Folclore BR: uma nova visão (relevância, estética).

¹⁸ Mercado de Jogos de tabuleiro ganha espaço no Brasil. Disponível em www.forbes.com.br/colunas/2019/07/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-ganha-espaco-no-brasil/.

Público-alvo:

- **Qual o perfil ideal do seu cliente?** Homens e mulheres com disponibilidade financeira (a partir da classe C ¹⁹), disponibilidade de tempo, estar em busca de entretenimento, atividades que possam estimular e movimentar, através de jogos, músicas, vídeos e outros tipos de arte.
- **Qual a faixa etária?** Entre 20 e 40 anos, mas podendo ser jogado por uma faixa etária mais abrangente.
- **Qual o seu poder aquisitivo?** A partir da classe C (entre R\$ 2.005 e R\$ 8.640).
- **Quais outras marcas esse público consome?** Conclave, Galápagos, Calamity Games, PaperGames, Meeple BR e Bucaneiro.
- **Há uma delimitação geográfica?** Brasil no geral.

Entregáveis: Protótipo e produto em tamanho real.

4.1.2 Definição do conceito do jogo

Buscamos elaborar as mecânicas e dinâmicas visando uma relação que criasse um loop de jogo divertido e interessante, que instigasse o jogador a se manter nessa atividade. Para isso, procuramos em jogos consolidados, elementos surpresa somados a fatores de sorte, onde, o fator habilidade é colocado aos poucos.

Assim, projetou-se um jogo que usa de técnicas de gestão de mão, rolagem de dados, forçar a sorte, jogadores com habilidades diferentes e colecionar componentes. Através destas mecânicas, projetou-se uma dinâmica de turnos, onde cada jogador deve seguir as mesmas ações, onde abre uma carta de desafio, a solucionar através de rolagem de dados, usando das habilidades disponíveis a seu

¹⁹ Segundo o IBGE em 2014 a classe C tem rendimento familiar per capita entre R\$ 2.005 e R\$ 8.640. Disponível em <https://cps.fgv.br/qual-faixa-de-renda-familiar-das-classes>.

personagem e/ou as cartas de recompensa que esse jogador conquistou. Caso o jogador seja bem sucedido nessa etapa, ele conquista mais recompensas, acumulando pontos para sua vitória.

4.1.3 Definição do papel do jogador

O jogador, dentre o desafio imposto, começa o jogo encarnando uma criatura de habilidade única aleatória, onde deve-se superar os desafios que lhe são impostos nas cartas. Os desafios variam de dificuldade entre as cartas, assim como suas recompensas e suas punições.

Durante o jogo, o jogador deve usar das cartas de habilidade e de sua sorte para superar os desafios, buscando ser a criatura de maior influência entre todas.

4.2 Coleta de dados

Aqui serão feitas pesquisas de materiais similares ao projeto, tanto na área de jogos, quanto na área do folclore. Esses materiais serão comparados e analisados quanto a especificidades do design gráfico e de jogos.

4.2.1 Pesquisa e análise de similares

Após o alinhamento definido ao jogo, buscou-se por similares baseado em características em comum, visando pontos como recursos mecânicos, abordagens de comunicação e requisitos funcionais quanto a materialidade.

Para isso, fizemos um levantamento através de plataformas onde jogadores avaliam jogos, os categorizam e ajudam a comunidade a criar uma biblioteca de informação online. Usando essas plataformas, alcançamos uma lista de similares, que foram categorizados e destacados em negrito os pontos mais importantes a serem alinhados neste projeto.

Figura 6 - Coletânea de jogos similares



Pesquisa de jogos similares.

Figura 7 - Análise inicial dos jogos similares

	Mecânica	Funcionalidade	Qualidade
Exploding Kittens	Force sua sorte, Colecionar Componentes, Eliminação de Jogadores, Gestão de Mão, Toma essa	Colecionar cartas e administrá-las para que não lhe reste um gato explosivo na sua mão	Cartas de aparências diferentes com funções semelhantes, as ilustrações, títulos e descrições remete a piadas. Embalagem e cartas de material de baixa qualidade
Munchkin	Gestão de Mão, Jogadores com Diferentes Habilidades, Rolagem de Dados, Seleção de Cartas, Toma essa	Jogadores devem abrir portas e lutar contra monstros usando seus equipamentos como bonus, outros jogadores podem ajudar ou atrapalhar essas atividades. Objetivos concluídos geram recompensas, objetivos falhos eliminam o jogador.	Jogo de linguagem irreverente e ilustrações no mesmo tom, de cartas impressas em alta qualidade
King of Tokyo	Rolagem de Dados, Seleção de Cartas, Eliminação de Jogadores, Force sua sorte	Jogadores competem pela conquista de Tokyo, eliminando outros jogadores ou se tornando o mais famoso entre todos	Diversos recursos materiais, de contos de plástico, dados, marcadores de monstros (representação 3D), cartas dos monstros (controle do jogador de pontos de vida, prestígio)
Can't Stop	Rolagem de Dados, Force sua sorte	Jogadores forçam suas rolagens de dados buscando avançar em caminhos de diferentes valores, valores intermediários possuem caminhos mais longos, por serem mais fáceis de se obter o valor na rolagem de dados	Jogo de várias edições, com diferentes materiais, sendo geralmente com componentes de plástico e um tabuleiro de papel
Dungeon of Mandom (oink)	Eliminação de Jogadores, Force sua sorte, Memória, Bilefe	Jogadores revezam entre entrar na masmorra e lutar contra monstros com poucos equipamentos	Jogo de diagramação bem organizada para quantidade de informação, busca soluções que facilitem o jogo encaixar em uma pequena caixa, material e impressao
Cartas controversas	Gestão de Mão, Seleção de Cartas	Cartas perguntas são abertas por um jogador, outros jogadores devem usar suas cartas resposta de acordo com o que melhor se adapte a pergunta	cartas de papelão de baixíssima gramatura, destacáveis, frágeis, sem ilustração
Catan	Gestão de Mão, Construção de Rotas, Negociação, Rolagem de Dados, Tabuleiro Modular	Colonizadores de Catan colhem recursos baseados na sua rolagem de dados, esses recursos são transformados em estradas e cidades	Jogo modular, tabuleiro de papel em alta gramatura e peças em plástico
Monster Chase!	Cooperativo, Memória	Jogo da memória	Ilustrações simples e delicadas, transparecendo um ar infantil, com peças de alta gramatura, qualidade gráfica e duráveis.
Rick and Morty: Total Rickall Card Game	Cooperativo, Dedução	Descobrir qual personagem é um parasita ou real. Baseado em um dos episódios do desenho.	Cartas com gramatura baixa, ilustrações fiat no estilo do desenho de referência, linguagem informal e bem humorada

Análise dos similares.

Além disso, com base nesses mesmos similares, foi feita uma análise gráfica de cartas em jogos que utilizam elas em sua mecânica.

Figura 8 - Coletânea de cartas dos jogos similares



Destaques dos similares.

Figura 9 - Análise das cartas dos jogos similares

Jogo	Dimensões	Tipografia	Hierarquia da informação	Acabamento gráfico	Recursos gráficos
Exploding Kittens	63,5x88mm	Bebas Neue	Organiza por diferentes cores da fonte e por ilustrações	Verniz	Ícones, ilustrações representativas e vetoriais
Munchkin	55x88mm	Caslon antique pro	Organização por pesos de fonte e por tamanho	couchê brilhoso	Ilustrações representativas e vetoriais
King of Tokyo	66 cartas de 63,5x88mm	Oficina Sans Std Book (corpo de texto)	Custo da carta no canto superior esquerdo, descrição das funções centralizado a baixo	couchê brilhoso	pinturas digitais
Dungeon of Madness (zink)	55x100mm	Veotec	Custo centralizado na parte superior, descrição centralizada na parte inferior	Verniz	ilustrações monocromáticas, imitando telas de tubo de fósforo verde
Cartas controversas	50x50mm	Bold, sem serifa (mais próxima: Diodrum Bold)	Texto alinhado a esquerda	papel com brilho	Apenas cores chapadas e frases
Monster Quest	60,0 mm X 120,0 mm	SEM TIPOGRAFIA	Por tamanho das ilustrações	Papel cartão 350g	ilustrações em skeuomorfismo
Rick and Morty: Total Recall Card Game	90 cartas tamanho 63,5 x 88 mm e 24 cartas tamanho 7,5 x 105 mm	Elixir Sans	Organização por peso de fonte, tamanho	papel com brilho 250g	divisão por cores, ilustrações vetoriais representativas e padrões
Dixit	80mmx120mm	SEM TIPOGRAFIA	As cartas possuem apenas ilustrações	Couchê fosco	pinturas digitais
Time Machine Rocket	63mmx38mm	Cobalt 27 bold	Por peso e tamanho da fonte	21	ilustrações vetoriais

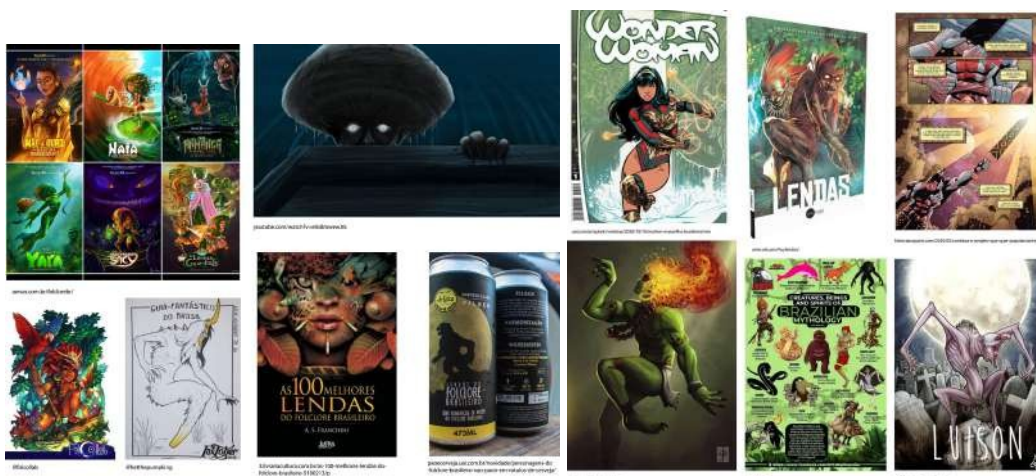
Análise dos similares.

Com base na tabela foi possível fazer um levantamento de estruturas de diagramação e soluções gráficas para o rearranjo de informações, considerando sistemas de preços entre as cartas, estruturas de pontuação e soluções tipográficas e de ilustração.

Como resultado dessa análise podemos perceber uma recorrência maior das seguintes características: dimensões de 63,5x88mm, tipografias sem serifa no geral com utilização de diferentes pesos, mas é recorrente a utilização do bold, hierarquia organizada por tamanho e peso de fonte, couchê com verniz e ilustrações representativas.

Também foi feita uma análise de similares voltados para o folclore brasileiro com ênfase para as paletas de cores utilizadas.

Figura 10-Coletânea de obras do recorte temático cultura popular brasileira



Referências visuais folclóricas.

Figura 11-Análise cromática



Análise de cores predominantes.

Sendo assim, foi concluído que, em grande parte do material analisado, tons de verde e terrosos, como vermelho, laranja, amarelo e marrons, são predominantes. Além disso, as cores tendem a ser mais saturadas e com muito brilho.

4.2.2 Definição de requisitos

Após a análise dos similares e o levantamento de dados feitos a partir destes, foi possível alinhar os pontos necessários no jogo a ser desenvolvido. Dentre a tabela de similares pode-se extrair requisitos estruturais e funcionais do jogo, alinhando a princípio as mecânicas, onde irá se utilizar de gestão de mão, force sua sorte, toma essa, jogadores com habilidades diferentes e rolagem de dados. Esse sistema foi pensado baseado em requisitos pensados previamente, onde optou-se por não seguir por caminhos como a eliminação permanente de um jogador, dinâmica recorrente em alguns dos similares.

Outro fator analisado é quanto ao sentimento do jogador, a experiência em jogo e os sentimentos que o game designer planejou para aquele jogo. Para isso, foi listado na tabela, ações e objetivos em jogo, dentre os analisados, grupos que se aproximaram ao projeto aqui desenvolvido foram abordagens em que os jogadores lidavam com narrativas irreverentes e recheadas de pequenas piadas, trazendo um clima mais leve para o jogo, mas também, jogos em que o objetivo é fazer seu personagem se tornar o mais famoso entre o grupo.

O último ponto extraído dessa tabela cabe quanto a requisitos funcionais, fatores a serem mais especificamente explorados futuramente, porém, um levantamento inicial, levando em consideração os elementos que compunham os jogos. Assim, delimitou-se a necessidade de um baralho de desafios e de recompensas, podendo utilizar de ilustrações diferentes para mesma mecânica para aumentar a variabilidade visual e o repertório de piadas, elementos de plástico auxiliares como um conjunto de dados e os cards dos personagens jogáveis.

Passando para o segundo quadro de análise dos jogos, há uma recorrência das dimensões de 63.5x88mm para as cartas. Essa característica foi considerada vantajosa para aplicar no projeto, no entanto foi feita a mudança para 63x98 mm, uma vez que é um tamanho confortável para se manter várias cartas na mesma mão organizadas durante o jogo, é possível deixar uma quantidade média de informações sem prejuízo de legibilidade e comporta ilustrações em seu espaço.

Em seguida, há a tipografia, que deverá ter uma família abrangente em peso para corpo de texto e sem serifa, característica comum apontada na análise. Para o acabamento gráfico foi decidido juntar um pouco do que foi visto em análise e o que foi discutido pelo grupo, sendo um papel couché brilhoso com cerca de 360g e verniz. Essas escolhas se deram pelo objetivo do projeto de oferecer um produto que não estrague com facilidade. Em recursos gráficos foi considerado o uso de ilustrações representativas vetoriais como um recurso simples, condizente com a proposta, além de comum dos itens analisados. Em especial, o jogo Time Machine Rocket foi considerado um similar muito próximo do que se deseja desenvolver em relação às ilustrações no projeto.

Figura 12 - Cartas do jogo Time Machine Rocket



Fonte: Time Machine Rocket por Fabio Michelan. Disponível em: <https://www.catarse.me/timemachinerocket>. Acesso em

Por último, observando a análise feita com os similares sobre folclore na questão cromática, foi concluído que o uso de cores quentes e tons terrosos é importante para o projeto. Isso porque não só está na maioria dos materiais sobre folclore, mas também se trata de uma identidade já fixada por muitos anos para as pessoas. Seguir essa identidade significa criar um reconhecimento rápido do usuário sobre o assunto do jogo.

4.2.3 Quadro para mecânica, dinâmica e estética

Nessa etapa usamos o quadro montado anteriormente na metodologia para estabelecer relações entre jogos analisados como similares e de jogos de conhecimento pessoal dos integrantes do grupo que podem acrescentar no projeto com o jogo que será desenvolvido. Dessa forma, a tabela foi preenchida pensando em pontos específicos que outros jogos poderiam acrescentar, de forma a servir de orientação para o desenvolvimento desse projeto.

Figura 13- Quadro comparativo quanto a mecânica, dinâmica e estética.

	Uma mistura de...	Com as características...	Que pareça...	Que tenha...	Que não tenha...	Que seja...
Mecanicamente	Munchkin e cant stop	King of tokyo	Munchkin	Mecânicas de tome essa	Eliminação de jogadores	Sucinto nas mecânicas
Dinamicamente	Munchkin e king of tokyo	Dungeon of mandom	King of tokyo	Sistema de corrida de pontos	Fatores de apenas sorte ou apenas estratégia	Casual e passível de rejogabilidade
Esteticamente	Exploding kittiens, dungeon of mandom e elementos folclóricos	King of tokyo	Rick and morty: total rickall	Piadas e estruturas gráficas que as reforcem	Estética pesada/ultra realista	Leve e engraçado

Quadro comparativo.

5. Dinâmicas

Essa etapa consiste na elaboração da dinâmica e mecânica do jogo. Foram feitos esboços tanto para o jogo em si quanto para o visual do mesmo. Testes foram realizados para identificar problemas e assim corrigi-los.

5.1. Modelos

Aqui foram realizados esboços e os primeiros desenhos do jogo para que este possa ser testado.

5.1.1 Esboços e desenhos

O processo de desenvolvimento do jogo, inicia da conexão entre as diferentes mecânicas selecionadas, formando a dinâmica, onde finalmente o esqueleto do jogo é montado. Usando de planilhas para nos auxiliar nessa etapa, elaboramos 2 baralhos baseados nas mecânicas previamente escolhidas.

Para o primeiro conjunto de cartas, optamos por nomeá-las de cartas desafio, em essência, estas são o principal loop de jogo, são os desafios impostos ao jogador. Para isto, selecionamos a mecânica de compra de cartas e a rolagem de dados.

Este primeiro conjunto de cartas, contém 60 cartas de desafio, o baralho é dividido entre 9 grupos de dificuldade, onde os primeiros grupos são bem mais numerosos, com uma dificuldade menor; ao contrário dos últimos grupos, que possuem uma dificuldade maior, e são bem menos numerosos.

Figura 14-Tabela com as cartas

Rotando um 1D80	Baralho de 60 cartas	QUEIMOU O FILME	NPC	PROTAGONISTA
1-10	10	IGUAL OU MENOR 2	3-4	IGUAL OU MAIOR 5 mais 1 fama
11-20	10	IGUAL OU MENOR 3	4-5	mais 1 fama IGUAL OU MAIOR 6 1 vantagem
21-28	8	IGUAL OU MENOR 4	-1 fama 5-6	mais 1 fama IGUAL OU MAIOR 7 1 vantagem
29-36	8	IGUAL OU MENOR 5	-1 fama 6-7	mais 1 fama IGUAL OU MAIOR 8 1 vantagem
37-42	6	IGUAL OU MENOR 5	-2 fama 6-8	mais 1 fama IGUAL OU MAIOR 9 1 vantagem
43-48	6	IGUAL OU MENOR 6	-2 fama 7-9	mais 2 fama IGUAL OU MAIOR 10 1 vantagem
49-54	6	IGUAL OU MENOR 7	-2 fama -1 próxima rolagem 8-10	mais 2 fama IGUAL OU MAIOR 11 2 vantagem
55-58	4 (ignora fama menor que 8)	IGUAL OU MENOR 8	-3 fama -2 próxima rolagem 9-11	mais 2 fama IGUAL OU MAIOR 12 2 vantagem
59-60	2 (ignora fama menor que 10)	IGUAL OU MENOR 9	-4 fama -1 vantagem 10-12	mais 3 fama IGUAL OU MAIOR 13 2 vantagem

Relação de níveis de dificuldade, quantidade, detalhamento dos desafios e recompensas por categoria de desafio.

O segundo grupo, é baseado em um baralho de vantagens, usando de técnicas mistas de controle de mão, toma essa, force sua sorte. Com essa combinação, elaboramos um baralho com diferentes habilidades para o jogador, cada carta descreve uma ação especial que pode ser feita pelo jogador, algumas de uso constante, outras de uso único, devendo ser descartada após o uso.

Figura 15-Tabelas de ação especial

Bônus	Constante	Uso único	
1	9		
2	5	5	
3	3	3	
4	2		
5	1	2	
Total	20	10	

Bênção	Maldição	Maldição2	
Rerola 1 dado	Menos 1 pro jogador a sua escolha	Menos 1 pro jogador a sua escolha	
Rerola 1 dado	Menos 1 pro jogador a sua escolha	Menos 1 pro jogador a sua escolha	
Rerola 1 dado	Menos 1 pro jogador a sua escolha	Menos 1 pro jogador a sua escolha	
Rerola 1 dado	Menos 1 pro jogador a sua escolha	Menos 1 pro jogador a sua escolha	
Rerola 1 dado	Menos 1 pro jogador a sua escolha	Menos 1 pro jogador a sua escolha	
Rerola 1 dado	Menos 1 pro jogador a sua escolha	Menos 1 pro jogador a sua escolha	
Rerola 2 dado	Menos 2 pro jogador a sua escolha	Menos 2 pro jogador a sua escolha	
Rerola 2 dado	Menos 2 pro jogador a sua escolha	Menos 2 pro jogador a sua escolha	
Rerola 2 dado	Menos 2 pro jogador a sua escolha	Menos 2 pro jogador a sua escolha	
Rerola 2 dado	Menos 2 pro jogador a sua escolha	Menos 2 pro jogador a sua escolha	
			Total 60

Cartas vantagem, separadas por valores de bônus, entre constantes e de uso único, rerolagem de dados e cartas que atravancam o progresso de outros jogadores.

Por fim, a última etapa desenvolvida, após o alinhamento das mecânicas anteriores, foram as habilidades únicas de cada jogador, representadas por cartas adquiridas no início do jogo, aleatoriamente entre cada jogador, fornecendo habilidades especiais como bônus ou esquiva de cartas de outros jogadores. Nesse momento já haviam sido escolhidos os personagens que seriam usados, sendo o Carneiro Encantado, o Arranca-Língua, Caboclo d'Água, Besta Fera, Capelobo, Mãe d'Ouro e Mapinguari. Foram escolhidos 7 para haver uma liberdade maior de escolha, sendo o máximo de 5 jogadores. Os critérios de escolha dentro que havia sido estudado anteriormente foram: menor popularidade atual e diversidade de localização no país. O quadro completo pode ser visto no Apêndice VIII.

Figura 16-Tabela de habilidades especiais

Besta fera	Mapiguarí	Capelobo	Caboclo d'água	Arranca língua	Mãe d'ouro	Cameiro encantado
Quando fama menor que 7, ganha (+1) na rolagem	Pode usar maldições em 2 jogadores	(+1) contra chefes	Ignora 1 (-1) de outro jogador	Quando não tiver nenhuma, vantagem ganha (+1)	Chefes garantem (+1) de fama a partir de um sucesso menor	Discartar cartas de vantagem garante (+1) por cada discarte

Relação das habilidades únicas de cada personagem jogável.

Assim, temos a dinâmica definida em seus loops de jogo. A etapa de preparação se baseia na organização da mesa, os dois baralhos separados, embaralhados e voltados para baixo, após isso, as cartas de habilidades únicas são distribuídas aleatoriamente entre os participantes. Todos preparados, o primeiro jogador deve comprar uma carta desafio, nesta está descrito os valores que o jogador deve ter em sua rolagem de dados para superar esse problema, o valor de sua rolagem define se ele falhou, teve um sucesso menor ou um grande sucesso.

Uma falha leva o jogador a sofrer uma penalidade descrita na carta, um sucesso menor beneficia o jogador, principalmente com pontos de fama, já um grande sucesso, bonifica o participante com a fama do sucesso menor, além de um bônus, representado pelas cartas de vantagem.

Os jogadores seguem a ordem do círculo, acumulando pontos de fama e cartas de vantagem. O sistema de pontuação funciona como corrida do jogo, onde cada jogador começa com 7 pontos de fama e deve alcançar 21 pontos, caso o jogador zere seus pontos, este deixa a partida. Cartas de vantagem adicionam outras mecânicas, algumas são valores adicionados a rolagem de dados, enquanto outros são recursos que atrapalham o movimento de outros jogadores, podendo diminuir o valor dos seus dados.

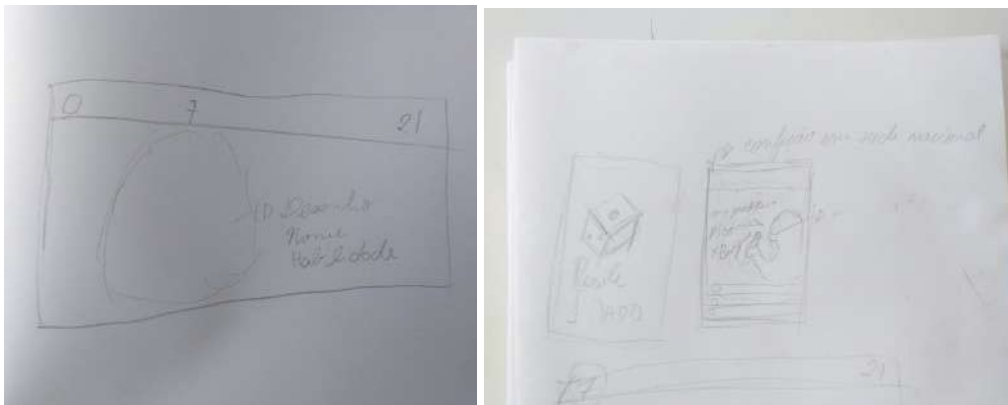
Figura 17- Foto do esboço das cartas para teste de jogabilidade



Esboços para teste de jogabilidade.

Juntamente com esse processo foram feitos esboços das cartas visualmente.

Figura 18- Desenhos e esboços das cartas



Primeiros desenhos e esboços



Primeiros esboços digitais

5.1.2 MPV para teste

Logo, iniciamos nossa primeira etapa de testes, alguns alinhamentos de tempo, refinamento de mecânicas devem ser experimentados com pessoas sem contato prévio com o jogo, evitando que a pessoa fosse influenciada por aspecto já conhecido, ao mesmo tempo que foram selecionadas pessoas com experiência em jogos de tabuleiro.

As sessões de teste foram conduzidas pessoalmente onde o jogo ocorreu de maneira tradicional e por plataformas de vídeo, onde os participantes usaram de câmeras para acompanhar as cartas que eram selecionadas e para que todos pudessem ver a mesa de jogo. As partidas por vídeo se tornaram uma necessidade devido ao contexto de pandemia decorrente do COVID-19, em que foi preferível manter a quarentena vigente no país. Cada partida durou a média prevista de 20 a 30 minutos, onde os jogadores captaram com facilidade a dinamicidade do jogo.

Figura 19- Fotos de dois dos testes feitos



Testes feitos com esboços das cartas.

A partir dos testes feitos, foram testadas várias formas de manejo das vantagens, seja por acúmulo, ou a cada 4 vantagens acumuladas pelo jogador a primeira recebida deve ser descartada e vantagens especiais dos próprios personagens. Sendo assim, foi alcançado um tempo mínimo de 15 minutos por partida. Nesse momento, também foram ouvidas sugestões dos participantes sobre o jogo, que poderiam ou não estar no produto final, como:

- A possibilidade dos desafios serem reais e demandarem representação de quem o tirou;
- Necessidade de um marcador de pontos, seja em semicírculo com as marcações e um ponteiro para marcar onde o jogador se encontra ou um retângulo com o personagem e os pontos para serem marcados;
- Haver uma habilidade para roubar contratos de outros jogadores e estes poderem enfrentar o desafio;
- Jogador com mais fama poder enfrentar desafio de outros com menos para conseguir mais pontos.

Em paralelo a essa parte, foram desenvolvidos por escrito os desafios com base em programas que são popularmente famosos no Brasil como o Big Brother Brasil, Programa do Jô, Programa do Ratinho, entre outros. Essa escolha se deu pela junção do objetivo das cartas de desafio serem programas e participações na

TV ou até mesmo na internet e programas que são nostálgicos para pessoas a partir de 20 anos, que se encaixam na categoria de pessoas que mais consomem esse tipo de produto.

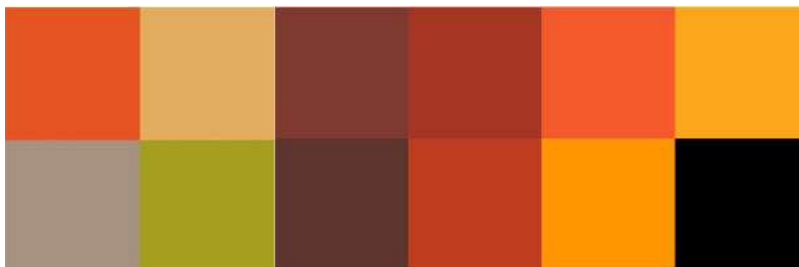
5.2. Experimentação 1

Nesta parte o jogo ganha imagem e uma identidade visual. São feitos refinamentos a partir do MPV e decisões de gameplay. Após feita, essa parte também passa por alguns testes com o público selecionado.

5.2.1 Detalhes do jogo, refinamento com prototipagem e teste de jogabilidade

O primeiro passo dado nesta parte do trabalho foi estabelecer uma paleta de cores, assim, poderiam ser iniciados os processos de criação das ilustrações e das cartas em si. A paleta foi montada de acordo com cores que se relacionam de forma harmoniosa, conversam com o tema e observando o estudo feito anteriormente.

Figura 20- Paleta de cores



Paleta de cores utilizada

Também foram feitos testes e pesquisas de fontes que poderiam ser utilizadas. Analisando similares, optamos por usar duas fontes, sendo a principal a Folk, devido seu peso e consistência para as composições tipográficas necessárias, através de sua baixa modulação, ausência de serifas e espaçamento reduzido, encontramos uma mancha ideal. Assim, como fonte de suporte, utilizamos a Jano Sans, por se tratar de uma fonte projetada para interfaces, com uma ótima utilização em tamanhos reduzidos, de uma mancha clara, permitindo seu uso nas interfaces das cartas e no corpo de texto do manual.

Em paralelo foram escritos os desafios e como seria o estilo de ilustração. Foi decidido que as ilustrações seriam próximas do que seria uma pintura manual, com tinta ou lápis de cor, dando uma ideia de desenho manual e com texturas de tecido ou tela. Essas escolhas se deram muito pela cultura popular dar foco a esse tipo de trabalho mais artesanal.

As primeiras ilustrações foram as das criaturas pela complexidade. A ideia é que seriam cartões, de 18,3x12,5cm, que cada jogador teria em mãos e que nele pudessem ser marcados seus pontos. As medidas foram tiradas observando peças parecidas em outros jogos, como os cartões de King of Tokyo. Sendo assim, as ilustrações foram feitas respeitando os critérios anteriores de estética e as suas próprias lendas. Ao lado foi feita uma régua de 0 a 21 para marcação de pontos.

Figura 21- Cartas de personagens





Cartas de personagem

Ao mesmo tempo, foram feitas as ilustrações das cartas desafio de forma simplificada e contendo piadas e frases ligadas à personalidade que estava sendo mostrada. Os modelos feitos anteriormente foram refinados e ganharam algumas formas e cores novas de acordo com a necessidade e padrão cromático.

Figura 22-Cartas desafio



Todas as cartas desafio.

Após essa etapa foram feitas as cartas de vantagens, sendo cartas mais simples e com trabalho maior na tipografia que ilustrações. Enquanto isso foram feitos os primeiros esboços e planejamento da caixa, para que a ilustração dessa já pudesse ser feita.

Figura 23-Cartas de Vantagem



Todas as cartas de vantagem

Para a caixa foi feito um projeto de embalagem contendo dois tipos de berços para as peças do jogo de forma que a embalagem fosse compacta para transporte, como os jogos de party game, e que as peças fiquem encaixadas sem se misturarem dentro da caixa. Na tampa chegamos às medidas de 18,3x12,5 cm e a partir disso foram feitas as ilustrações representando um espelho de camarim contendo fotos das criaturas e seus nomes. Ao centro foi colocado o nome do jogo em fonte Cordel Encarnado II, que possui uma textura de pintura e traço artesanal, que foram estilos usados em todo o projeto. Os berços foram feitos com traços inspirados no estúdio do Programa do Jô, o desafio mais difícil do jogo.

Figura 24 - Projeto da caixa



Projeto digital da caixa em 3D.

Figura 25- Tampa da caixa



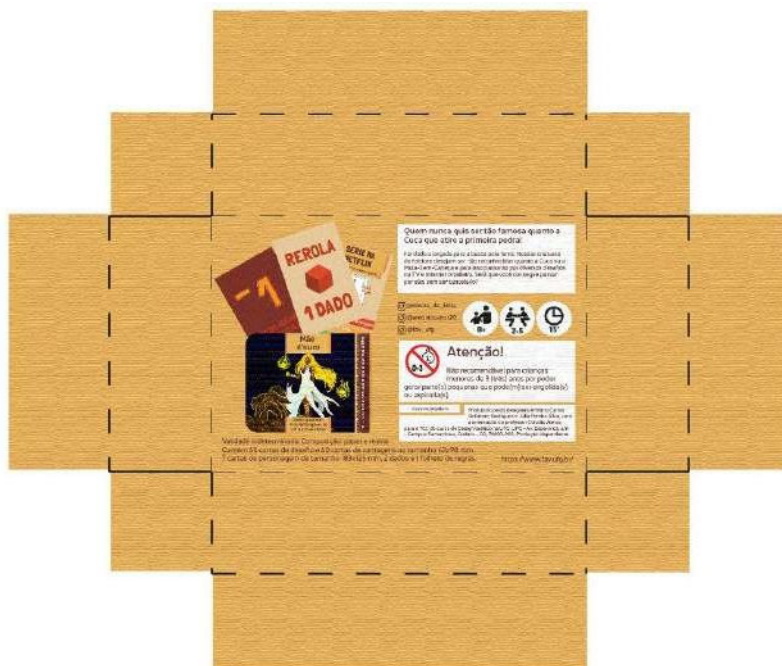
Tampa da caixa aberta.

O verso é onde ficam as informações do produto, então foi feita uma pesquisa das informações obrigatórias que devem ser colocadas. Segundo o decreto nº 4.544/02 – Regulamento do Imposto sobre Produtos Industrializados (RIPI), a embalagem deve conter a firma, número de inscrição do estabelecimento no CNPJ, local da firma, a expressão “indústria brasileira” e outras instruções consideradas necessárias pela Secretaria da Receita Federal. No artigo 31 do Código de Defesa do consumidor²⁰, o produto deve conter informações sobre suas características, quantidade, composição e riscos que apresentam à saúde e à segurança do consumidor. Foi delimitado que o jogo aqui descrito deveria ser jogado e manuseado por crianças acima de 8 anos, pois segundo a ESRB ²¹(Entertainment Software Rating Board), organização que classifica os games vendidos também na América Latina, classifica jogos para crianças menores como jogos voltados para educação e à partir dos 6-8 anos jogos de fantasia e com pouca violência podem ser inseridos. Também foi levado em consideração que a partir de 8 anos a criança teria mais entendimento de como jogar e manusear as cartas e cartões, mesmo que as pontas das cartas sejam arredondadas para evitar acidentes.

²⁰ Código de defesa do consumidor. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm.

²¹ ESRB. Disponível em <https://www.esrb.org/about/>.

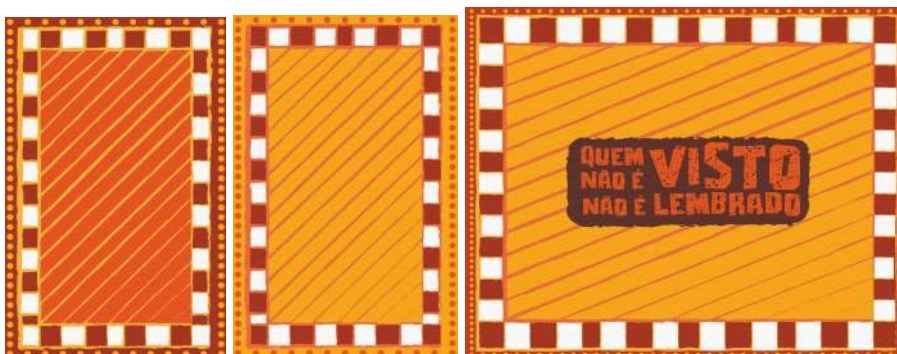
Figura 26-Verso da caixa



Verso da caixa aberta

Dado o tempo reduzido imposto para a finalização do projeto e o contexto de pandemia, os testes com essas peças foram virtuais a cada etapa com pessoas que jogaram o protótipo anterior e com o orientador. Sabendo disso, algumas poucas alterações foram feitas no design do jogo. Com a aprovação geral das peças, foram desenvolvidos os padrões para o verso das cartas e dos cartões de personagem, sendo bem parecidos e com cores trocadas para cada tipo. Esse padrão foi feito a partir da observação de ilustrações já existentes ligadas ao folclore.

Figura 27- Verso das cartas e cartão de personagem



Verso das cartas

5.2.2 Definição da gameplay

Através dos dados coletados, alinhamos os últimos pontos do jogo. A gameplay decorre de uma corrida de pontos, identificados como 'Fama' na narrativa, os jogadores então devem passar por desafios a cada rodada, com diferentes níveis de dificuldade, testando sua sorte, buscando a recompensa em forma de fama.

Os jogadores iniciam a partida encarnando no papel de criaturas pouco conhecidas do folclore nacional, cada qual com sua habilidade única, criaturas essas de pouca fama, porém que buscam espalhar sua influência, partindo de 7 pontos de fama, os jogadores devem acumular 21 pontos, o primeiro a completar essa tarefa vence. Assim como aqueles que chegarem a 0 pontos de fama, perdem a partida, o jogo segue com o restante dos jogadores.

O principal loop de jogo se dá nas cartas desafio, onde existem 60 cartas com 10 níveis de dificuldade, sendo mais numerosas nos desafios de nível mais baixo, assim como mais escassas nos níveis mais difíceis. Assim, os jogadores devem abrir um novo desafio em sua rodada, mostrando para todos, os parâmetros do desafio, cada carta possui janelas de acerto diferentes, se apresentando principalmente com 3 faixas de valores. Uma rolagem mau sucedida se dá em um valor indicado pela faixa vermelha, onde o jogador sofre uma punição; valores nas faixas amarelas, indicam um sucesso menor, onde o jogador é recompensado com a descrição da faixa; já um resultado na faixa verde, indica um sucesso maior, onde o

jogador ganha os benefícios descritos nas faixas amarela e verde, aumentando muito sua recompensa.

Para isso, além da sorte aplicada aos dados, os jogadores têm a disposição de cartas de vantagem, cartas essas adquiridas ao ter um resultado excelente no desafio; onde pode usar de bônus permanentes, temporários e cartas com deméritos para usar contra outros jogadores, diminuindo assim o valor das rolagens adversárias.

5.2.3 Desenvolvimento da mecânica

Para o desenvolvimento da gameplay elaborada, usamos de algumas mecânicas já popularmente conhecidas e utilizadas. A princípio, buscamos usar um elemento de aleatorização, assim encontramos a mecânica de forçar a sorte através de rolagem de dados, criando para os desafio, um fator de sorte muito grande.

Logo, buscando equilibrar esse fator, adicionamos as habilidades únicas para cada jogador, gestão de mão e tome essa. Somando essas habilidades para transpor os desafios, elaboramos a dinâmica das cartas de vantagem, cartas estas que adicionam o fator estratégia a gameplay, forçando o jogador a administrar as vantagens, sem a possibilidade de acumular estas, visto que o número máximo de cartas na mão de um jogar é 3, a partir da compra de novas cartas, o jogador deve descartar sua carta mais antiga.

O jogo se desenvolve na mecânica de corrida de pontos, adquiridos nas cartas desafio como recompensa por boas pontuações.

5.2.4 Modos de jogo

Por fim, buscamos modos de melhorar a experiência da gameplay e encontramos caminhos de como elas podem se manter equilibradas, através de experimentações, optamos por manter o jogo de 2 a 5 jogadores, onde a única recomendação é não usar as habilidades únicas em partidas de 2 jogadores apenas, mantendo a disputa mais equilibrada para ambos.

Quanto às experiências com mais jogadores, as partidas podem se dar normalmente, utilizando de todas ferramentas disponíveis, seguindo a gameplay descrita anteriormente. O ganhador será quem acumular 21 pontos no total, representando que o personagem atingiu o ápice de sua carreira pública.

6. Aesthetics

Nessa parte do projeto são feitas pesquisas sobre materiais que atendam melhor às demandas já citadas, como por exemplo, que garantem maior durabilidade das peças. Também são feitos os últimos ajustes nas artes para impressão e montagem do produto final.

6.1 Materiais

Os materiais que compõe o jogo são parte fundamental do mesmo, influenciando na durabilidade, resistência em diferentes ambientes e situações e na praticidade do manuseio. Um dos requisitos do projeto é que o jogo possa ser durável por muito tempo e que possa ser jogado muitas vezes sem prejuízo das peças.

6.1.1 Coleta de dados sobre materiais e tecnologias disponíveis

Foram feitas pesquisas sobre os materiais que poderiam ser utilizados no projeto. Primeiramente para as cartas os materiais mais comuns são plástico ou papel. Os baralhos feitos em plástico são mais resistentes ao tempo e ao manuseio, difíceis de amassar, resistentes à água e possuem maior conforto no deslize entre as cartas. Esse material normalmente é utilizado em baralhos de poker ou para

truques de mágica, pois são manuseados muitas vezes ao dia, o que tornam velocidade e conforto no deslize entre elas uma característica importante, e são embaralhados constantemente, ato que aumenta o atrito entre elas e contribui para a deterioração. Os de papel possuem a possibilidade de adicionar texturas e relevos nas cartas, além de mais baratos. Esses também, apesar de menos duráveis, possuem opções de revestimentos plásticos que podem aumentar a durabilidade das cartas. No projeto, as cartas possuem texturas e por isso seria uma melhor escolha fazer em papel. Além disso, nas cartas vistas em jogos similares, normalmente são usados o papel com revestimento.

Os cartões de personagem são similares às cartas, porém mais rígidos por ser onde se marcam os pontos. Dos produtos similares analisados, apenas o jogo King of Tokyo possui cartões de personagem. São resistentes, rígidos, de manuseio fácil e confortável, e por isso foram levados como modelo para o projeto. São de papel com gramatura mais alta e com revestimento também.

Para os dados há diversos tipos de materiais que podem ser usados. O mais comum é que sejam feitos de plástico, mas podem ser feitos de madeira, metal, pedras lapidadas ou resina. Os dados modernos comumente vistos são de plástico de alto impacto, impedindo que com o tempo os lados se deformem e assim podem durar anos sem deformidades visíveis. Esse ponto é importante, pois com deformações nas extremidades os dados ficam desbalanceados e influencia nos resultados que são obtidos.

O próximo passo é a embalagem e existem muitos materiais que podem ser utilizados. Foram selecionados os mais comuns para esse tipo de produto. Sendo assim, a embalagem está dividida entre duas partes: os berços que comportam os itens e a caixa em si. O berço pode ser de papel ou plástico (Polietileno tereftalato (PET)), o plástico nesse sentido é mais indicado por ser resistente, não deforma ou amassa fácil, que são características importantes para que os itens a longo prazo continuem bem preservados. Esse material foi visto em similares como no jogo Exploding Kittens também. Na caixa, normalmente é utilizado papel cartão, que

oferece uma boa qualidade de impressão, oferece estabilidade e resistência, que são características que já foram citadas como desejáveis no projeto.

6.2 Experimentação 2

Aqui se iniciam testes para comprovação se os materiais escolhidos em teoria realmente são os mais adequados na prática.

6.2.1 Testagem de material

Novamente o cenário de pandemia foi limitante nesse sentido. As gráficas nem sempre puderam funcionar normalmente, assim como outros setores não essenciais. O que foi feito foi uma reunião com uma gráfica local próxima dos integrantes, a Cirgrafica, para que pudéssemos discutir formas de realizar o projeto em tamanho real, mesmo que não seja com os materiais escolhidos anteriormente.

Dessa forma, as cartas foram impressas em couche fosco 250g, os cartões de personagem em papel cartão triplex 300g e tanto o berço quanto a caixa foram impressos em papel cartão triplex 250g. Esses materiais foram os que estavam disponíveis nos tamanhos e quantidades que foram necessárias, além de serem os que mais se aproximavam do que seria o projeto completo.

Os dados foram feitos com resina, pois eles carregam parte da identidade do jogo. A resina foi a alternativa encontrada para que pudessem ser personalizados, em produção de baixa escala e que ficariam prontos em um tempo mais compatível com o necessário, considerando possíveis atrasos dos correios e até dificuldades que poderiam haver na busca de matéria-prima, já que muitos setores tiveram esse problema nessa época. Para isso, buscamos a colaboração do Dados Decisivos (@dadosdecisivos no Instagram), onde encontramos esse tipo de trabalho personalizado e ágil.

6.3 Desenho e construção

Esta etapa é de finalização das artes das peças e entrega para produção em tamanho real.

6.3.1 Aperfeiçoamentos e arte final

Nesta fase, o manual do jogo que acompanha os demais itens na caixa foi produzido, com as regras do jogo. Isso se deu pelo fato de que era necessário concluir todas as regras e dos demais itens já feitos. Ele foi feito explicando não só essas regras como também parte da história dos personagens dentro do folclore brasileiro e ligando suas histórias às suas habilidades dentro do jogo. Foi produzido no tamanho 14,5 x 9,5 cm, o formato na horizontal permitiu que as cartas de personagem fossem visualizadas com mais facilidade. Foi impresso em papel couche fosco 115g para preservar as texturas e em forma de livreto.

Figura 28- Manual do jogo



Mockup do manual do jogo

Outra finalização necessária nesse período foi o marcador de pontos, sendo feito com linha vermelha para suporte e um marcador vermelho em papel couchê em forma de seta vazado para que pudesse ser visto o número de pontos em seu interior.

Figura 29- Marcador de pontos



Mockup do marcador de pontos

O berço e a caixa precisaram de algumas atualizações também, pelo limite de materiais e tamanhos que a gráfica poderia oferecer em baixa escala. Foi considerado inicialmente a produção de uma faca para maior precisão de corte, no entanto, aconteceram uma série de problemas decorrentes principalmente da baixa produção e por isso foi necessário ajustar elas para que pudessem ser produzidas dentro das especificações usuais diárias da gráfica e sem a faca.

6.3.2 Desenvolvimento de um modelo em tamanho natural

Com as peças todas prontas, os arquivos para impressão foram montados de acordo com a orientação da gráfica para produção mais fácil e rápida e mandados para que pudessem ser impressos.

Após essa etapa, foi necessário revisar os itens, recortar e montar a caixa, fazer os últimos ajustes nos marcadores de pontos e organizar tudo dentro da caixa. Mesmo não sendo com os materiais que haviam sido escolhidos, o modelo em tamanho natural foi produzido da forma mais fiel possível.

Figura 30- Projeto em tamanho real





Projeto impresso e montado em tamanho real com os materiais disponíveis.

7. Considerações finais

Ao final do trabalho foi possível fazer algumas conclusões. A primeira é sobre a importância de materiais de entretenimento, no caso um jogo, para a popularização do folclore nacional. Quando a ideia surgiu, não havia muitas representações desse folclore e durante todo o processo de criação do jogo novas mídias, como HQs e séries, começaram a explorar esse assunto. Para surpresa geral e contrariando anos de marginalização, essas novas mídias fizeram muito sucesso e fizeram muitas pessoas buscarem mais sobre o assunto, levando a certeza de que não haveria momento mais oportuno para este projeto.

No campo de jogos foi explorada uma forma de party game diferente do que normalmente se vê no mercado, utilizando dados e cartas, personagens e ações únicas e uma dinâmica diferente entre esses elementos.

Para o design gráfico, os principais pontos a serem ressaltados são os marcadores de pontos, que são outra forma e formato do que normalmente são encontrados em jogos do tipo e a disposição dos berços que comportam os elementos. Ele foi desenvolvido observando outras embalagens e a lógica que foi utilizada, mas empregada para necessidade do projeto, explorando novos olhares.

Para nós, todo o processo foi de aprendizado e motivo de orgulho. Projetar um jogo, um TCC, em período pandêmico, talvez tenha sido o maior dos desafios, pois esse fator trouxe a distância entre os membros, exigiu uma organização maior que a usual e a necessidade de lidar com recursos limitados. No entanto, conseguimos passar pelas dificuldades cada um da sua forma e ao seu tempo sem comprometer o andamento do projeto. Para um, apaixonado por jogos, fazer jogos e embalagens, foi uma oportunidade de se aproximar da cultura popular do país que vive. Para a outra, apaixonada por ilustrações e cultura popular, serviu de experiência na produção de jogos.

Em síntese, temos em mãos um projeto que nos fez aprofundar ainda mais em áreas de interesse, além de abrir uma janela de oportunidade para outros acadêmicos interessados nas áreas combinadas, podendo utilizar esse projeto como repertório de ferramentas e bibliografias, para as áreas de cultura popular, design gráfico e jogos de tabuleiro.

Apêndice I

Apêndice I - Pesquisa sobre figuras do folclore nacional brasileiro.

1. Anhangá

Espírito metamorfo comumente encontrado como um veado branco e olhos vermelhos em chamas na floresta amazônica. Seu objetivo é proteger a floresta de caçadores e madeireiros, podendo causar acessos de loucuras e pesadelos.

2. Ao Ao

Criatura monstruosa do sul e oeste do Brasil, seu nome se dá pelo som que emite e é temível por ser violento, carnívoro e canibal. Nos mitos, se ele encontra uma presa é impossível que essa saia viva, uma vez que ele é persistente e derruba qualquer obstáculo.

3. Saci-Pererê

Ser jovem e negro de uma perna só, vestindo tanga e um gorro vermelho e usando um cachimbo. Normalmente aparece junto com redemoinhos e é conhecido por suas travessuras e conhecimento de ervas. Mora na floresta e pode tanto conceder poderes mágicos quanto atrapalhar quem passar.

4. Besta Fera

Criatura metade demônio e metade cavalo,impiedosa, se alimenta de pessoas. As lendas contam que a besta leva almas perdidas ao inferno e mesmo se alguém ouvir seus rosnados é provável que fique enlouquecida por alguns dias.

5. Boitatá

Cobra gigante com olhos em chamas que protege a floresta de pessoas que querem queimá-la. Apesar disso, é um grande predador, ao vê-lo deve-se ficar imóvel e sem respiração até que ela vá embora.

6. Boi Vaquim

Boi com asas, chifres de ouro e olhos reluzentes como diamantes, possui bafo de fogo e aparece e desaparece sem ser percebido. Mora nos Pampas do Rio Grande do Sul.

7. Boto cor-de-rosa

Criatura amazônica que podia se transformar em homem e levava mulheres para o rio onde engravidava elas.

8. Capelobo

Criatura nordestina em forma de tamanduá que ataca suas vítimas com suas garras e suga seus cérebros.

9. Cobra Grande

Criatura do norte do país, se trata de uma imensa cobra que viveria nas profundezas do rio Amazonas e traria destruição e morte consigo.

10. Corpo Seco

Criatura que se move na floresta e beira do rio em decomposição, pois nem o céu nem o inferno quiseram sua alma, a terra onde foi enterrado cuspiu seu corpo e ele foi obrigado a vagar em putrefação. Em algumas versões ele apenas mata pessoas e em outras ele bebe o sangue das vítimas.

11. Cuca

Bruxa velha e assustadora meio humana e meio jacaré, com longas unhas. As lendas contam que ela captura e sequestra crianças para comer.

12. Curupira

Criatura ruiva com os pés virados ao contrário para que os caçadores nunca o encontrem. Além da ilusão das pegadas, ele cria ilusões auditivas e visuais para os caçadores e viajantes na floresta, deixando-os confusos, loucos e perdidos.

13. Gorjala

Gigante preto vestindo uma tanga feita de tartaruga, ele captura humanos e se alimenta deles. Vive nas serras do Ceará

14. Iara

Sereia do rio Amazonas dotada de grande beleza e voz incrivelmente bela que encanta os homens que escutam. Após cair nos encantos da sereia os homens tendem a procurar sempre ela e eventualmente acabam pulando no rio e se afogando.

15. Ipupiara

Tritão, mais antigo que a Iara, agressivo e ataca barcos de pescadores no rio, virando seus barcos ou derrubando os tripulantes e afogando todos logo em seguida.

16. Jaci Jaterê

Criança loira, habita a floresta e protege a erva-mate. Senhor do descanso ao meio dia, pode tanto levar crianças para se divertir no sono em um lugar mágico, como transformar em fera com seu cajado e dar de comida para o Ao Ao.

17. Kurupi

Pequeno e barrigudo, habita as florestas densas e come lixo, pequenos animais e recém-nascidos, nas noites de lua nova ele sai e estupra homens e mulheres e cruzam seu caminho.

18. Labatut

Criatura que sai na lua cheia em busca de humanos para comer, possui apetite voraz e dificilmente fica satisfeito. Tem preferência por crianças por possuírem a pele mais macia.

19. Lobisomem

No Brasil o lobisomem é o sétimo filho de uma geração e precisa se alimentar de sangue para sobreviver. Sua forma física humana é fraca e vulnerável enquanto a de lobo é forte e invulnerável. Para matar ou quebrar a maldição a arma usada precisa ser abençoada.

20. Luisón

Semelhante ao lobisomem fisicamente, ele é um ceifador cruel que aparece nas noites de sexta-feira especialmente nas noites de lua cheia. Ele se alimenta de cadáveres no cemitério e avistá-lo era sinal de morte próxima.

21. Mapinguari

Monstro da floresta amazônica que ataca durante o dia e tem apenas o propósito de matar para comer. Possui uma enorme boca no tronco que emite um som estridente anunciando sua chegada.

22. Carneiro Encantado

Ovelha encantada dourada, que é a alma de um monge morto por ladrões, guardando um tesouro no rio Paranaíba.

23. Cabeça de Cuia

Criatura que vaga pelo rio Paranaíba, ataca mulheres que se aproximam nas cheias e pessoas que estão nadando nos rios, principalmente afogando.

24. Mãe d'ouro

Entidade guardiã do ouro, vista como estrela cadente que cai onde há ouro escondido guiando quem procura.

25. Pé de garrafa

Criatura humanoide com apenas um pé e suas pegadas lembram fundo de garrafa, possui um grito que confunde as pessoas achando que se trata de alguém precisando de ajuda.

26. Pai do Mato

Criatura colossal peluda que habita a região centro-oeste do país, com mãos de macaco e rugido alto. Vive isolada e protege os animais dos humanos.

27. Diabinho da garrafa

Demônio capturado em uma garrafa para realização de feitiços e bruxarias em troca da alma do usuário.

28. Cabra Cabriola

Bicho-papão em forma de cabra humanóide que se alimenta de crianças travessas. Ele pode mudar a sua voz para enganar e entrar na casa das pessoas.

29. Barba ruiva

Homem ruivo encantado e adotado pela lara quando recém-nascido, mora no lago Parnaguá no Piauí e irrita mulheres que chegam perto do lago.

30. Arranca Línguas

Criatura parecida com um macaco que aterroriza fazendeiros goianos, arrancando a língua apenas das suas vítimas que normalmente eram gados.

31. Caboclo d'água

Criatura defensora do rio São Francisco, assombra navegantes e pescadores da região. Descrita como esguia, musculosa e bronze, se locomove com rapidez e pode viver fora da água, porém sem se afastar muito do rio.

32. Mula sem cabeça

Fantasma de mulher amaldiçoada por ter se relacionado sexualmente com um padre. Ela é condenada a se transformar em uma mula sem cabeça que cospe fogo em seu lugar e galopa desde o pôr do sol de quinta-feira até o nascer do sol na sexta-feira.

33. Caipora

Pequeno índio ágil e nu que habita a floresta, possui corpo coberto de pelos e protege os animais. Caçadores devem fazer acordo de caça com ele e se desobedecido eram destruídos.

34. Boca de ouro

Homem que reside em Recife e aparece nas madrugadas na cidade. Ele assusta pela sua aparência de putrefação e os dentes de ouro, além de que não há como fugir. Quando as vítimas correm, ao olhar para o lado ele sempre estará lá rindo, até que a vítima correm tanto e desmaiem de exaustão.

35. Romãozinho

Entidade sádica que humilha e atormenta pelo próprio prazer. A lenda diz que foi uma criança malvada que persuadiu o pai a matar a própria mãe e foi amaldiçoado por isso.

36. Pisadeira

Mulher de Minas Gerais e São Paulo que pisa na barriga nas vítimas com estômago cheio durante o sono, deixando-as sem ar.

Referências

- ADAMS, Ernest; ROLLINGS, Andrew. *Fundamentals of game design*. New Jersey: Pearson, 2006.
- ANDRADE, Mário. **Aspectos do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Editora Global, 2006.
- AWVAS, Anderson. **Projeto Folclore BR: Uma nova visão**. Disponível em < <https://awvas.com.br/projetos/folclorebr/> > Acesso em 01 de outubro de 2020.
- BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Disponível em < https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/613769/mod_resource/content/1/BAUDRILLARD_1995_A_sociedade_de_consumo.pdf > Acesso em 22 de outubro de 2020.
- BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- BRUCE, M.; COOPER, R.; VAZQUES, D. Effective design management for small businesses. *Design Studies*, v. 20, p.297-325, 1999.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Editora Ubu, 2012.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação: economia, sociedade e cultura, v. 1).
- COSTA, Leandro. **O que os jogos de entretenimento têm que os educativos não têm: 7 princípios para projetar jogos educativos eficientes**. Simplissimo Livros Ltda, 2018.
- CUCHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração, 2002.
- Dice game pieces**. Disponível em < <https://www.britannica.com/topic/dice#toc1811> > Acesso em 03 de maio de 2021.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- FRANCHINI, A.S. **100 melhores lendas do folclore brasileiro**. Porto Alegre: Editora L&PM Editores, 2011.
- HERRERO, Lorena. **Guia-Fantástico do Brasil**. Disponível em < <https://www.instagram.com/hetthepumpking/?hl=pt-br> > Acesso em 07 de outubro de 2020.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva SA, 2020.
- HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. MDA: **A Formal Approach to Game Design and Game Research**. Disponível em < <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf> > Acesso em 12 de novembro de 2020.

Informações obrigatórias nas embalagens de produtos. Disponível em < <https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/informacoes-obrigatorias-nas-embalagens-de-pr-odutos,190b347ea5b13410VgnVCM100000b272010aRCRD>> Acesso em 19 de abril de 2021.

JAMESON, Frederic. **Pós- modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio.** Disponível em < https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2918898/mod_resource/content/1/516_13_apoio_JAMESON_a%20logica%20cultural%20do%20capitalismo%20tardio_pos%20modernismo.pdf> Acesso em 22 de outubro de 2020.

KLAFKE, Raquel; IZUKAWA, Mariana; TAMAHANA, Sérgio. Quem curte jogos de tabuleiro? Uma proposta de levantamento de dados e análise do perfil dos jogadores do Estado de São Paulo. [São Paulo], 2016. Disponível em <<http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157652.pdf>>

LAIRA, Roque de Barros. **Cultura:um conceito antropológico.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1986.

LEMOS, Rafael. **Como funcionam os sistemas de classificação etária.** Disponível em < <https://tecnoblog.net/meiobit/18630/como-funcionam-os-sistemas-de-classificacao-etaria/>> Acesso em 19 de abril de 2021.

MIZANZUK, Ivan; PORTUGAL, Daniel B.; BECCARI, Marcos. **Existe Design?.** Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2013.

MUNARI, Bruno (1981). Das coisas nascem coisas. São Paulo: Martins Fontes.

PASSARELLI, Débora. **Confira agora os 5 melhores party games do momento,** Blog Spellbox, 22 de Nov. de 2018. Disponível em <<https://blog.spellbox.com.br/5-melhores-party-games/>>. Acessado em 23 de Set. de 2020.

PIAIA, Jade. **A participação de projetos de design gráfico voltados à disseminação de produtos do circuito cultural artístico na 9ª Bienal de Design Gráfico.** Artigo disponível em <https://www.researchgate.net/publication/256091519_A_participacao_de_projetos_de_design_grafico_o_voltados_a_disseminacao_de_produtos_do_circuito_cultural_artistico_na_9a_Bienal_de_Design_Grafico_The_participation_of_graphic_design_projects_focused_on_d> Acesso em 01 de outubro de 2020.

Quais são os principais tipos de embalagem. Disponível em < <https://blog.sulprint.com.br/quais-sao-os-principais-tipos-de-embalagem-descubra-aqui/>> Acesso em 03 de maio de 2021.

Qual a faixa de renda familiar das classes?. Disponível em < <https://cps.fgv.br/qual-faixa-de-renda-familiar-das-classes>> Acesso em 05 de abril de 2021.

STOLL, Clarice S. et al. **Game Experience and Socialization: An Exploratory Study of Sex Differences.** Washington: Johns Hopkins Univ., Baltimore, Md. Center for the Study of Social Organization of Schools, 1968.

VANNUCCHI,Hélia; PRADO,Gilbertto. **DISCUTINDO O CONCEITO DE GAMEPLAY.**Texto Digital, 2009. Disponível em < periodicos.ufsc.br>. Acesso em 16 de dezembro de 2020.

YAMASHIRO, Agata. A Nova Tendência do Flat Design. O que? Por que? Disponível em <<https://www.des1gnon.com/2013/06/a-nova-tendencia-do-flat-design-o-que-por-que/>>. Acesso em 07 de dezembro de 2020.