

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN
CURSO DE DESIGN

MATEUS BRANDÃO DINIZ

O CAMINHO DAS LENDAS: ADAPTAÇÃO DE PERSONAGENS E HISTÓRIAS DO
FOLCLORE BRASILEIRO EM UM JOGO DE TABULEIRO AUTORAL.
THE LEGENDS' WAY: ADAPTATION OF CHARACTERS AND STORYS FROM THE
BRAZILIAN FOLKLORE IN AN AUTORAL BOARD GAME.

UBERLÂNDIA – MG

MAIO DE 2025
MATEUS BRANDÃO DINIZ

Trabalho de conclusão de curso
apresentado para obtenção do título de bacharel
em Design, sob a orientação do Prof. Dr. João
Carlos Riccó Plácido da Silva.

UBERLÂNDIA – MG
MAIO DE 2025

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

D585	Diniz, Mateus Brandão, 2002-
2025	O CAMINHO DAS LENDAS [recurso eletrônico] : ADAPTAÇÃO DE PERSONAGENS E HISTÓRIAS DO FOLCLORE BRASILEIRO EM UM JOGO DE TABULEIRO AUTORAL. / Mateus Brandão Diniz. - 2025.
	Orientador: João Carlos Riccó Plácido da Silva. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Uberlândia, Graduação em Design. Modo de acesso: Internet. Inclui bibliografia. Inclui ilustrações.
	1. Desenho (Projetos). I. Silva, João Carlos Riccó Plácido da, 1985-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Graduação em Design. III. Título.
	CDU: 741

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091
Nelson Marcos Ferreira - CRB6/3074

MATEUS BRANDÃO DINIZ

O CAMINHO DAS LENDAS: ADAPTAÇÃO DE PERSONAGENS E HISTÓRIAS
DO FOLCLORE BRASILEIRO EM UM JOGO DE TABULEIRO AUTORAL.
THE LEGENDS' WAY: ADAPTATION OF CHARACTERS AND STORYS FROM
THE BRAZILIAN FOLKLORE IN AN AUTORAL BOARD GAME.

Trabalho de conclusão de curso
apresentado para obtenção do título de
bacharel em Design, sob a orientação do Prof.
Dr. João Carlos Riccó Plácido da Silva.

Banca examinadora:

Prof. Dr. João Carlos Riccó Plácido da Silva
Universidade Federal de Uberlândia

Prof. Dr. Gabriel Henrique Cruz Bonfim
Universidade Federal de Uberlândia

Prof. DR. André Leonardo Demaison
Universidade Federal do Paraná

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela força para passar por essa jornada e à Nossa Senhora, que interveio por mim quando precisei, ainda mais neste período de quaresma.

À minha mãe que me ensinou a ter calma e respirar, e que nunca deixou de me incentivar e lutou para que eu pudesse estar aqui. Ao meu pai, que me ajudou a percorrer qualquer distância. Aos meus irmãos, que nunca deixaram meu lado.

À minha família que me acolheu e não permitiu que eu desistisse. Em especial, ao padrinho Raul, Madrinha Jac e Daniel, que foram os primeiros a testar e desengataram esse projeto. À Tia Enilde e à Sofia, as que mais testaram O Caminho.

Às minhas amigas do Podesign: Renata, Luana, Giulia, Isadora, Aryana, Karoline, Nathália, Anna Thereza, Maria Laura, Franciely e Amanda, que compartilharam seus caminhos comigo, seja em sol ou tempestade.

Aos meus amigos da faculdade, por tornar esse grande período uma aventura.

Aos meus amigos silenciosos e antigos, que nem sempre estão presentes, mas que me deram forças quando precisei.

À professora Sandra Carvalho, que me colocou no mundo da escrita e leitura, e me incentivou a mostrar outros mundos, seja escrevendo ou desenhando.

Ao corpo docente, que mostrou os caminhos que eu poderia seguir. Em especial ao orientador João, que desde minha primeira semana, já havia escolhido como orientador, e me ensinou a ir além no desenho. E também ao professor André, que aceitou a ensinar, mesmo que de última hora, as bases dos jogos de tabuleiro.

Aos meus amigos do Centro de Cultura, que constantemente lutam para que esta nunca desapareça.

Aos companheirinhos de quatro patas, pelo amor incondicional. Especialmente à Nina, que mesmo idosa continua com energia para ficar próxima, e à Zoe, que sempre ficou por perto, limpando as energias negativas no meu quarto durante dias e noites.

E por último, às minhas avós e minha mãe por começarem a contar essas histórias, às que contaram a elas, e a todos os outros que posteriormente compartilharam as suas lendas.

RESUMO

Este projeto consiste na criação de um jogo de tabuleiro que gamifique lendas e histórias do folclore brasileiro, utilizando de programas de ilustração e design bitmap e vetorial para a produção de conteúdo impresso e jogável. Em O Caminho das Lendas, até 6 jogadores se colocam em posição de um personagem do folclore, em busca de concluir seu caminho e escapar da prisão onírica da Cuca, interpretada por um sétimo jogador, que manipulará o jogo para impedir o sucesso dos outros, enquanto algumas lendas tentarão ajudar ou atrapalhar os jogadores de diversas formas. O projeto foi realizado em um período referente a 7 meses, dos quais apenas nos últimos 3 meses ele pôde receber completa atenção em desenvolvimento. Seu início consta da primeira pesquisa sobre folclore e jogos de tabuleiro para a futura concepção de uma ideia, e finaliza na impressão do protótipo de apresentação, que foi concebido e apresentado com êxito.

Palavras-chave: jogo de tabuleiro; design gráfico; folclore brasileiro; design de jogos; gamificação; projeto visual

ABSTRACT

This project consists of the creation of a board game that make a gamification of the legends and stories of the Brazilian folklore, using illustration and design, bitmap and vectorial programs to produce printed and playable content. In The Legends's Way, up to 6 players play as a character of the folklore, and try to finish it's on way to escape the Cuca's onyric prison, who is interpreted by a seventh player, who will manipulate the game to prevent the players from winning, while some legends will try to help or attack de player in a variety of ways. The project was done in 7 months, but only in the last three months could it receive more attention in its development. It starts with the first research about folklore and board games for a future idea concept, and ends with printing a presentation prototype, which was made and presented with success.

Keywords: board game; graphic design; Brazilian folklore; game design; gamification; visual project.

UBERLÂNDIA

2025

“Não é só uma história, Merida.

Lendas são lições.

Elas carregam a verdade.”

(Elinor, **Valente**, 2012)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
1.1. OBJETIVO GERAL	9
1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
2. HISTÓRIA E ORIGEM DOS JOGOS DE TABULEIRO	10
2.1. História dos jogos de tabuleiro.....	10
2.2. História dos dungeon crawlers	11
2.3. O mercado atual	12
3. O FOLCLORE.....	13
3.1. O folclore	13
3.2. O folclore brasileiro	14
3.3.O uso do folclore.....	15
3.4. como a mitologia é adaptada para jogos.	16
4. DESIGN DE JOGOS E GAMIFICAÇÃO	17
5. DESENVOLVIMENTO: O CAMINHO DAS LENDAS: ADAPTAÇÃO DE PERSONAGENS E HISTÓRIAS DA MITOLOGIA BRASILEIRA EM UM JOGO DE TABULEIRO AUTORAL.	17
5.1. A metodologia.....	18
5.2. Similares.....	19
5.2.1. Corrida Maluca (2019)	20
5.2.2. Scrap Racer (2021)	20
5.2.3. Catan (1995)	22
5.2.4. Porta das Lendas (2023)	23
5.2.5. Starry Night Sky (2023).....	24
5.2.6. Magic Maze (2021).....	25
5.2.7. Fjords (2021)	25
5.2.8. Fuga de Creta (2021)	26
5.2.9. Flamme Rouge (2016)	27
5.3. A base das mecânicas finais.....	28
5.4. Design - A ideia	31
5.4. Design e protótipo da versão 0	31
5.4.1. A seleção das lendas	34
5.4.2. Protótipo rápido	34

5.4.3. O teste da versão 0	35
5.4.4. O feedback da versão 0	35
5.4.5. Análise e refinamento da versão 0	36
5.5. Design e protótipo da versão 1	37
5.6. Design e protótipo da versão 2	37
5.6.1. Os testes da versão 2	39
5.6.2. Os feedbacks da versão 2	41
5.6.3. Análise e refinamento da versão 2	43
5.7. Design e protótipo da versão 3	44
5.7.1. O teste da versão 3	46
5.7.2. O feedback da versão 3	47
5.7.3. Análise e refinamento da versão 3	47
5.8. Design e protótipo da versão de apresentação	48
5.8.1. Alteração da categoria do jogo	48
5.9. Identidade visual	48
5.9.1. Moodboard	49
5.9.2. Tipografias	50
5.9.3. Título do jogo	50
5.10. Materiais	51
5.10.1. Materiais do modelo de apresentação	51
5.10.2. Materiais esperados para modelo de mercado	51
5.11. Escolha das lendas para o protótipo de apresentação	51
5.11.1. As lendas gerais	51
5.11.2. Os caminhos	52
5.11.3. Diferentes aparições da mesma lenda	52
5.12. O design das cartas	52
5.13. Iconografia	58
5.14. O mapa, as peças e as interfaces	59
5.14.1. Confecção do mapa	59
5.14.2. Confecção das peças	60
5.14.3. Confecção das interfaces	61
5.15. O livro de regras	63
5.16. A idealização da embalagem	64
5.17. O futuro do jogo	66
6. RESULTADOS	66

1. INTRODUÇÃO

O distanciamento causado na pandemia da COVID-19 influenciou o foco nos meios digitais, e, como o contato físico era extremamente restrito, as pessoas que queriam um tempo de diversão começaram a buscar por jogos digitais, onde poderiam jogar com outras pessoas sem colocar a saúde em risco. Mesmo com a redução dos casos e de restrições, as pessoas mantiveram esses costumes, o que tornou a compra de jogos ainda mais requisitada, fortalecendo a demanda desse mercado. Sejam mais simples como *Catan* (1995), ou ligeiramente complexos como *Gloomhaven* (2017), existem jogos para uma alta variedade de gostos e público-alvo.

Em contraponto, o folclore brasileiro segue uma árdua luta para conseguir manter suas histórias, lendas e mitos conhecidos entre as pessoas. Mesmo com o acesso extremamente antecipado das crianças à internet, pouco se mostra em séries e desenhos sobre personagens folclóricos em comparação com antigamente, com a *Turma da Mônica* e o *Castelo Rá-Tim-Bum*. Junto a isso, os pais, avós e familiares estão cada vez menos contando histórias às crianças, e apenas as lendas mais famosas conseguem prevalecer, enquanto as menos conhecidas são cada vez mais restritas aos seus locais de origem.

Assim, esse projeto surge a partir do amor do autor por jogos de cartas, tabuleiro, físicos e digitais, e pelo folclore brasileiro, em busca de criar um jogo de tabuleiro estratégico com elementos de sorte, voltado para o público jovem e adulto. E que, por meio dos jogos, agora poderão conhecer as histórias do folclore, podendo ir atrás de compreendê-las e contá-las para amigos e familiares. Ademais, o jogo deverá comportar de 3 a 7 jogadores, sendo um deles o mestre da mesa, com a duração do jogo de 40 a 100 minutos.

1.1. OBJETIVO GERAL

Elaborar e criar de um jogo de tabuleiro estratégico com elementos de sorte, por meio da gamificação de personagens e lendas do folclore brasileiro, com estética de papel e desenho.

1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Apresentar o maior número de lendas e histórias do folclore brasileiro de forma não muito aprofundada e instigar a procura dessas por parte dos jogadores.
- Construir um tabuleiro modular e interativo que muda durante a partida.
- Possuir cartas que auxiliem ou prejudiquem os jogadores.
- Ter posicionamento de criaturas no mapa, de forma a serem obstáculos presentes no tabuleiro.

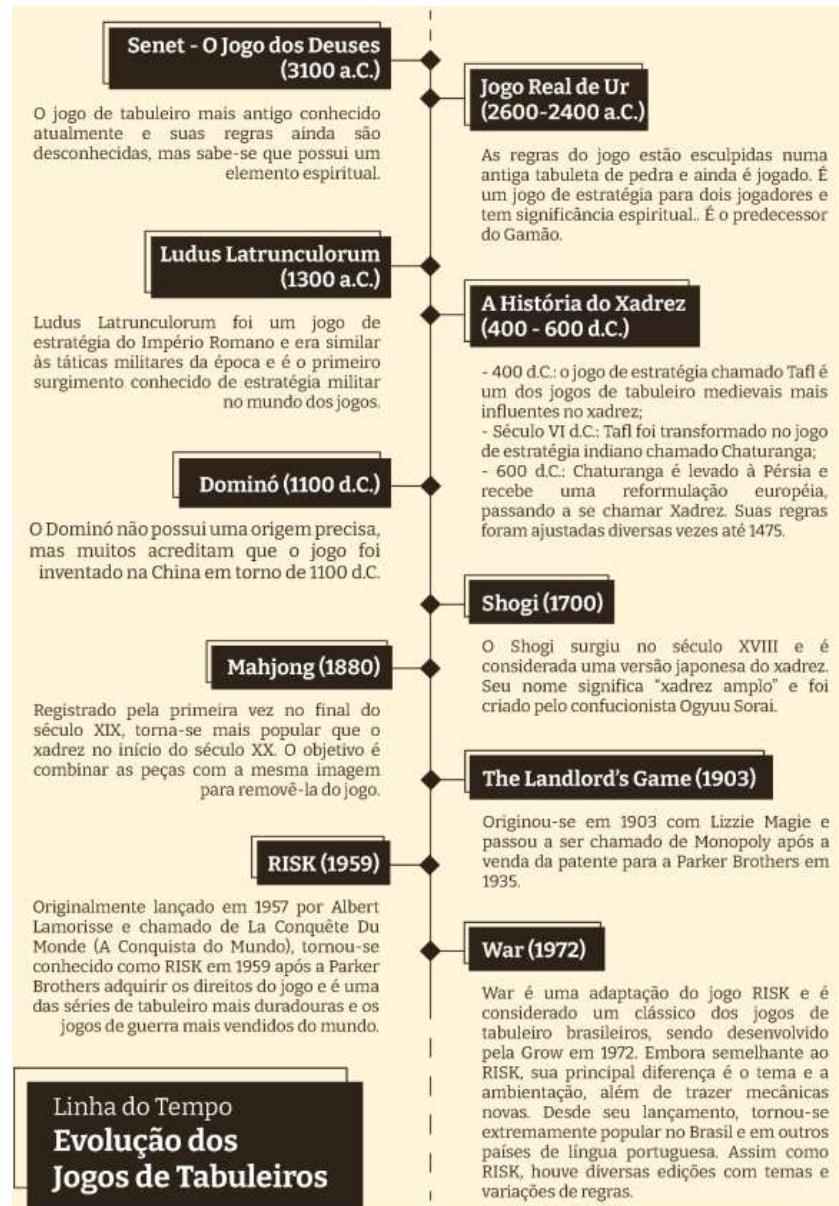
- Realizar o movimento por dados, que podem ser alterados por certos efeitos.
- Elaborar condições especiais causadas por cartas, que prejudiquem ou ajudem os jogadores.
- Fazer um design de personagem com liberdade poética sobre descrições das lendas escutadas.
- Ser capaz de aguentar até 7 ou 8 jogadores simultâneos.
- Ter a duração de 40 até 100 minutos.

2. HISTÓRIA E ORIGEM DOS JOGOS DE TABULEIRO

2.1. História dos jogos de tabuleiro

Os jogos de tabuleiro se encontram em meio à humanidade há milênios, como mostra Diana Hu (2024, p.11) em sua linha do tempo (imagem 1), adaptada de Boardgamesland, Ultraboardgames, VejaSP e Folha de São Paulo.

Imagen 1 - Linha do tempo da história dos jogos de tabuleiro

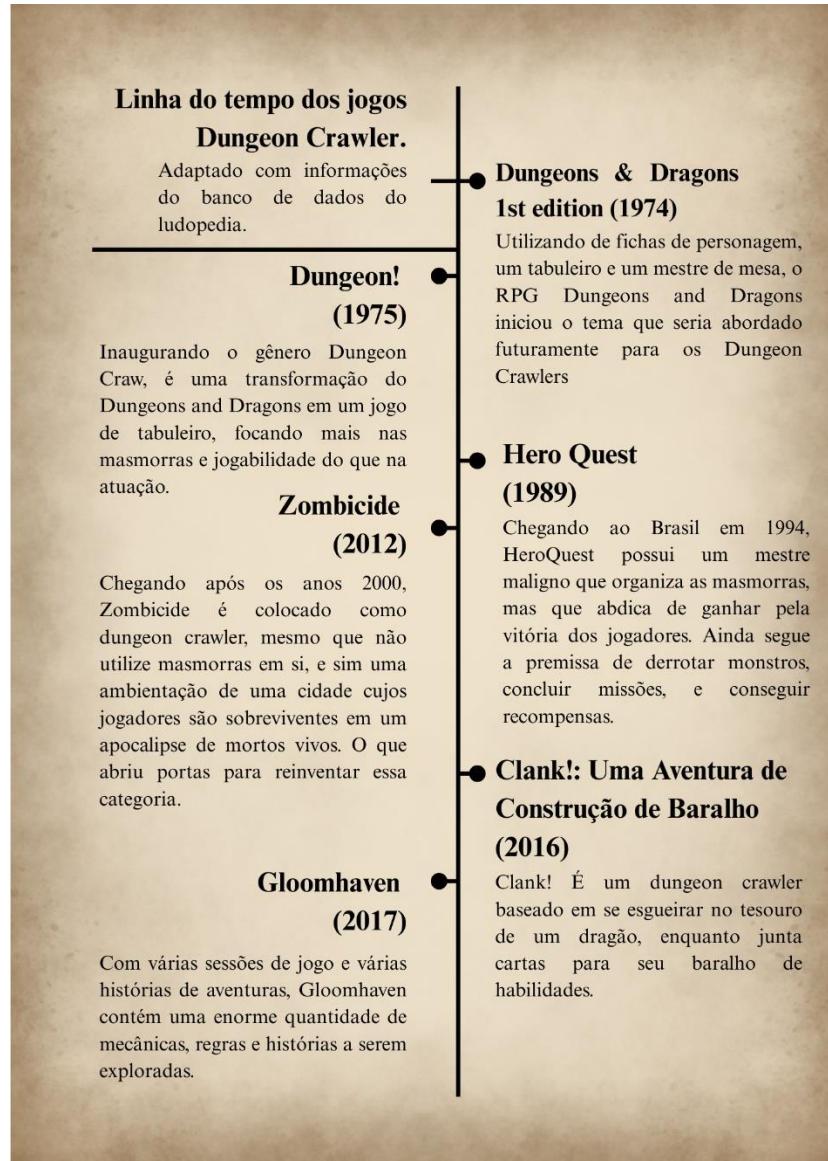


Fonte: (HU, 2024)

2.2. História dos dungeon crawlers

Os Dungeon Crawlers, Rastejadores de Masmorras em tradução livre, são jogos que tem como característica jogadores avançarem por uma masmorra, podendo ou não ser um tabuleiro, de forma a derrotar monstros e conseguir equipamentos. Eles eram atrelados a jogos de rpg medievais, mas, depois dos anos 2000, começaram a receber novas temáticas e mecânicas, como mostra a linha do tempo (imagem 2) feita a partir de informações do banco de dados do Ludopedia.

Imagen 2 - Linha do tempo da história dos jogos de tabuleiro dungeon crawler



Fonte: elaborado pelo autor

2.3. O mercado atual

A cultura dos jogos está entre a humanidade a milênios, e desde então encarou diversas inovações em suas formas e regras. Um grande marco foi o início dos jogos digitais, que também passaram a criar versões online de jogos físicos. Este mercado não estagnou, de acordo com uma notícia de Baldo (2025), uma pesquisa da Associação Brasileira de Brinquedos (ABRINQ) afirma que os tabuleiros passaram de 9,1% das vendas de brinquedo em 2017, para 13,1% em 2024, o que mostra um crescimento de 4% em 7 anos, mas considerando toda a variedade de brinquedos existentes no mercado, é um grande número a ser considerado.

Nessa perspectiva, ao olhar para a notabilidade desse mercado, vê-se que ele está cada vez mais presente, como nos eventos da cultura pop que reservam uma ala apenas para jogar e consumir esses produtos. E, quando ganham protagonismo, como no Encontro Board Games São Paulo, que já está em sua nonagésima quinta edição com apoio de mais de 30 produtoras, distribuidoras e sites de financiamento, e possuem convidados que atuam na área que podem expor suas experiências para os ingressantes, junto de um aplicativo que ajuda na visibilidade dos jogos de tabuleiro (imagem 3). Além disso, o hábito de jogar, além de benéfico para a mente, está com acesso facilitado para aqueles que não tem espaço ou muita condição financeira, que podem alugar exemplares de jogos por uma noite ao invés de comprá-los, ou então ir a um restaurante que ofereça esse tipo de serviço.

No que se nota o incentivo ao mercado dos jogos de tabuleiro, as premiações também se revelam como um assunto a ser discutido. No Brasil, a Ludopedia premia não só os melhores jogos de tabuleiro em 9 categorias distintas, mas também jogos de rpg e influenciadores de variados tipos de mídias que ajudam essa área a ganhar visibilidade.

A partir dessas pesquisas, percebe-se então que este mercado não só está crescendo pela demanda das pessoas por esse tipo de interação social, mas também pelo incentivo da indústria na produção e inovação nessa área.

Imagen 3 - aplicativo da BGSP para visibilidade dos jogos de tabuleiro.



Fonte: site do aplicativo da Board Games São Paulo

3. O FOLCLORE

3.1. O folclore

O povo brasileiro está muito acostumado a ver a conexão intrínseca entre folclore e os cantos, contos, histórias e parlendas infantis, e então considera que isso se trata de assuntos voltados para crianças, quando na verdade essa palavra possui um significado não só mais antigo, mas também mais abrangente:

Frente ao processo civilizatório, imaginado como inelutável pelos defensores do Iluminismo e, por conseguinte, do Evolucionismo aplicado à sociedade, os valores e os costumes correspondentes ao

mundo da cultura popular considerados ameaçados de desaparecimento passaram a merecer a defesa de inúmeros intelectuais que, em concorrência àqueles movimentos intelectuais, viram nas festas, na poesia, nos jogos, nas músicas e nas danças das classes subalternas, não só uma forma de resistência cultural, senão um sistema cultural de preservação do “espírito do povo” - base de muitos nacionalismos emergentes (Rocha, 2009, p. 218).

A partir dessa maior visibilidade, o termo folclore nasceu, para ajudar nas pesquisas e defesa desses saberes:

Não demoraria muito para que o etnólogo inglês William John Thoms propusesse em Carta, publicada na Revista The Atheneum, em 1848, o termo folk-lore (“saber tradicional do povo”) para designar os estudos das então chamadas “antiguidades populares”. Desde então, folclore tornou-se sinônimo de “cultura popular”, embora nem toda cultura popular seja folclórica. Mais recente, porém não menos complexa, é a relação do folclore e a cultura popular com o conceito de patrimônio cultural imaterial (Rocha, 2009, p. 218).

3.2. O folclore brasileiro

Quando se fala do folclore brasileiro, percebe-se que ele é intensamente miscigenado, pois, durante o processo de colonização do Brasil, houve extensa união de saberes de diversos povos do mundo inteiro. Os originários do Brasil, os portugueses, italianos, africanos, holandeses, alemães e japoneses, todos contribuindo com suas histórias, lendas, técnicas, hábitos e suas culturas.

A partir dessa grande mistura, nasceu por exemplo uma das maiores lendas do Brasil, a Cuca. Fruto da junção de crenças vindas de portugueses, africanos e povos originários do Brasil, se tornando uma entidade nova e única. Luís da Câmara Cascudo (2022, p. 201-206), ainda teoriza que as origens da entidade dos sonhos, a Cuca, tenha raízes ainda mais longes na história e na geografia, remetendo à mitologia grega:

(...)coco, coca e cuca são uma e a mesma entidade. (...)Em Portugal, no Minho, um nome popular para abóbora é “coca”. Uma abóbora vazia, cortados os lugares da boca e olhos, põem uma luz acesa dentro (...) Coca é o mesmo Coco das tradições ibéricas. Coca ainda queria dizer “cabeça”, associação de ideia de onde tenha provido a abóbora do Minho. (...) O *Coco* espantalho viria de *kakos*, primitivamente feio, disforme, e posteriormente tendo como sinônimos mau, perverso, brutal. (...) A estória de Cacos foi uma das mais populares no mundo greco-romano. Cacos, sinônimo da fereza e da agressividade, foi uma consequência de sua disforme e hedionda aparência. (...) a ideia da hediondez e de assombro deve ter ficado de maneira informe, vaga e

persistente no espírito popular, fiel à raiz grega *kakos*, mau, feio” (Cascudo, 2022, p. 201-205).

Mas, quando chega ao Brasil, todos esses conceitos não só se preservaram, mas também houve acréscimos de conceitos de outros povos:

Mas ainda existe o elemento africano que, no Brasil, sempre deve ser procurado. No idioma nbunda, *cuco* ou *coca* é o nome genérico para avô e avó. Envolve a impressão de velhice, decrepitude, acabrunhamento físico. (...) No tupi, *cuca* significa o trago, o que se engole de uma vez, e assim também dizem de uma coruja. Ideia de voracidade. A coruja é o mistério noturno” (Cascudo, 2022, p. 206).

Junto a isso, uniu-se também a história da borboleta bruxa, que não demorou a ser associada com a Cuca, e com ela surgiu mais atribuições à lenda:

Em Portugal a borboleta escura, esvoaçante à tarde, é a *cousa má*. (...) Na China é anúncio da morte. (...) Entre os gregos, *psiké* era alma, espírito e também borboleta (Barreto e Cascudo, 1968, p. 118).

Assim, a Cuca se tornou uma entidade dos sonhos e da mente, que aterroriza crianças e assombra adultos, uma enviada da morte, um espírito, uma bruxa, capaz de se transformar em diversos seres, tais como coruja e borboleta.

3.3.O uso do folclore

O folclore, no que se trata de suas lendas, parlendas, cantigas e histórias, são muito utilizadas para passar educação para as futuras gerações, muitas vezes para criar medo por meio das assombrações, ou para estimular a criatividade.

Assim como diz Felippe Barbosa (2021, 2:45-3:13), nos séculos passados, não se falava muito sobre métodos contraceptivos e era comum que as famílias tivessem muitos filhos. Como como os pais não ajudavam na educação, e quando o faziam, era com violência, era comum que as mães, tias e avós o faziam com histórias, para fazer as crianças dormirem mais cedo, obedecerem e não saírem de perto, por exemplo. Assim, as lendas como a Cuca e o Homem do Saco ganharam mais fama.

Recentemente, no entanto, esse estilo de educação começou a sumir, mas as lendas que um dia foram apenas histórias contadas verbalmente de mãe para filhos, pode seguir um outro caminho, que já era muito trilhado pela mitologia grega e egípcia, o mundo do audiovisual e dos jogos.

Uma grande série, que traz o folclore brasileiro novamente para o público adulto, foi a recente Cidade invisível (2021). Que coloca um policial protagonista, que ao buscar solucionar o mistério da morte da esposa, acaba encontrando um esquema envolvendo uma luta interna entre entidades do folclore, com a Cuca liderando e protegendo outras entidades contra um terror que está tentando aniquilá-las. A série também conta com liberdade poética para humanizar as personagens, criando histórias humanas e mortais, que mostra por que foram escolhidos para se tornarem estes seres conhecidos.

Um grande jogo que induz essa procura e conhecimento de várias mitologias é o Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), Arena de Batalha Multijogador Online em tradução direta, Smite (2014), que une um repertório com mais de 10 mitologias e suas divindades como personagens jogáveis, mostrando aos jogadores desse gênero lendas do mundo inteiro, no entanto, o Brasil não está no catálogo.

3.4. como a mitologia é adaptada para jogos.

Com o crescimento na indústria de jogos, o número destes que adaptam mitologias também aumentou. Muitos se inspiram em lendas para uma ou outra personagem, como Kiriko de Overwatch 2 (2022), que se inspira na lenda da Kitsune. Enquanto outros, como Smite (2014), buscam enquadrar a maior quantidade de personagens mitológicos possível, com presença de mais de 100 entidades pertencentes a mais de 10 mitologias diferentes.

Quando se trata de jogos de tabuleiro, o jogo Vela (2019) utiliza o folclore. Nele, os jogadores utilizam mineiros em uma missão de encontrar um diamante, no entanto, criaturas como o caboclo d'água vão tentar te impedir, enquanto a carranca, ou cabeça de proa, pode te proteger. Como também o “Lendas e Batalhas” (2019), desenvolvido por alunos da Universidade de Vila Velha, e ganhador da Expocom Sudeste 2019 na categoria games, é um jogo de cartas colecionável que abrange um grande número de lendas do folclore brasileiro. Enquanto isso, o jogo “Porta das Lendas” (2023) aparece com a temática no estilo de jogo da memória, no qual os jogadores têm que juntar lendas escondidas enquanto lhes oferece flores específicas para juntarem em um clã, quem conseguir juntar um conjunto inteiro de lendas do mesmo tipo.

Essa gamificação está cada vez mais comum, quando se observa que boa parte desses jogos passaram a ser mais presentes, como se vê pelas datas dos próprios exemplos dados, com dois de 2019 e um de 2023, sendo extremamente recentes, e até mesmo premiados.

4. DESIGN DE JOGOS E GAMIFICAÇÃO

Segundo a Alura (2024) e a Escola Britânica de Artes Criativas (EBAC) (2023), o design de jogos é a área do design responsável pelo planejamento dos jogos, ao elaborar características para que as outras áreas da produção trabalhem com as informações dadas. Visto isso, seu profissional é responsável por definir as etapas, regras, mecânicas, personagens, enredos, mapas, ambientes, e diversas outras características do jogo a depender do estilo do mesmo.

Com observação nessas funções na criação dos jogos, o designer pode utilizá-las com a estratégia da gamificação para transformar diversas situações em jogos, para torná-las mais imersivas e facilitar a compreensão de conceitos e regras.

Como a PUCRS (2023) e CNN Brasil (2023) dizem, os usos da Gamificação podem ser vistos principalmente em setores como educação, ao substituir textos e palestras por competições, esquemas de pontuação e conclusão de desafios com atribuição de recompensas. De acordo com uma pesquisa divulgada pela Science Direct, a performance dos estudantes que tiveram gamificação no ensino foi 89,45% superior em relação a alunos que não tiveram.

Um exemplo de gamificação recente focada em educação (procurar exemplo ou Diana) é o jogo Ecos do Sertão (2024), de Diana Hu, que transforma os eventos da Guerra de Canudos em um jogo de tabuleiro, em que 2 jogadores lutam entre si naquele cenário em busca de sair vitorioso. O jogo conta com elementos que ocorrem no conflito, como pessoas marcantes e as excursões.

A partir dessas informações, pode-se notar que não só é uma estratégia eficaz para o aprendizado, mas também ajuda as pessoas a armazenar informações com mais facilidade ao unir informação e jogabilidade. Além disso, é um mercado em expansão, com novas propostas sendo feitas. Assim, o projeto de realizar uma gamificação com folclore brasileiro pode ser uma alternativa para a popularização de suas histórias e lendas entre o público amante de jogos das mais variadas idades.

5. DESENVOLVIMENTO: O CAMINHO DAS LENDAS: ADAPTAÇÃO DE PERSONAGENS E HISTÓRIAS DA MITOLOGIA BRASILEIRA EM UM JOGO DE TABULEIRO AUTORAL.

Para o projeto, foram desenvolvidas tanto as mecânicas, quanto identidade visual e ilustrações de cartas, fichas e tabuleiro. No entanto, a parte mecânica foi desenvolvida primeiro, enquanto a identidade visual e ilustrações ficaram pendentes até que a mecânica do jogo ficasse

funcional e estável, já que são trabalhos que exigem tempo, e, se a mecânica mudasse, partes desse trabalho poderiam ser perdidos. Então, para o início do processo, foram definidos os objetivos e definições para elaborar o jogo (imagem 4).

Imagen 4 - Definições da ideia do jogo.

Definições da ideia do jogo	
Características	Mecânicas
<ul style="list-style-type: none"> • Número de jogadores: 2 a 8 • Público alvo: juvenil/adulto • Tempo de duração: 40 a 100 min • Embalagem: com alguns espaços de folga para futuras expansões • Cartas com textos mostrando fragmentos das lendas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tabuleiro modular • Peças de tabuleiro variáveis • Uso de cartas e dados • Estratégia com fatores de sorte • Corrida linear • Lendas que ajudam e atrapalham • Dados iconográficos • Movimentação por aposta. • Medidores de atenção • Ameaças como obstáculos • Auxílios como ajuda • Fichas de status para efeitos

Fonte: elaborado pelo autor

O jogo foi feito em 4 versões, de 0 a 3, o 0 foi o teste feito de forma rápida para testar o princípio da mecânica, enquanto cada versão acima foi nomeada quando um elemento essencial do jogo foi alterado, adicionado ou retirado, marcando uma grande mudança.

5.1. A metodologia

Antes de prosseguir para o começo da produção, foi definida como base a metodologia iterativa de Eric Zimmerman (2003), que tem como base um pequeno ciclo de testes (imagem 5).

O design iterativo é um processo de design baseado em jogabilidade. Enfatizando o teste de jogo e prototipagem, o design iterativo é um método no qual as decisões de design são feitas na experiência de jogar o jogo enquanto está em

desenvolvimento. (...) Não é um protótipo visual, e sim um interativo. Esse protótipo é jogado, avaliado, ajustado e jogado de novo, permitindo ao designer ou ao time de design basear as decisões em sucessivas iterações ou versões do jogo. O design iterativo é um processo cílico que alterna entre prototipagem, teste, avaliação e refinamento." - Salen e Zimmerman (2004, p. 31, tradução nossa¹)

Imagen 5 - Infográfico sumarizando o design iterativo



Fonte: (ZIMMERMAN, 2003)

A partir desse método, o jogo foi concebido em etapas repetidas, com novos conceitos sendo adicionados e removidos em cada ciclo. Quando este se tornar mais estável em suas atualizações e refinamentos, a identidade visual e ilustrações serão definidas.

5.2. Similares

Para a criação de um jogo de corrida linear, foi feito uma pesquisa de similares com jogos desse estilo, para entender como utilizavam a mecânica de dados, cartas, movimentos e mapa.

¹ Língua original: inglês americano.

5.2.1. Corrida Maluca (2019)

Imagen 6 - Pessoas jogando Corrida Maluca



Fonte: banco de dados do jogo Corrida Maluca na Ludopedia

Um jogo de corrida linear inspirado no desenho clássico Corrida Maluca de 1968, com tabuleiro modular, mecânica simples, personagens carismáticos e miniaturas caprichadas (imagem 6). Nele, cada jogador escolhe um dos personagens, que contam com cartas de habilidade predefinidas e únicas que podem ser utilizadas uma vez por jogo, enquanto o Vigarista, controlado pelas próprias regras do jogo, tentará prejudicar a todos enquanto ele ficar na frente.

Os jogadores se movem com cartas tiradas do baralho, que devem ser jogadas em ordem e correspondência com as cartas no campo para conseguir andar. Além disso, como Dick Vigarista apenas começará a atrapalhar o jogo quando fica na frente, e suas armadilhas são gastos quando ativadas, os jogadores que estão ganhando têm mais risco de cair em suas armadilhas e possibilitar jogadores que estão atrás a avançar.

5.2.2. Scrap Racer (2021)

Imagen 7 - Capa do jogo Scrap Racer



Fonte: banco de dados do jogo Scrap Racer na Ludopedia

Imagen 8 – Partida em andamento



Fonte: vídeo de jogabilidade por Green House BG (2022)

Um jogo de corrida linear com a fantasia de pilotos de corrida cujos carros são feitos de sucata (imagem 7). O objetivo do jogo é conseguir dar 3 voltas no tabuleiro modular, no entanto, o método de andar é em aposta e risco, pois um carro feito de sucata pode ser inesperado (imagem 8). Cada jogador tem um personagem com uma habilidade especial e única que o favorece em algum ponto do jogo, e para se locomover eles precisam jogar de 1 a 6 dados, se um dado cair com face repetida, ele não anda e retira uma carta referente à face e aciona o efeito, quanto maior a o número repetido, pior o efeito, enquanto quanto menor, melhor o efeito. Assim, o jogo induz os jogadores a jogar mais dados se as faces forem baixas, enquanto evitam jogar mais com faces altas, quase criando uma média de movimento por turno.

Eles também criam ferramentas que ajudam a contornar azar. Ao conseguir faces iguais 3 vezes, o jogador ganha uma carta especial que pode lhe dar a liderança. Enquanto isso, algumas fichas espalhadas no mapa, que são recolocadas sempre que alguém completa uma volta,

permitem ao jogador alterar as faces de dados enquanto joga, evitando ou provocando uma face dupla.

5.2.3. Catan (1995)

Imagen 9 – Jogo preparado



Fonte: banco de dados do jogo Catan na Ludopedia

Um jogo de coleta e estratégia de manejamento de recursos, adquiridos por meio de sorte em um mapa modular constituído de hexágonos. Em *Catan*, os jogadores têm a fantasia de colonizadores construindo um local para morar em *Catan*, e, para isso, tem de criar suas vilas, cidades e estradas, ou ganhar desenvolvimento para adquirir pontos.

Os jogadores posicionam suas peças nos cantos dos hexágonos (imagem 9), e suas cidades e vilas se beneficiam de todos os espaços que estão ao redor dele. Com uma variação de 5 recursos diferentes, os jogadores têm de escolher bem como vão posicionar suas peças iniciais, e como construir suas estradas, quais recursos focar. Pois se faltar um recurso, o jogador precisará trocar com outro, ou utilizar dos portos na beira do mapa para conseguir os recursos que desejar.

Além disso, o próprio jogo possui alertas de sorte, mostrando no mapa quais locais de recurso são mais possíveis de gerá-los com base nos dados. Já que cada espaço gera recursos com base em um número pré-estabelecido, que pode ser resultado da soma de dois dados de 6 lados, a geração de recursos tem mais probabilidade de acontecer em espaços que

estão na média de probabilidade, sendo 6 a 8 os mais comuns e 2 e 12 os mais raros (não recursos raros, mas a ocorrência deles).

Em *Catan*, ganha quem consegue juntar mais pontos, com desenvolvimentos que podem contar como pontos surpresas, e objetivos secundários que concedem pontos extras para jogadores que os cumprirem, como possuir a maior estrada no campo.

5.2.4. Porta das Lendas (2023)

Imagen 10 – Jogo preparado



Fonte: banco de dados do jogo Porta das Lendas na Ludopedia

Um jogo da memória com elementos dificultadores. Em *Porta das Lendas*, várias cartas são colocadas de face para baixo (imagem 10), e os jogadores, em turnos, revelam de 2 em 2, então, se tiverem uma flor correspondente à da lenda revelada, eles podem descartar a flor para adquirir a lenda.

As lendas são distribuídas em 4 clãs diferentes, e o objetivo de cada jogador é fazer o conjunto completo de um clã.

No entanto, alguns itens estão escondidos no campo também, que ajudam a se proteger e adquirir mais lendas. Enquanto também há uma carta de “se perder” que retira seu próximo turno.

5.2.5. Starry Night Sky (2023)

Imagen 11 – Jogo em progresso



Fonte: vídeo de apresentação do jogo por kovray

Imagen 12 – Interface de jogador desafios



Fonte: vídeo de apresentação do jogo por kovray

Um jogo com o tema cósmico, em que os jogadores tentam descobrir a maior quantidade de constelações possíveis, e pontuar por cada uma. As rodadas têm divisão de 2 fases, a primeira em que os jogadores conseguem recursos, e na segunda em que eles usam esses recursos para marcar estrelas correspondentes em constelações, que, ao completá-las, conseguem pontos (imagem 11). Os jogadores também têm pequenos desafios que os ajudam a ganhar pontos extras (imagem 12), e missões secretas que concedem mais pontos.

O jogo tem um temporizador que monitora a duração da noite. Cada vez que uma constelação é finalizada, o tempo passa. O jogo termina quando chega a manhã e a rodada termina, possibilitando a mesma quantidade de turnos para todos os jogadores. E então ganha o jogador que acumulou mais pontos.

5.2.6. Magic Maze (2021)

Imagen 13 – Demonstração do jogo em progresso



Fonte: banco de dados do jogo Magic Maze na Ludopedia

Um jogo sobre cooperatividade, os jogadores devem, sem se comunicar verbalmente, conciliar suas ações de forma a concluir os objetivos do jogo, concluir um furto a um shopping mágico utilizando quatro personagens que perderam tudo, e precisam de itens para continuar suas aventuras.

Com um mapa modular (imagem 13), *Magic Maze* tem suas peças de mapa descobertas e colocadas durante o jogo, com efeitos que possibilitam os jogadores, durante um breve momento, se comunicar para pensarem em uma estratégia.

O objetivo consiste em levar cada uma das peças de personagem para suas casas de ferramenta de respectiva cor, e então irem para as casas de saída de suas respectivas cores também, isso antes do tempo acabar.

Alguns artifícios, como vórtices e escadas rolantes facilitam a movimentação, enquanto ampulhetas, que dão tempo para fazer uma estratégia são limitadas a 1 vez por partida, assim como os vórtices, que são bloqueados quando todos os personagens conseguem suas ferramentas.

5.2.7. Fjords (2021)

Imagen 14 – Jogo em progresso



Fonte: vídeo de jogabilidade por Fenirob

Em *Fjords*, os jogadores competem para ver quem conseguem dominar o mapa com suas populações, durante duas fases.

Na primeira fase (imagem 14), 4 peças de mapa são reveladas, e, em turno, os jogadores posicionam as peças de 1 em 1 para montar o cenário, encaixando a nova em um espaço coincidente, e, posicionar até 3 casas durante esses posicionamentos. Essa fase encerra quando todos os jogadores posicionam peças suficientes para terminar uma rodada em que as peças restantes são menores do que a de jogadores suficientes.

Na segunda fase, os jogadores posicionam peças de trabalhadores, que podem apenas ser posicionadas em espaços próximos a casas e outros trabalhadores da mesma cor. No entanto, se os espaços forem separados por água ou neve, os trabalhadores não podem ser posicionados adjacentes entre si.

Vence quem conseguir posicionar o maior número de trabalhadores.

5.2.8. Fuga de Creta (2021)

Imagen 15 – Tutorial do jogo



Fonte: vídeo de apresentação do jogo por Romir Play House

Em *Fuga de Creta*, os jogadores tentam buscar formas de escapar do labirinto. Em um mapa de peças modulares (imagem 15) os jogadores tomam turnos para remodelar o caminho, e então usar dos personagens, cada um com suas habilidades especiais, para escapar. Quanto mais vezes um jogador escapar, passando pelo maior número de espaços, com espaços especiais, e coletar as fichas diferentes das saídas, mais pontos eles ganham. No fim, o jogador com mais pontos ganha.

Mas também existe o modo de desafio, no uma carta de desafio é posta na mesa, mostrando como os jogadores devem encontrar uma saída, de forma a passar pelo máximo de espaços possíveis com os recursos determinados. Então os jogadores, apostam quantos espaços conseguem passar, e quem apostar mais, mostra o caminho, e então, se conseguir, ele pontua o desafio, se não, o desafio fica como um ponto negativo para o jogador. Vence quem conseguir mais pontos.

5.2.9. Flamme Rouge (2016)

Imagen 16 – Jogo em andamento



Fonte: vídeo de jogabilidade por Green House BG

Em *Flamme Rouge* (imagem 16), os jogadores vão em uma corrida linear, com tabuleiros modulares predefinidos em cartas de mapa. Nele, o jogador que conseguir levar os ciclistas mais longe na linha de chegada ganha, com primeiro a terceiro lugar.

Cada jogador controla 2 ciclistas, um que possui cartas que permitem movimentos mais longos (*sprinter*), e outro com movimentos médios (*roller*). Os jogadores tomam turnos simultâneos, puxando 4 cartas do baralho de cada ciclista, e usando 1 para mover, deixando-a em segredo e embaralhando o resto de volta. Os jogadores então revelam seus movimentos. Os movimentos são realizados com a ordem de primeiro a último lugar dos ciclistas.

Ainda existem efeitos de desnível, que limitam ou aumentam os movimentos, enquanto efeitos de vácuo possibilitam andar mais com menos movimentos. No entanto, o efeito de exaustão chega para aqueles que estão em sem ciclistas em suas frentes, colocando cartas de fadiga, que permitem apenas 2 movimentos, no baralho do ciclista.

Ganha quem conseguir chegar com um dos ciclistas primeiro, não impedindo que um jogador consiga primeiro e segundo lugar.

5.3. A base das mecânicas finais

Para compreender com mais facilidade o processo, será apresentado antes as mecânicas de resultados, para compreender como o jogo foi do início e chegar em sua versão de apresentação.

- O jogador

Cada jogador tem um Caminho, que lhe dá habilidades, um objetivo, e um baralho que facilita sua conclusão. Eles utilizam cartas de auxílio, que aparecem como comuns, artefatos, guias e bênçãos, cada um com seus efeitos únicos.

Quando um jogador termina um caminho, ele vira sua carta, revelando habilidades mais fortes que podem ser utilizadas para atravessar o tabuleiro em direção a uma peça de despertar, e ganhar o jogo.

- **A Cuca**

A Cuca é a mestra da mesa, ela conduz as rodadas, posiciona as ameaças, ativa os horrores e ativa seus efeitos. Ela tentará, no âmbito de suas ações, impedir que os jogadores ganhem.

- **O mapa**

O mapa modular é constituído de 9 setores, cada um com 9 peças de mapa, divididas em 5 tipos: antro, cidade, especial, floresta e rio, os quatro últimos tendo 2 variações, os lares, que defendem os jogadores dentro eles, e os despertares, que é o local no qual os jogadores precisam chegar.

Os jogadores montam o mapa em turnos, posicionando os setores como desejarem, assim como as peças que os constituem, com limitações apenas nos tipos repetidos dentro de um mesmo setor.

As peças de despertar são posicionadas pela Cuca quando um jogador termina seu objetivo de Caminho, qualquer jogador com um caminho concluído pode passar com uma peça de despertar para ganhar a partida.

- **A movimentação**

A movimentação é feita por dentro das peças de mapa, com cálculos realizados a partir da soma dos resultados dos dados com adição ou subtração e efeitos, resultando no número de movimentos por turno.

O custo de movimento entre peças do mapa é 1, e mudar de setor exige 2. No entanto, esses valores podem mudar dependendo de uma variedade de efeitos.

- **As Boiunas**

As Boiunas são peças de setores que estão adormecidas. Elas acordam após 5 marcadores serem posicionados na interface de Boiunas da Cuca, um marcador sempre é colocado ao início de rodada. Elas ficam despertas por 3 rodadas, causando seus efeitos, que variam se a desperta é arrebatadora ou carnavalesca. A arrebatadora causa uma grande quantidade de limitações e efeitos negativos, enquanto a carnavalesca concede efeitos positivos.

- As ameaças

As ameaças são os obstáculos principais. Elas compartilham o baralho Onírico com alguns auxílios. Quando um jogador muda de setor, ou tira 1, 2 ou 3 repetidos nos 2 dados de 4 faces, ele revela uma carta onírica, se for um auxílio, ele compra, se for uma ameaça de campo, a Cuca a posiciona no campo próximo da pessoa que a revelou, ou, se for uma ameaça assombração, ela se instala na interface do jogador, atuando como seu guia, causando efeitos negativos.

As ameaças de campo têm duração, que simboliza o número de rodadas que ficam em campo, um tipo de local onde podem ser colocadas (rio, floresta, cidade e especial), e um alcance que varia entre lateral, diagonal, adjacente e setorial.

- Palavras-chave e condições

Várias palavras-chave ajudam a resumir textos com a ajuda de iconografias, dando amis clareza e fluidez para a leitura, no custo de maior complexidade no aprendizado. As condições especiais são formas de ajudar ou atrapalhar os jogadores, elas influenciam desde o quanto um jogador pode se locomover, a como ele irá comprar.

- Fim do jogo

O jogo acaba em 2 situações: quando todos os jogadores escapam, ao terminar seus caminhos e ficar em cima de um espaço de despertar, ou quando o despertador toca, após um número predeterminado de rodadas. Nesse caso, os jogadores que escaparam são declarados vencedores, junto da Cuca.

5.4. Design - A ideia

A primeira ideia do jogo foi uma corrida linear, com apenas dois tipos de cartas, os auxílios e as ameaças, com o mapa dividido em 3 setores (imagem 17). No entanto, a partir de cálculos de probabilidade sobre os dados, foi visto que a mecânica em si não se sustentava, e ao avaliar novamente todas as ameaças de teste, apareceu a oportunidade para a criação de mais uma classificação, e com ela uma atualização da ideia inicial.

Imagen 17 - Infográfico da ideação inicial



Fonte: elaborado pelo autor

5.4. Design e protótipo da versão 0

Com a criação da classificação dos horrores, cartas de perigo que alteram regras do jogo para prejudicar o progresso do jogador, a probabilidade do dado se tornou mais distinta e as regras foram construídas, o que possibilitou a progressão para o próximo passo, que acontece enquanto as regras são constituídas e regularmente atualizadas para facilitar a gamificação (imagem 118).

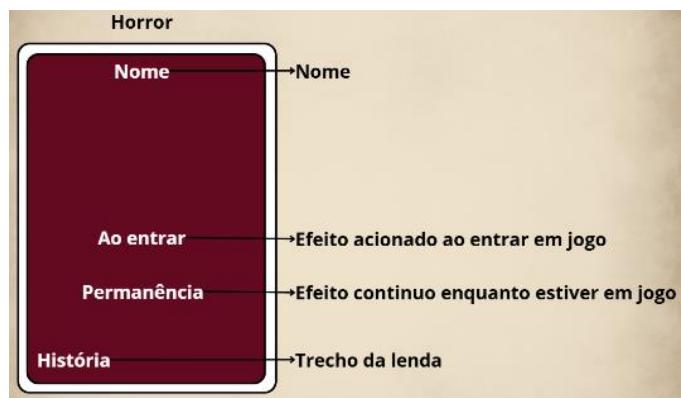
Imagen 18 - Infográfico da atualização da versão 0



Fonte: elaborado pelo autor

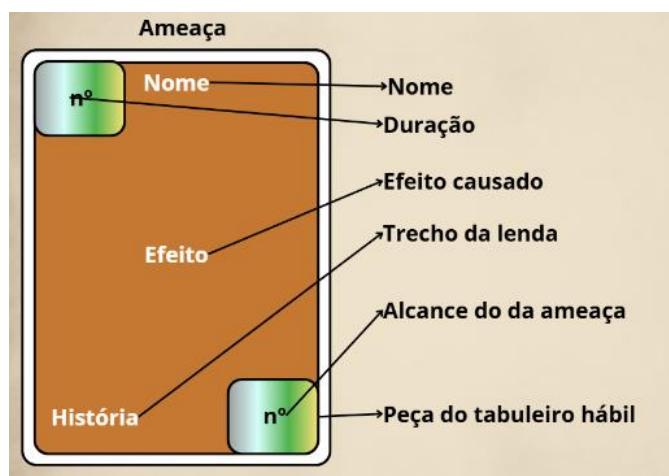
É durante essa versão que testes de design das cartas começaram a ser realizados, utilizando imagens provisórias, começa-se a pensar na organização das informações (imagens 19 a 21).

Imagen 19 – Início do design da carta de horror



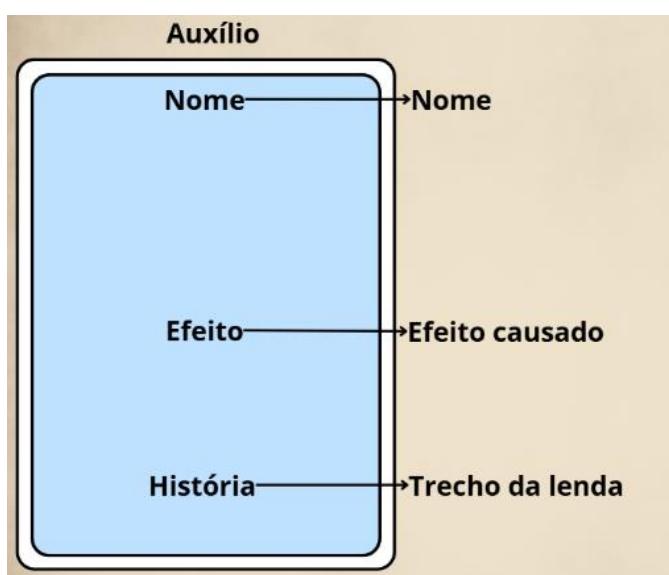
Fonte: elaborado pelo autor

Imagen 20 – Início do design da carta de ameaça



Fonte: elaborado pelo autor

Imagen 21 – Início do design da carta de auxílio



Fonte: elaborado pelo autor

5.4.1. A seleção das lendas

Após a definição da base do que seria feito, foi iniciada a seleção das histórias e personagens que iriam compor o elenco do jogo. Foram utilizados para a pesquisa os livros Geografia dos Mitos Brasileiros (2022), de Luiz da Câmara Cascudo, e Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro (2022), de Januária Cristina Alves e os vídeos de Felipe Barbosa, que une conhecimentos dos dois anteriores e mais algumas fontes para criar vídeos dinâmicos e explicativos com diversos exemplos de origem, versões e aparições de várias entidades do folclore. A partir deles, foram escolhidas as lendas que poderiam de alguma forma serem gamificadas com base nas mecânicas de jogo instituídas.

Após as leituras e vídeos explicativos, cerca de 144 lendas e personagens foram selecionados e gamificados, recebendo suas classificações e efeitos específicos dentro das mecânicas do jogo.

5.4.2. Protótipo rápido

Com as bases definidas, o protótipo físico foi feito com a utilização de dados de quatro e seis lados, papel paraná para o campo, caixa de cereal para as fichas e papel sobre cartas velhas para as cartas (imagens 22 e 23). A ideia foi fazer de uma maneira rápida para testar o quanto antes a mecânica e entender suas limitações.

Imagen 22 - Produção das fichas em caixas de cereal

ALMA DE GATO	AMUL ETO DO LUCAS DA FEIRA	ALMA DE GATO	AMUL ETO DO LUCAS DA FEIRA	ANHUMA	ANHUMA
ANHUMA	BACURAU	BACURAU	BICO DE PALHA	BOTO	CABEÇA DE PROA
CABEÇA DE PROA	CABEÇA DE PROA	CACHORRA DA PALMEIRA	CACHORRA DA PALMEIRA	CACHORRINHA D'AGUA	CACHOO
CAINAME	CHINAME	CARNEIRO ENCANTADO	CARNEIRO ENCANTADO		Fine Pen Cole

Fonte: autor

Imagen 23 - Produção das cartas de teste



Fonte: autor

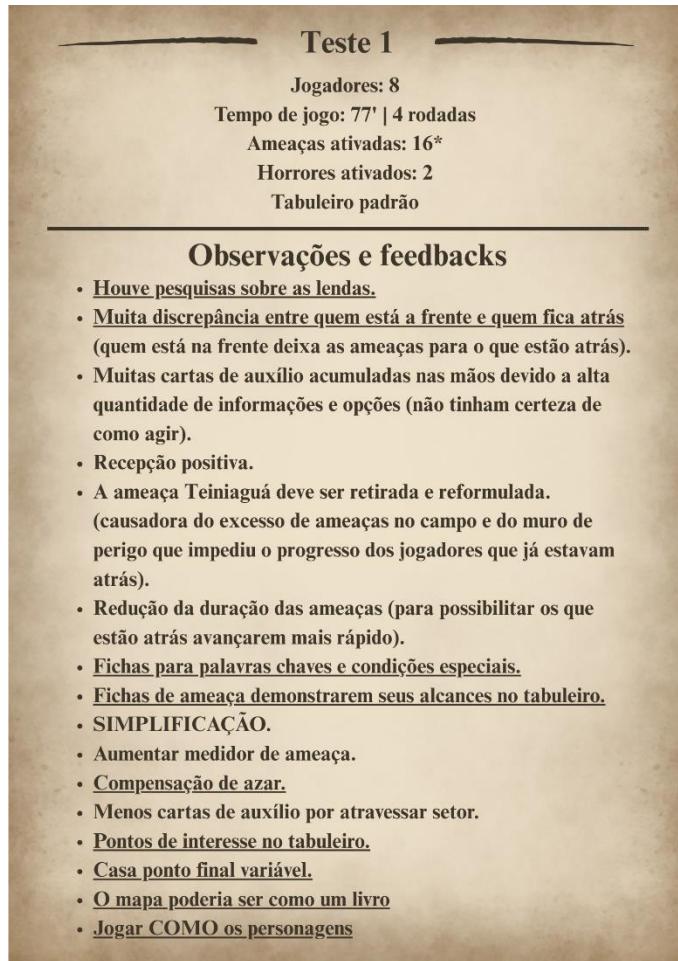
5.4.3. O teste da versão 0

O primeiro teste foi realizado com a participação de 7 jogadores, que, com a explicação das regras e adaptação ao material ainda em estágio inicial, demorou 1 hora e 17 minutos para acabar, o que foi referente a 4 rodadas.

5.4.4. O feedback da versão 0

Observações foram tomadas enquanto observava os jogadores, e, ao final da partida, cada jogador em ordem definida deu suas opiniões e sugestões do que os incomodou e o que eles esperavam a partir da ideia do jogo e mecânica proposta. Uma conversa final foi feita para fazer concordâncias e discordâncias entre os jogadores e o autor sobre quais ideias propostas e reclamações poderiam ser descartadas e quais irem para frente (imagem 24).

Imagen 24 – Resultado do teste 1



Fonte: autor

5.4.5. Análise e refinamento da versão 0

Com base nos feedbacks recebidos, foi visto que existia uma enorme disparidade entre quem estava ganhando e perdendo, sendo que era extremamente difícil alguém que estava atrás desviar das próprias ameaças enquanto lidava com a dos outros.

Além disso, era muito difícil acompanhar todos os efeitos aplicados em si ao mesmo tempo em que se atenta à duração das ameaças que tinha ativado, já que a rodada delas era definida pelo jogador que a comprou. Baseado nas opiniões e observações, alguns tópicos foram colocados como mais emergenciais, como o excesso de cartas na mão, quantidade de informação e compensação de azar para ajudar quem está perdendo a conseguir continuar no jogo.

5.5. Design e protótipo da versão 1

Baseado na análise da versão 0, para a versão 1, foi reduzida a quantidade de auxílios obtidos para todos os jogadores, com exceção do que está em último. Além da adição do mestre da mesa chamado Folclorista, que seria um jogador que se absteria de ganhar e perder, e cuidaria de monitorar o tempo das ameaças, distribuição de cartas e posicionamentos.

No entanto, essa versão nunca foi testada, apesar que, de forma idealizada, ter solucionado alguns dos problemas, um continuava muito complexo, que era o possível muro de ameaças que podia facilmente se formar quando houvesse mais jogadores. Como o objetivo de ser capaz de suportar 6 ou mais jogadores era essencial, a mecânica não era viável. Além disso, a ideia do espaço final ser móvel e de pontos de interesse variados no mapa eram ótimas para estratégia e interação além de andar para frente, mas para isso o mapa deveria ser alterado.

Mesmo que nunca testada, foi nessa versão que a identidade visual teve seu primeiro levantamento, com a proposta do campo como um livro, logo, as cartas poderiam ter a aparência de páginas.

5.6. Design e protótipo da versão 2

Para corrigir o problema que a versão 1 não conseguiu, foi feita a versão 2 (imagem 25), que sugeriu um mapa maior, formado por 9 setores, cada um constituído por nove fichas de mapa em forma 3x3. Além disso, foi acrescentada uma nova categoria de carta, os Caminhos. Ao todo, 22 caminhos foram idealizados, alguns repetindo a mesma personagem, mas com a história contada de forma diferente. Eram cartas que os jogadores compravam 2 aleatoriamente antes da partida começar, cada uma tinha uma habilidade e um objetivo e, ao concluir-lo, perdia a habilidade, mas fazia com que a Cuca, que substitui o Folclorista nessa versão, posicionasse um espaço de fim em um local difícil do tabuleiro, forçando o jogador a ter uma estratégia não só em concluir sua missão, mas também para chegar no espaço de fim antes que outro jogador o fizesse.

Isso corrigiu o problema da corrida linear com as ameaças, pois agora elas estariam distribuídas pelo mapa, e os jogadores poderiam desviar delas mais facilmente com um mapa maior e sem uma direção obrigatória. Foi resolvido também o problema do nivelamento entre o jogador ganhando e o perdendo, pois, quando um jogador completava um dos dois objetivos e a Cuca posicionasse um espaço de fim, este pode ser utilizado por todos os jogadores que

terminassem um de seus objetivos também, o que permitia que os jogadores que estivessem perdendo conseguissem elaborar estratégias já conscientes de um ponto de saída do jogo.

Também foram criados os espaços “casas”, que serviam como refúgio para os jogadores, permitindo que eles conseguissem ter pelo menos um local em cada setor em que eles estivessem em segurança contra as ameaças. No entanto, as Boiunas também entraram no jogo, antes uma carta de ameaça, agora se tornaram perigos constantes em setores específicos, as quatro dormiam até que se passasse 5 turnos, quando uma aleatoriamente acordaria para provocar seus efeitos no setor. Delas, 3 aplicam um efeito negativo extremo para locomoção, enquanto 1 ajuda o jogador a progredir.

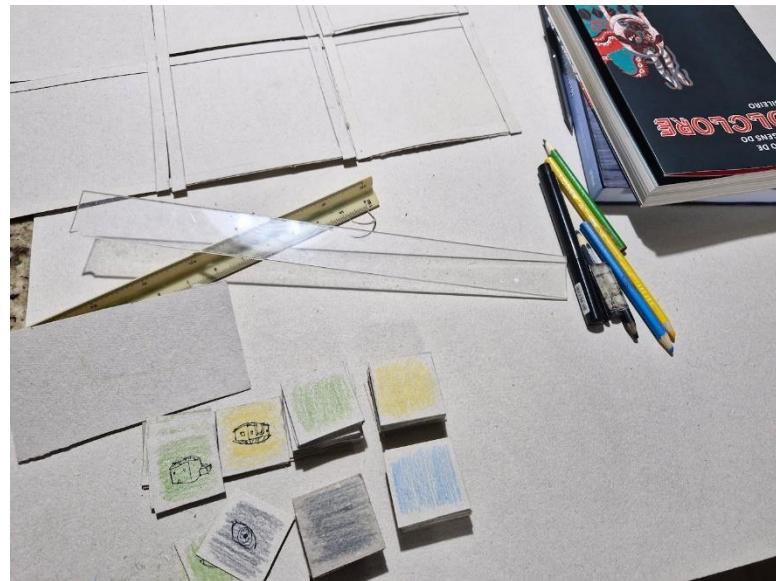
Imagen 25 - Infográfico da atualização da versão 2



Fonte: elaborado pelo autor

Logo, mais peças e cartas tiveram de ser produzidas (imagens 26 e 27) e algumas removidas para a nova configuração de mapa e mecânicas, e a maioria das cartas teve de ter seus efeitos refeitos.

Imagen 26 - Produção do tabuleiro novo



Fonte: autor

Imagen 27 – Armazenamento dos componentes em uma caixa pequena



Fonte: autor

5.6.1. Os testes da versão 2.

Ao todo, 4 testes foram realizados na versão 2, 3 testes com 2 pessoas (imagens 28 e 29) e 1 teste com 5 pessoas (imagem 30). Nos dois primeiros testes, a jogadora que estava perdendo ganhou, no terceiro, em uma disputa acirrada, a mesma jogadora de antes ganhou novamente. No entanto, no que parecia a possível versão final do jogo, mesmo com

algumas adaptações, o teste 4 provou que a mecânica ainda não estava se autossustentando.

Imagen 28 – Jogadoras montam o mapa



Fonte: autor

Imagen 29 – Jogo 2 de 3 em curso



Fonte: autor

Imagen 30 – Último teste da versão 2



Fonte: autor

5.6.2. Os feedbacks da versão 2

Os três primeiros feedbacks (imagens 31 a 33), sendo testes com as mesmas pessoas repetidas vezes, conseguiram entendimento sobre as regras e encontraram falhas que inspiraram na criação de especificidades, no entanto, no quarto teste (imagem 34), com um número maior de pessoas novamente, a mecânica voltou a não se autossustentar.

Imagen 31 – Teste 1 da versão 2

Teste 1	
Versão 2	
Jogadores:	3
Tempo de jogo:	~50' 7 rodadas
Ameaças ativadas:	2
Horrores ativados:	1
Tabuleiro padrão	
Caminhos finalizados:	3

Observações e feedbacks

- Houve explicação de regra.
- Corrigir regras envolvendo: setores, boiunas, espaço de fim, caminhos. Motivo: não estavam bem explicados e induziram ao erro.

Fonte: autor

Imagen 32 – Teste 2 da versão 2

Teste 2

Versão 2

Jogadores: 3

Tempo de jogo: ~40' | 6 rodadas

Ameaças ativadas: 8*

Horrores ativados: 1

Tabuleiro padrão

Observações e feedbacks

- Não houve explicação de regra, as jogadoras já entenderam a base e exploraram os limites, buscando quebrar o jogo.
- Corrigir regras envolvendo: setores, boiunas, espaço de fim, caminhos. Motivo: não estavam bem explicados e induziram ao erro.
- Regra a ser adicionada: Cada setor deve ao menos ter 1 espaço de cada tipo.
- Regra a ser adicionada: O Antro não pode ficar adjacente a casas.
- Regra a ser adicionada: Arredondamento sempre será feito para menos.
- Atualizar o Caminho da Maria Gomes, pois não está com suas regras claras.
- Organizar uma interface para orientação dos jogadores.
- *O Caminho do Teiniaguá, assim como sua aposentada carta de ameaça, está desregulada e força muitas ameaças a aparecerem de forma desigual. (mesmo assim sua jogadora ganhou por um combo com o Caminho da Matinta Perera)

Fonte: autor

Imagen 33 – Teste 3 da versão 2

Teste 3

Versão 2

Jogadores: 3

Tempo de jogo: ~40' | 7 rodadas

Ameaças ativadas: 5

Horrores ativados: 2

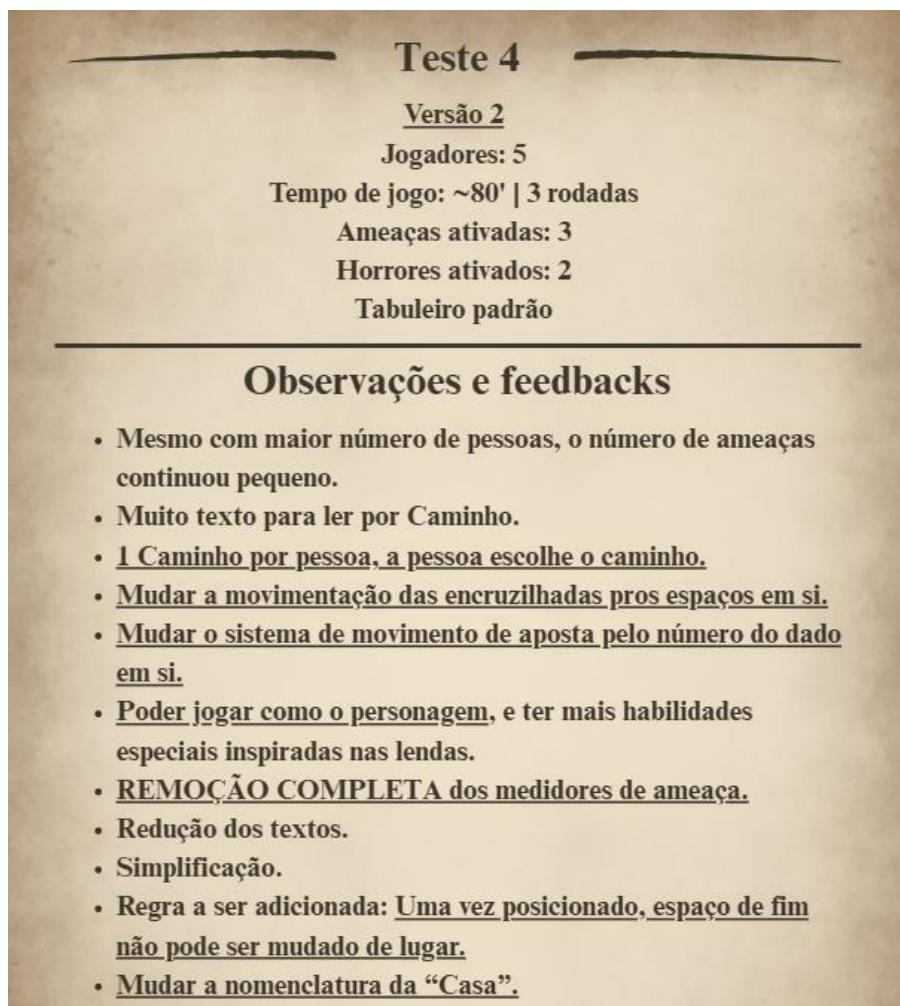
Tabuleiro padrão

Observações e feedbacks

- A Gralha azul venceu de novo.

Fonte: autor

Imagen 34 – Teste 4 da versão 2



Fonte: autor

5.6.3. Análise e refinamento da versão 2

O problema da quantidade de informação retorna com o número de jogadores, pois não só cada jogador tem muito texto para ler, mas também deve se atentar aos dos outros para montar uma estratégia. Além disso, os medidores de ameaça se tornam uma mecânica problemática que, se fossem a mecânica principal do jogo, poderia ser interessante, no entanto, não estava cumprindo sua função de forma eficiente. Enquanto isso, novamente o pedido para jogar com uma personagem específica retorna, se mostrando um motivo para apostar nessa mecânica.

Os problemas do mapa e movimentação foram finalmente colocados em xeque. O movimento pelas encruzilhadas, peças chamadas de “casas”, dados que não são intuitivos, a união desses fatores, por mais que as

regras tentassem deixar claro, era algo intrínseco do entendimento de jogos de tabuleiro, e foi aceito sua mudança para que a jogabilidade fosse mais fluida. O jogo já estava muito complexo, e ficar entre 4 espaços com efeitos que variam de acordo com cada um deles simultaneamente era excruciante.

5.7. Design e protótipo da versão 3

Para a versão 3 (imagem 35), o movimento agora era por dentro dos espaços, e dois dados eram jogados por turno para decidir o movimento. O que antes poderia ser de 2 a 3 encruzilhadas por turno, agora poderiam ser até 8 quadrados. O mapa se tornou pequeno, e com isso, rápido demais. Então um custo de movimento foi adicionado para locomover entre setores, e, ao tirar 2 números 4 no dado, que resultaria em 8 de movimento, foi adicionada a mecânica de impedir a locomoção, enquanto acelera a contagem dos horrores. Assim o problema da fácil movimentação foi reduzido.

As ameaças agora não podiam ser obtidas por medidor, e para trazê-las de volta ao jogo, o baralho de auxílios e o baralho de ameaças se uniram no que passa a ser chamado baralho onírico. A compra de ameaças agora é um risco a ser feito ao se mover pelo mapa, podendo trazer um auxílio ou um obstáculo, o que possibilitou a adição de efeitos que possibilitem observar as cartas e manipular a sorte. Os alcances de ameaça foram alterados e clareados nas fichas de ameaças, enquanto a regra de espaço hábil de ameaça foi refinada para reduzir a chance da formação de barreiras de ameaças. Alguns auxílios e ameaças foram em transformados em uma nova classificação de ameaça, as Assombrações, que não entram no mapa, mas invadem a interface do jogador, ocupando o espaço de guia.

Os baralhos de Caminho foram aprimorados e reduzidos a 6, agora tendo acréscimos de efeitos quando os caminhos são concluídos, além de cada um possuir um baralho único, o baralho de caminho, com cartas comuns ao baralho onírico e cartas únicas do próprio personagem, que ajudam a conclusão do objetivo e prejudica outros jogadores.

As interfaces da Cuca e dos jogadores foi trabalhada para deixar as informações mais importantes visíveis de forma intuitiva. Os jogadores receberam o limite de 3 artefatos e 1 guia simultâneos, com apenas a ativação de 1 de cada tipo por turno. Enquanto a Cuca passa a ser mais influente no jogo, colocando ameaças em inícios de rodada e começando a atrapalharativamente os jogadores.

Ameaças e horrores receberam as classificações de lendas que tem um mesmo propósito ou semelhança, os fogos-fátuos, os bichos-papões e os monstros, cada um com um efeito especial e específico desse tipo. Os fogos-fátuos atuam como vigias do Boitatá, colocando-o no jogo mais rápido. Os bichos-papões são baseados em lendas cujo intuito é em assombrar as crianças, eles são os únicos que afetam um jogador mesmo se ele estiver em um lar, que é a nova nomenclatura dos espaços de "casa", pois pelo entendimento de jogos de tabuleiro, espaços do mapa também estacam sendo chamados de "casas". Enquanto os Monstros são seres enormes e muito fortes e não podem ser retirados do mapa sem ser pela própria duração acabar.

A história do jogo também toma forma, a Cuca como uma entidade dos sonhos, aprisiona os jogadores. O mapa é o sonho, montado a partir das mentes dos sonhadores. As cartas são as páginas, jogadas para dentro do sonho para que tomem vida.

Imagen 35 – Infográfico da atualização da versão 3



Fonte: elaborado pelo autor

5.7.1. O teste da versão 3.

O teste da versão 3 (imagem 36) foi a partida mais demorada e acirrada com poucas pessoas em comparação com todas as outras versões. A partida foi entre o caminho da Mula-sem-cabeça e o caminho da Maria Gomes. A Mula-sem-cabeça ficou o início da partida inteiro atrás, mas, em uma rodada, conseguiu disparar, e apenas perdeu por um turno de diferença.

Imagen 36 – Teste da versão 3

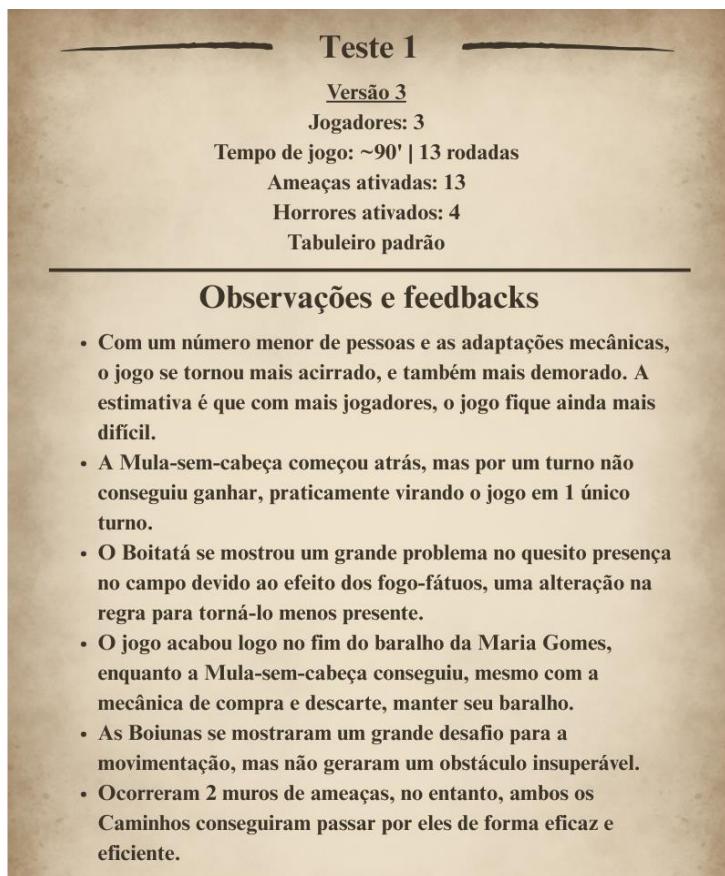


Fonte: autor

5.7.2. O feedback da versão 3.

A versão 3 foi a mais estável (imagem 37), mas mostrou ainda alguns defeitos a serem corrigidos para a enfim versão de apresentação.

Imagen 37 – Feedback da versão 3



Fonte: autor

5.7.3 análise e refinamento da versão 3

Por mais que a Mula-sem-cabeça ainda tenha perdido, o fato de que ela quase virou o jogo com uma jogada pensada, mostra que a estratégia é capaz de sobrepujar a sorte. No entanto, alguns fatores de sorte que a prejudicaram terão de ser revisados, como a captura, que praticamente retira o próximo turno do jogador, deve possuir uma forma de escape, pois foi perceptível que perder sequer um turno no jogo pode ser drástico entre ganhar ou perder a partida.

5.8. Design e protótipo da versão de apresentação.

Para o protótipo de apresentação, muitas regras, como de espaço hábil e movimentação foram polidas. O caminho da Iara foi fortalecido devido a uma simulação de 3 rodadas em que ela se mostrou com dificuldades.

Os horrores, antes com temporizador, receberam uma mecânica nova, as velas e o Cair da Escuridão. Agora, todo turno e quando 2 números 4 são tirados nos dados ao movimentar, uma vela se apaga, quando a última se esvai, os jogadores recebem um efeito negativo e um horror surge.

Devido ao aumento do tempo observado no teste, foi acrescentada uma nova regra: o despertador, que marcará o fim do jogo em alguns turnos, impedindo que uma partida dure muito mais que o esperado, e, dessa forma, a Cuca passa a ser ainda mais presente no jogo ao atrapalhar os jogadores, pois agora ela também pode ganhar por cada jogador que não escapa.

Novas condições positivas e negativas, além do polimento em suas descrições, para corrigir inconsistências que levavam ao erro. A captura agora pode ser passível de fuga de duas maneiras diferentes, e o jogador ainda consegue utilizar algumas ações antes de voltar ao jogo.

Com a história definida anteriormente e a jogabilidade estável, agora a identidade visual pode ser feita com êxito.

5.8.1. Alteração da categoria do jogo

Como O Caminho das Lendas se estabilizou como um jogo de corrida não-linear, uma segunda pesquisa foi feita para descobrir em que categoria ele se encaixaria com as características atuais: um mapa modular que pode ser configurado de várias formas, jogadores utilizam personagens para se mover pelo mapa para cumprir uma missão e escapar, enquanto juntam recursos para ultrapassar obstáculos, com um mestre de mesa que tenta impedi-los.

Essa descrição foi o que lhe rendeu a nova categoria descendente dos RPGs, os Dungeon Crawlers, como Gloomhaven e Zombicide, que compartilham de algumas dessas características.

5.9. Identidade visual

A identidade visual, como foi definida pela história, deverá remeter a páginas

para as cartas e sonhos para o tabuleiro.

5.9.1. Moodboard

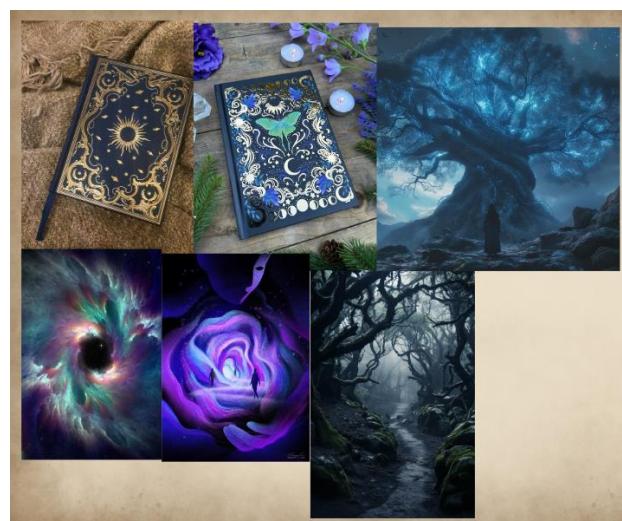
Dois moodboards (imagens 38 e 38 foram compostos, um para as ilustrações das cartas e interfaces, outro para as ilustrações do mapa e capa das interfaces.

Imagen 38 – Moodboard das páginas



Fonte: compilação do autor²

Imagen 39 – Moodboard do tabuleiro



Fonte: compilação do autor³

² Montagem de imagens coletadas via Pinterest

³ Montagem de imagens coletadas via Pinterest

5.9.2. Tipografias

Foram escolhidas 3 tipografias de uso livre (imagem 40), uma para grandes títulos, com uma tipografia manuscrita para remeter aos livros antigos, uma tipografia mais legível para os títulos, que tivesse variações no traço, e uma tipografia menor para os textos longos, capaz de ser legível.

Imagen 40 – Tipografias escolhidas



Fonte: elaborado pelo autor

5.9.3. Título do jogo

Para o título do jogo foi utilizada a tipografia Pony Club, junto de intervenções de linhas para darem fluidez ao título e formarem um caminho (imagem 41).

Imagen 41 – Título do jogo



Fonte: elaborado pelo autor

5.10. Materiais

Devido a custos de produção e acessibilidade, o modelo de apresentação contará com materiais diferentes do modelo esperado como de mercado.

5.10.1. Materiais do modelo de apresentação

Cartas: Papel couché 300g.

Fichas, contadores, itens, interfaces e setores: Adesivo vinílico sobre papel paraná.

5.10.2. Materiais esperados para modelo de mercado

Cartas: papel baralho 280g.

Livro de regras: Papel couché fosco 170g.

Fichas, contadores, itens, interfaces e setores: Papel holler 18mm.

Caixa: Papel holler 23mm.

Dados: resina.

5.11. Escolha das lendas para o protótipo de apresentação.

Para a amostragem, foram selecionados dois baralhos considerados estáveis e utilizáveis, que conseguissem mostrar as mecânicas possíveis de interação entre jogador e mapa ao máximo, além disso, foram distribuídas entre ameaças auxílios e horrores que conseguissem mostrar em aplicação cada um dos efeitos e condições possíveis no jogo.

As ilustrações foram feitas de acordo com descrições obtidas sobre tais, unidos da interpretação do autor e liberdade poética.

5.11.1. As lendas gerais

Foram selecionadas ameaças de campo de todos as 4 variáveis, além de ameaças com os 4 tipos de alcance, além de ameaças de assombração. Os auxílios seguiram o mesmo rumo, tendo todas as suas classificações presentes espalhadas entre as selecionadas. Os horrores foram escolhidos com base em suas mecânicas e seu efeito de alteração de regra mais estável.

5.11.2. Os caminhos

Os Caminhos selecionados foram o da Iara, que foi testado e fortalecido, e o Caminho da Gralha, que já conseguiu ganhar, mesmo que em outras versões, mesmo ao começar ganhando ou perdendo.

5.11.3. Diferentes aparições da mesma lenda

Algumas lendas podem se repetir, mas possuem descrições e ilustrações diferentes, como o caso da Cuca, que tem 3 versões, cada uma simbolizando alguma forma da conjunção dos vários significados que essa entidade possui.

A Cuca que auxilia foi feita a partir do significado de “avó” e o poder dos sonhos, como uma guardiã dos sonhos das crianças boas.

A Cuca como ameaça não é uma carta propriamente da Cuca, mas está presente na ilustração do Tutu, como seu mandante, essa cuca pega significados da Cuca e borboleta como espíritos e morte, com a foice registrando essa marca. Assim, ela manda Tutu, seu pesadelo, pegar as crianças levadas para ela.

A Cuca como Horror surge como a forma de bruxa em si, metamorfa, causadora dos pesadelos nas crianças levadas, o terror na hora de dormir.

5.12. O design das cartas.

O design das cartas foi pensado para ter organização hierárquica de informações, de forma que o empilhamento não consiga tapar informações importantes das cartas, já que isso ocorrerá nos casos de ameaças e artefatos (imagens 45 e 47). Com o estilo de ilustração que cobre a maior parte da carta, uma caixa de texto translúcida ajuda na leitura, enquanto bordas brancas nas letras são utilizadas para o mesmo fim. Pequenos textos posicionados abaixo dos efeitos, separados por uma linha, contam fragmentos das lendas das cartas estampadas (imagens 42, 43, 44, 46 e 48). No caso dos horrores (imagem 48), as letras invertem as cores e bordas, enquanto a caixa de texto se torna escura, e o nome da carta é jogado para o centro.

Imagen 42 – Anatomia da frente da carta de caminho



Fonte: elaborado pelo autor

Imagen 43 – Anatomia do verso da carta de caminho



Fonte: elaborado pelo autor

A Anatomia das cartas de caminho (42 e 43), assim como horrores e bênçãos, conta com dois textos e feitos primeiramente, no entanto, quando o caminho é concluído, a carta é colocada com o verso para cima, contendo uma nova ilustração com apenas uma caixa de texto de efeito.

Imagen 44 – Anatomia das cartas de auxílio



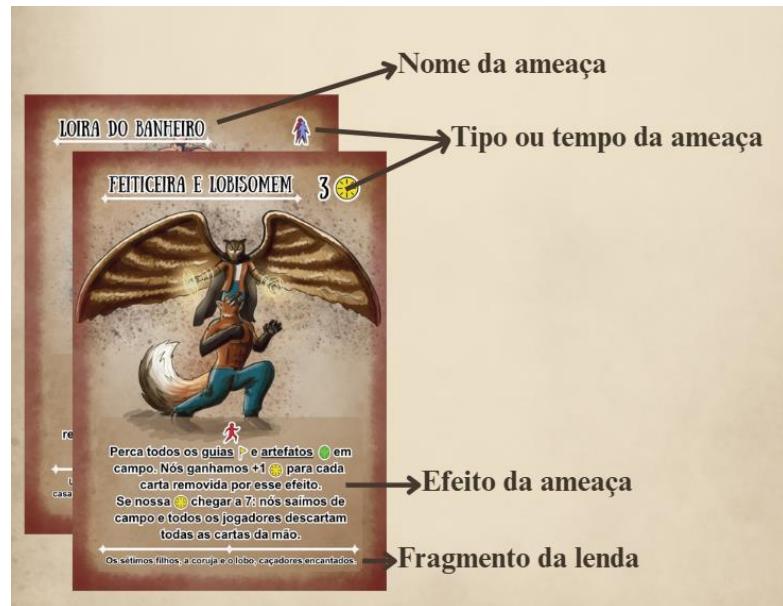
Fonte: elaborado pelo autor

Imagen 45 – Demonstração de empilhamento de cartas de artefato



Fonte: elaborado pelo autor

Imagen 46 – Anatomia da frente da carta de ameaça



Fonte: elaborado pelo autor

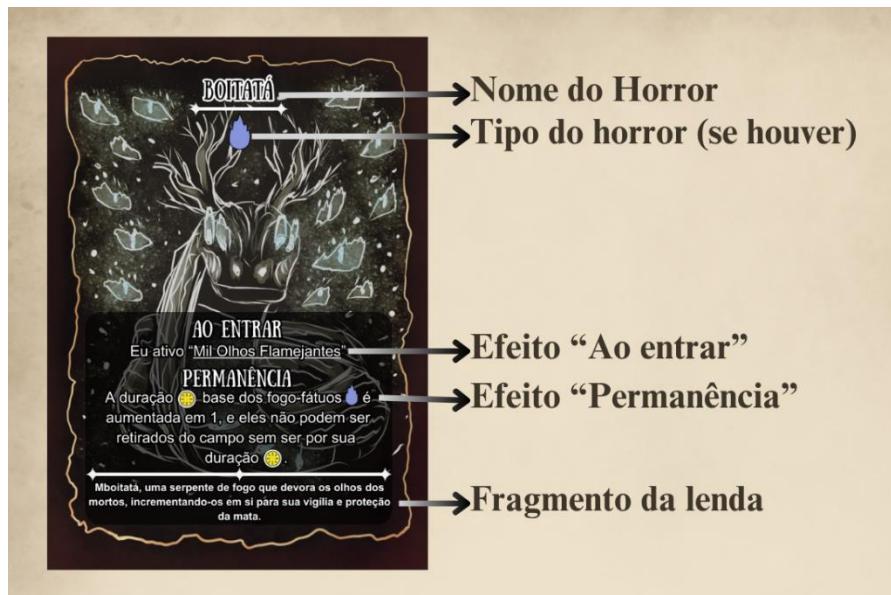
Imagen 47 – Demonstração de empilhamento de cartas de ameaça



Fonte: elaborado pelo autor

Tanto os artefatos quanto as ameaças são empilháveis para economizar espaço (imagens 45 e 47), ambas as formas podem ser utilizadas para identificação, apenas dependendo de qual informação o jogador prefere estar à mostra. Lembrando que a duração das ameaças descrita na carta apenas conta em sua primeira rodada, por isso, após uma rodada, ela já pode ser desconsiderada, sendo trocada pela ordem na foice da interface da Cuca.

Imagen 48 – Anatomia das cartas de horror



Fonte: elaborado pelo autor

Para os versos, das cartas e de outros materiais do jogo, foi desenvolvido uma ilustração baseada na bandeira do Brasil, utilizando das formas geométricas e sua organização para criar algo que estivesse na temática do jogo, com a floresta acima, a cidade em baixo, e riscos representando os rios ao centro (imagens 49 e 50).

Imagen 49 – Verso das cartas padrão



Fonte: elaborado pelo autor

Imagen 50 – Verso dos horrores



Fonte: elaborado pelo autor

5.13. Iconografia

Para a iconografia, foram feitos mais de 20 ícones para substituir ou incrementar a facilitação da leitura das cartas e mapa (imagem 51).

Imagen 51 – Ícones



Fonte: elaborado pelo autor

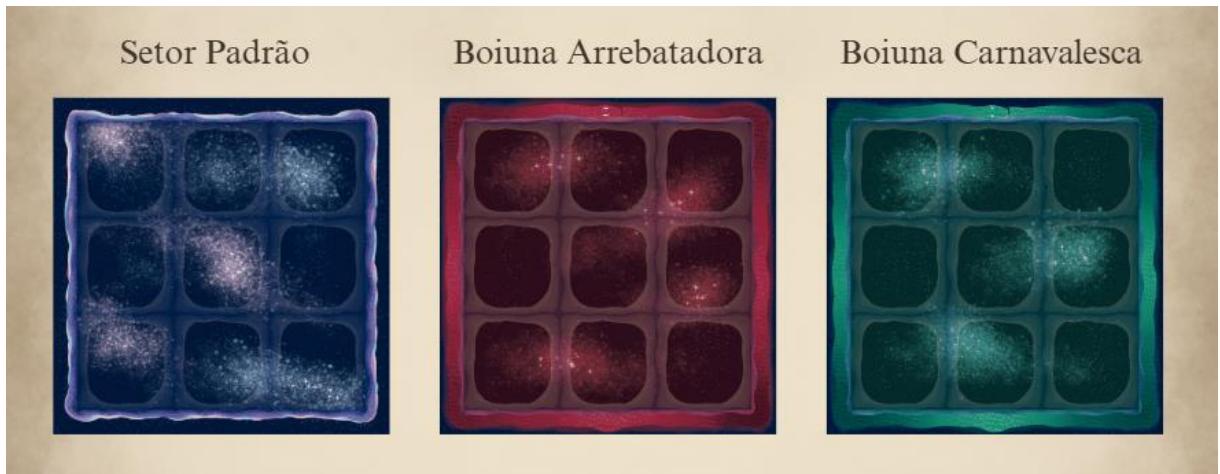
5.14. O mapa, as peças e as interfaces.

Com as cartas feitas, agora o mapa e as interfaces viriam para o foco, o mapa com a temática de sonho, enquanto os outros elementos com a temática de livro.

5.14.1. Confecção do mapa.

Seguindo a temática onírica, os setores e fichas de mapa foram ilustrados com padrões de linhas coloridas que são contínuas entre si. Os setores mostram onde as peças devem ser encaixadas, e os setores de boiunas também contam feitos com acréscimos de ilustração para diferenciá-los dos outros (imagem 52).

Imagen 52 – Setores



Fonte: elaborado do autor

As peças, com 13 variações, divididas em 5 principais: o antro, a floresta, a cidade, o rio, e especiais, que representariam algum ponto específico do país (imagem 53).

Imagen 53 – Peças do mapa



Fonte: elaborado pelo autor

5.14.2. Confecção das peças

As fichas de ameaça, seguindo a estética de papel, tinham que ter a ilustração, nome, espaço onde ficavam e o alcance bem nítido (imagem 54).

Imagen 54 – Fichas de ameaça



Fonte: elaborado pelo autor

As fichas de jogador (imagem 55) precisavam mostrar as ilustrações do caminho e seu nome, enquanto os contadores precisavam ser pequenos e em grande quantidade.

Imagen 55 – Fichas dos jogadores e contadores



Fonte: elaborado pelo autor

5.14.3. Confecção das interfaces

As interfaces foram produzidas na estética de livros, o dos jogadores (imagem 56) seguem as colorações das páginas de auxílio, enquanto a da Cuca (imagem 57) segue uma estética voltada para um altar, enquanto o livro tem a coloração mais próxima das cartas de horror.

Imagen 56 – Interface do jogador



Fonte: autor

Imagen 57 – Interface da Cuca



Fonte: autor

Imagen 58 – Foice contadora de ameaças



Fonte: autor

A foice da cuca (imagem 58) foi elaborada como uma forma de registrar a duração das ameaças, ela é frente e verso para ajudar jogadores tanto canhotos quanto destros.

5.15. O livro de regras.

As regras, que passaram por várias reformulações, foram comprimidas e arrumadas de forma a ser intuitivo onde está cada informação, com menções de páginas específicas para agilizar buscas rápidas. Ele seguiu a estética de livro (imagem 59).

Imagen 59 – Livro de regras



Fonte: autor

5.16. A idealização da embalagem.

Para a embalagem, o intuito é seguir o estilo de livro também (imagem 61), inspirado pela embalagem do jogo Cidades Sombrias: Salém 1692 (2015) (imagem 60). A caixa deverá abrir pelo lado, no entanto, ainda deve ser pensado em um mecanismo que evite com que a caixa abra facilmente (imagem 62).

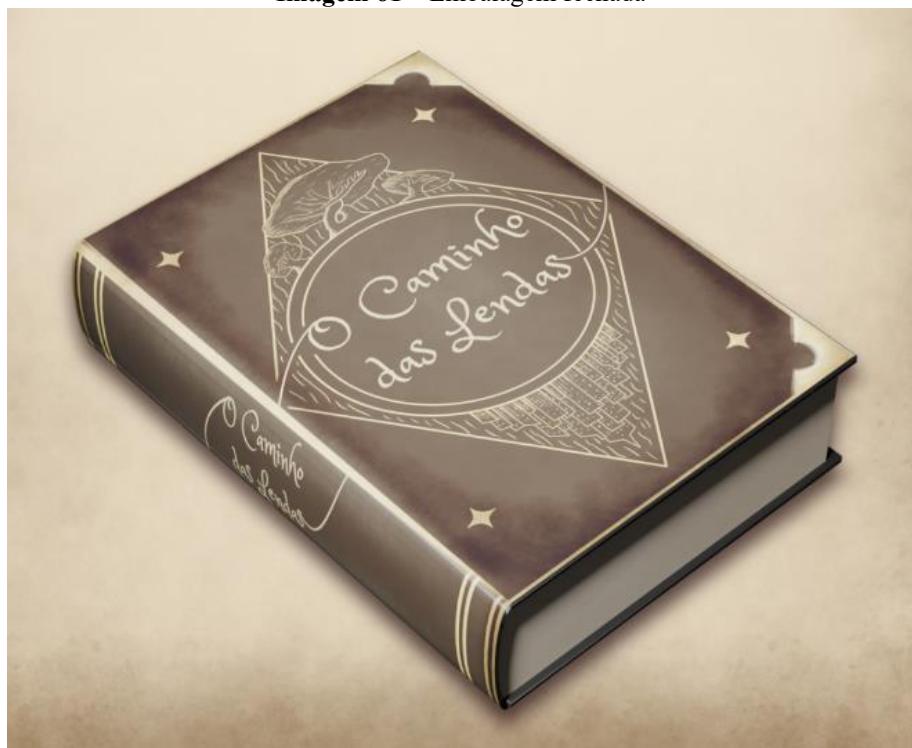
Para a capa da embalagem, o tema usado nos versos das cartas será reutilizado, para manter a concordância entre eles.

Imagen 60 – Embalagem e componentes do jogo Cidades Sombrias: Salém 1692



Fonte: banco de dados do jogo Cidades Sombrias: Salém 1692 na Ludopedia

Imagen 61 – Embalagem fechada



Fonte: autor

Imagen 62 – Embalagem aberta



Fonte: autor

5.17. O futuro do jogo.

Para o futuro do jogo, planeja-se expansões com mais lendas jogáveis, ameaças, auxílios e horrores, pois muitas delas ainda são transmitidas apenas regionalmente, podendo nunca ter sido registradas, enquanto outras já foram gamificadas nos testes anteriores, mas ainda precisam de adaptações.

Novos modos de jogo podem ser feitos com modificações nas regras, como um modo em que o Bicho-papão se torna o mestre da mesa, e, com uma ficha escondida dos jogadores, os persegue e tenta vencê-los enquanto estes têm de escapar do horror invisível.

Atualizações de imagens e interfaces conforme mais testes e informações surgem, já que o jogo está estável, e não completamente terminado. Como por exemplo, a troca das marcas das boiunas por sinos, já que a lenda das serpentes adormecidas está atrelada às igrejas, e sinos eram usados para a noção de passagem do tempo.

Outra proposta é a criação do jogo em estilo virtual, que poderia fortalecer a imersão, com animações especiais e efeitos sonoros únicos, que poderiam até mesmo aumentar a curiosidade dos jogadores.

6. RESULTADOS

O Objetivo da criação de um jogo estratégico com elementos de sorte foi cumprido com sucesso junto da gamificação das lendas e personagens (imagem 63 a 71). Com a regra do despertador, o jogo será mantido no tempo médio como foi proposto.

Entretanto, ao passo que muitas mecânicas que foram inicialmente planejadas tenham sido abandonadas, como o movimento por encruzilhada e dados iconográficos, a simplificação dessas mecânicas se mostrou uma excelente escolha para equilibrar pontos simples e complexos presentes no próprio jogo, o que permitiu que outras mecânicas, como o Cair da Noite e as Boiunas, recebessem mais destaques.

Além disso, observa-se que desde o primeiro teste, que mal possuía um esqueleto completo do jogo, já foi capaz de atrair atenção das pessoas para que buscassem a origem das lendas que encontravam, o que mostrou desde o início que o jogo conseguia cumprir um dos seus grandes propósitos: aumentar a visibilidade do folclore brasileiro.

Imagen 63 – Jogo em progresso



Fonte: autor

Imagen 64 – Jogo em progresso



Fonte: autor

Imagen 65 – Vista do mapa



Fonte: autor

Imagen 66 – Vista pela interface da Cuca



Fonte: autor

Imagen 67 – Medidor de ameaças

Fonte: autor

Imagen 68 – Vista do mapa

Fonte: autor

Imagen 69 – Cartas de auxílio



Fonte: autor

Imagen 70 – Cartas de auxílio



Fonte: autor

Imagen 71 – Vista da interface de um jogador



Fonte: autor

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi um processo com prazo apertado, e o número de testes não foi tanto quanto o desejado, mas foi o suficiente para evitar que mecânicas problemáticas permanecessem até as versões estáveis. Foi uma surpresa que o jogo tenha recebido outra classificação tão distinta daquela inicial, mas ainda mantendo as mecânicas focais, a corrida, presença de ameaças no mapa e auxílios para progredir.

Foi aprendido que, para a elaboração do jogo, é interessante sempre manter algumas poucas mecânicas como centrais, e que algumas delas sempre irão competir entre si, como aconteceu com os medidores de ameaça, que possuem seu potencial, mas que competia com as outras mecânicas que foram consideradas mais importantes.

Trabalhar com impressão é caro, trabalhoso e difícil, principalmente quando se trata de impressão frente e verso.

O ciclo iterativo também mostrou que para uma boa execução é necessário começar, mesmo certo de que pode dar errado, para conseguir encontrar os problemas e corrigir com pontualidade os aqueles identificados ao invés de tentar adivinhar o que pode dar errado.

Pesquisar sobre as lendas do folclore brasileiro foi uma experiência muito interessante, pois se descobriu não só as origens, mas explicações de porque a lenda é assim, mostrando que muitas lendas do nosso próprio país são frutos de várias outras do mundo inteiro, assim como o próprio povo brasileiro, unido de muitos, uno em si.

REFERÊNCIAS

ALVEZ, Januária Cristina. **Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro**. 3. ed. São Paulo: FTD, 2022. v. 1. ISBN 978-85-9493-050-7.

Aplicativo Board Games São Paulo, Disponível em: <<https://boardgamessp.com.br>>. Acesso em: 01 maio 2025.

BALDO, Rafel. Mercado de jogos de tabuleiro avança no Brasil, apesar dos grandes desafios. **ASN Brasil**, 2025. Disponível em: <<https://agenciasebrae.com.br/cultura-empreendedora/mercado-de-jogos-de-tabuleiro-avanca-no-brasil-apesar-dos-grandess-desafios/>>. Acesso em: 01 maio 2025.

BARBOSA, Felippe. POR QUE A CUCA É UMA BORBOLETA? O MITO DA "BRUXA DO SONO" NOS LIVROS E NA TV: CIDADE INVISÍVEL. **Youtube**, 2021. <[Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=8RCFloxZ-BA](https://www.youtube.com/watch?v=8RCFloxZ-BA)>. Acesso em: 01 maio 2025.

BARBOSA, Felippe. O FOLCLORE DE CIDADE INVISÍVEL (NETFLIX). **Youtube**, 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLN3hJcMtlWdVuLa7LXEaA3We03npInzHP>>. Acesso em: 02 maio 2025.

BARRETO, Anna Maria Cascudo; CASCUDO, Luís Da Câmara. **Coisas que o Povo Diz**. 2. ed. São Paulo: Global editora, 2009. 117-118 p. v. 1. ISBN 978-85-260-1071-0.

Board Games São Paulo, Disponível em: <<https://boardgamessp.com.br>>. Acesso em: 01 maio 2025.

CASCUDO, Luís Da Câmara. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. 5. ed. São Paulo: Global editora, 2022. 200-206 p. v. 1. ISBN 978-65-5612-172-7.

Catan. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/catan-the-settlers-of-catan>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Cidades Sombrias: Salém 1692. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/salem-1692>>. Acesso em: 02 maio 2025.

Clank! Uma Aventura de Construção de Baralho. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/clank-a-deck-building-adventure?v=>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Corrida Maluca. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/wacky-races-the-board-game>>. Acesso em: 01 maio 2025.

CRUZ, Bruno. Guia Completo de Game Design: o que é e como começar. **Alura**, 2024. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/game-design?srsltid=AfmBOorjsNGdeDczybJ5fESXNO5y0bpqhu_UQh6Ir24ayEdtdae7TKOa>. Acesso em: 01 maio 2025.

Dungeon!. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/dungeon?v=>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Dungeon Crawl: A Origem. **Ludopedia**, 2014. Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/topico/551/dungeon-crawl-a-origem>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Dungeon Crawler. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/categoria/119>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Fenirob. Fjords Board Game | Playthrough (3 Players). **Youtube**, 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ACG6Oi8WrEg>>. Acesso em: 15 maio 2025.

Gamificação na educação: entenda o que é, importância e como pode ser usada. **CNNBrasil**, 2023. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/gamificacao-na-educacao/#:~:text=A%20gamificação%20na%20educação%20é%20uma%20abordagem%20que%20utiliza%20elementos,e%20a%20atribuição%20de%20recompensas>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Gloomhaven. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/gloomhaven>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Green House BG. GAMEPLAY | Flamme Rouge. **Youtube**, 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XJahwknIw5s&t=1946s>>. Acesso em: 15 maio 2025.

Green House BG. SCRAP RACER | Gameplay + Review. **Youtube**, 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ri4zjeYS7oY>>. Acesso em: 02 maio 2025.

Green House BG. TERAPIA DE CASAL #5 | Magic Maze (Gameplay + Considerações Finais). **Youtube**, 2023. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9hegCyWTsfw>>. Acesso em: 15 maio 2025.

HeroQuest. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/heroquest>>. Acesso em: 01 maio 2025.

HU, DIANA. Ecos do Sertão: um jogo de tabuleiro sobre a Guerra de Canudos. 2024. 81 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2025. Disponível em: <<https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/44841>>. Acesso em: 02 maio 2025.

Lendas e Batalhas. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/lendas-batalhas?v=>>. Acesso em: 01 maio 2025.

LOPES, Michele. Game Designer: habilidades, salários e perspectiva de carreira. **EBAC**, 2023. Disponível em: <<https://ebaconline.com.br/blog/game-designer-o-que-faz>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Magic Maze. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/magic-maze>>. Acesso em: 01 maio 2025.

O que é gamificação. **PÓSPUCPRDIGITAL**, 2021. Disponível em: <https://posdigital.pucpr.br/blog/gamificacao-engajamento#o_que_%C3%A9_gamifica%C3%A7%C3%A3o>. Acesso em: 01 maio 2025.

Overwatch 2, Disponível em: <<https://overwatch.blizzard.com/pt-br/>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Porta das Lendas. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/porta-das-lendas?v=>>. Acesso em: 01 maio 2025.

ROCHA, Gilmar. **Cultura popular: do folclore ao patrimônio**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2009. 219 p. ISSN 1414-0543. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/7488/748879392007.pdf>>. Acesso em: 02 maio 2025

Romir Play House. Fuga de Creta - Como Jogar. **Youtube**, 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=cGYqsB_lHfM&t=807s. Acesso em: 15 maio 2025.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play**. 1. ed. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2004. 31 p. v. 1. Disponível em: <<https://gamifique.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf#page=31&zoom=100,0,180>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Scrap Racer. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/scrap-racer?v=>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Smite, Disponível em: <<https://www.smitegame.com>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Kovray. Starry Night Sky | How To Play | Learn To Play in 7 Minutes!. **Youtube**, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OwkU0_Nv8rg>. Acesso em: 15 maio 2025.

The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. **International Journal of Human-Computer Studies**, Tampere, p. 10, 21 jun. 2020. DOI <<https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102496>>. Disponível em:

<<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1071581920300987>>. Acesso em: 01 maio 2025.

Vela. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/vela>>. Acesso em: 01 maio 2025.

ZIMMERMAN, E. Play as Research: The Iterative Design Process. [s.l: s.n.]. Disponível em: <https://ericzimmerman.com/assets/pdfs/Iterative_Design.pdf>. Acesso em: 01 maio 2025.

Zombicide. **Ludopedia**, Disponível em: <<https://ludopedia.com.br/jogo/zombicide>>. Acesso em: 01 maio 2025.