

Do Agreste ao Sertão: ideação e design de um jogo inclusivo e representativo do interior da Paraíba

Thaís Steinmüller Virgínia Fernandes Mota
Emanuel Felipe Duarte

Relatório Técnico - IC-PFG-25-29
Projeto Final de Graduação
2025 - Dezembro

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE COMPUTAÇÃO

The contents of this report are the sole responsibility of the authors.
O conteúdo deste relatório é de única responsabilidade dos autores.

Do Agreste ao Sertão: ideação e design de um jogo inclusivo e representativo do interior da Paraíba

Thaís Steinmüller* Virgínia Fernandes Mota† Emanuel Felipe Duarte‡

Resumo

Este trabalho dedica-se ao desenvolvimento conceitual do jogo digital Romaria, centrado na representação ficcional do Agreste e Sertão paraibano e orientado por princípios de acessibilidade e design inclusivo. A partir da identificação do desafio de traduzir referências culturais regionais para uma experiência interativa coerente, adotou-se o framework *Fair Play* como guia para decisões narrativas, visuais e mecânicas. A pesquisa descreve a construção do Ato 1 do jogo, incluindo a definição da jornada inicial, dos NPCs (personagens não jogáveis), dos itens essenciais, das subáreas exploráveis e dos minijogos associados. Entrevistas com partes interessadas, aliadas à produção de croquis, estudos de tela, diagramas de fluxo e análises de controle, constituem o percurso metodológico. Os resultados organizam um conjunto de diretrizes técnicas e conceituais que estruturam o protótipo e estabelecem requisitos claros para etapas futuras de implementação e avaliação, reforçando o compromisso com acessibilidade, clareza interativa e pertinência cultural.

1 Introdução

Os jogos digitais consolidaram-se como um fenômeno cultural e social relevante, extrapolando sua função inicial de entretenimento para abranger dimensões relacionadas à educação, socialização e expressão identitária. Sob uma perspectiva fenomenológica, jogar não é apenas interagir com sistemas digitais, mas engajar-se em uma experiência corporificada e intencional, na qual o significado emerge da relação entre jogador, jogo e contexto sociocultural [4]. Dessa forma, os jogos tornam-se ambientes simbólicos nos quais sujeitos podem aprender, criar vínculos, reconhecer-se e projetar-se no mundo. Entretanto, trata-se também de um meio historicamente atravessado por desigualdades de acesso e de representação. No campo da acessibilidade, pessoas com deficiência frequentemente se veem excluídas das experiências proporcionadas pelos jogos devido à ausência de recursos adequados e de práticas de design universal [3]. Paralelamente, observa-se uma carência estrutural de diversidade nas narrativas, personagens e cenários, que tendem a reproduzir padrões normativos derivados de uma indústria global majoritariamente centrada no Norte Global.

*Instituto de Computação, UNICAMP, 13083-852 Campinas, SP. m221936@dac.unicamp.br

†Instituto de Computação, UNICAMP, 13083-852 Campinas, SP e Colégio Técnico, UFMG, 31270-901 Belo Horizonte, MG. virginia@teiacoltec.org

‡Instituto de Computação, UNICAMP, 13083-852 Campinas, SP. emanuel1@ic.unicamp.br

Adotar uma lente decolonial e interseccional permite tensionar essas limitações, deslocando a pergunta “o que é jogar” para “de quem é o jogo que importa”. Essa perspectiva reconhece que o jogo não é universal nem neutro e que suas formas de representação e participação são moldadas por relações de poder e por epistemologias locais [5]. Assim, olhar para o jogo a partir do Nordeste, e da Paraíba em particular, implica valorizar outras formas de jogar, narrar e experienciar o mundo, frequentemente marginalizadas.

No contexto brasileiro, essas desigualdades se manifestam na predominância de narrativas que orbitam o eixo Sul-Sudeste, marginalizando vozes, histórias e estéticas do Norte e do Nordeste. Além da baixa representatividade, é comum que produções culturais como telenovelas e produtos midiáticos amplamente consumidos representem o Nordeste a partir do olhar de sujeitos deslocados da realidade nordestina, resultando frequentemente na reprodução de estereótipos falsos e danosos. Um exemplo emblemático encontra-se na análise de *Senhora do Destino*, em que Viana [7] observa a construção imagética de um Nordeste empobrecido e anacrônico: “Apesar de se passar no ano de 1968, quando o governo decreta o Ato Institucional nº 5, as roupas no Nordeste mais parecem do final do século XIX. É como se estivéssemos vendo cenas de novelas de época, no núcleo dos mais pobres. Cores neutras, vestidos simples para as mulheres, e camisa de botão, calça de tecido, sandálias de couro e chapéu de palha para os homens” [7]. Esse tipo de representação evidencia como o imaginário midiático dominante contribui para propagar visões reducionistas sobre a região, apagando sua diversidade histórica, cultural e estética.

Diante desse cenário, torna-se urgente discutir não apenas a presença, mas a qualidade da representação nordestina em jogos digitais. A noção de *fair play* (Figura 1), tradicionalmente associada à ética no comportamento do jogador, também pode ser compreendida como um princípio norteador do design, orientando práticas de justiça, inclusão e equidade no processo criativo. Assim, pensar em *fair play* no desenvolvimento de jogos significa considerar quem é convidado a jogar, quais corpos podem habitar os mundos virtuais e quais culturas são legitimadas como dignas de serem narradas.

Nesse contexto, este trabalho propõe a ideação de um jogo ambientado na Paraíba, começando no agreste e terminando no sertão, terra natal da autora, concebido como uma resposta à baixa representatividade do Nordeste nas mídias e, de modo particular, nos jogos digitais. O projeto envolve a elaboração de um protótipo de baixa fidelidade inclusivo, sensível às particularidades culturais, geográficas e históricas da região. Busca-se, com isso, contribuir para uma produção de jogos mais diversa e eticamente orientada, em que o *fair play* seja entendido não apenas como regra de comportamento, mas como compromisso com a justiça narrativa, estética e social.

O presente relatório está estruturado da seguinte forma: A Seção 2 apresenta a metodologia adotada neste projeto e o design do jogo, dividida em ideação (aprendizado com as partes interessadas, narrativa, mecânica e fluxo do ato 1), e direcionamentos para o desenvolvimento e a avaliação do jogo. A Seção 3 apresenta a conclusão e as considerações finais. O Apêndice reúne o fluxo completo do jogo, apresentado como uma proposta de protótipo de baixa fidelidade, organizado de forma visual e sequencial para apoiar as etapas posteriores de implementação.

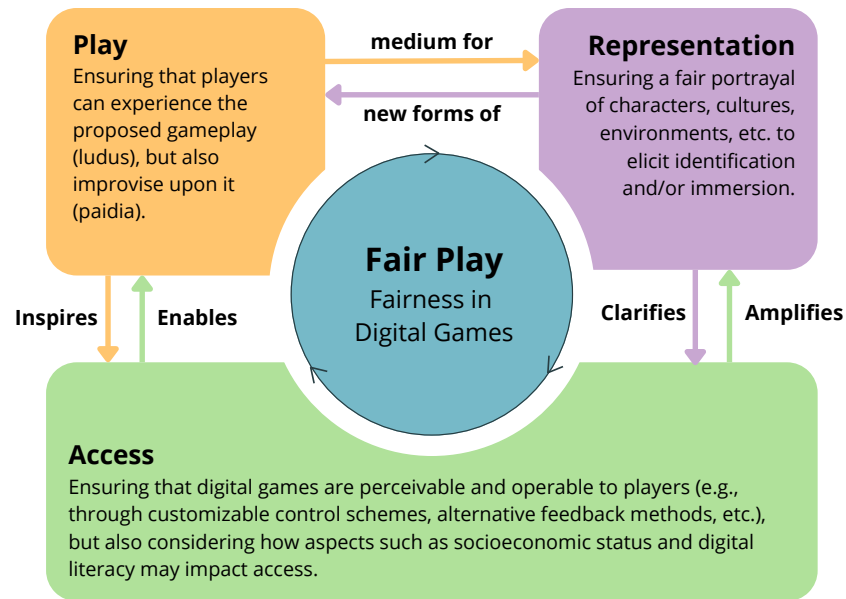


Figura 1: Diagrama dos principais componentes do *Fair Play*. O diagrama apresenta *Fair Play* como princípio central de equidade em jogos digitais, estruturado por três dimensões interligadas: *Play* (experiência e improvisação na jogabilidade), *Representação* (retratos justos de culturas e personagens) e *Acesso* (operabilidade e condições reais de acesso). As setas indicam como cada dimensão influencia e reforça as outras. Adaptado de Mota e Duarte (publicação pendente).

2 Metodologia e Design do Jogo

O processo de design do jogo foi guiado pelos princípios de *Fair Play* (Figura 2): *Play*, *Representação* e *Acesso*. Em particular, os componentes e princípios da etapa de **ideação**, que serão detalhadas nas subseções posteriores. Esses referenciais teóricos passam a orientar decisões concretas relacionadas à construção narrativa, visual e mecânica do protótipo. Esta etapa tem, portanto, como objetivo transformar os problemas identificados na pesquisa, como a baixa representatividade da cultura nordestina em jogos digitais, a recorrência de estereótipos e as barreiras de acessibilidade, em diretrizes de criação que moldam a narrativa, a estética, a mecânica e a estrutura interativa do protótipo.

Como o jogo se propõe a retratar a Paraíba sem recorrer às imagens hegemônicas de pobreza, folclorização ou anacronismo frequentemente presentes na mídia nacional, o design torna-se também um exercício de cuidado cultural: pensar como representar, para quem representar e com que implicações sociais. Além disso, considerando que o público-alvo pode incluir jogadores com diferentes níveis de letramento digital e diferentes condições de acesso, o design inicial também busca antecipar soluções para tornar a experiência mais inclusiva na medida do possível.

A seguir, a Etapa de Ideação detalha como essas preocupações foram alinhadas, articulando escuta com partes interessadas, definição do tom narrativo, escolhas de mecânica e a construção do fluxo inicial do Ato 1.

Ao alinhar-se a esse referencial, o projeto busca construir um jogo que seja não apenas acessível e representativo, mas também sensível às formas de conhecimento e expressão presentes na cultura nordestina e paraibana. Assim, o processo de design é compreendido como um ato político e situado, em que as escolhas estéticas, narrativas e mecânicas refletem valores de inclusão, reciprocidade e diversidade.

2.1 Etapa de Ideação

A etapa de ideação constitui o momento em que as possibilidades do jogo começam a ganhar forma, articulando intenções criativas, insights de pesquisa e contribuições das pessoas envolvidas no processo. Nesta fase, buscam-se respostas para questões fundamentais como: qual experiência o jogo pretende proporcionar? Quais elementos culturais devem ser representados? Quem é a pessoa jogadora imaginada? Que emoções, aprendizados e interações o jogo deseja provocar? Trata-se de uma fase exploratória em que múltiplas perspectivas ajudam a delimitar o escopo, refinar intenções e antecipar potenciais problemas de design.

Esta etapa é diretamente orientada pelos princípios de Fair Play (Play, Representação e Acesso) pelos componentes e princípios específicos da ideação (Figuras 1 e 2). A pesquisa guiada pela empatia (empathy-driven research) fundamenta o processo, considerando não apenas o jogador, mas também as pessoas e comunidades representadas. Isso envolve incorporar considerações éticas desde o início, especialmente no respeito à diversidade cultural, de fauna e flora e religiosa do Sertão e Agreste paraibanos, evitando a reprodução de estereótipos e reconhecendo as sensibilidades locais.

Os princípios de *Critical Awareness* e *Plurality* orientaram uma busca por referências diversas, que vão das memórias familiares às contribuições de profissionais criativos, ampliando o horizonte do que pode informar o jogo. Com *Embodiment*, a intenção foi traduzir experiências sensoriais e corporificadas do Nordeste sem recorrer a estereótipos, inserindo elementos que expandem o imaginário sobre a região — como o frio característico de Areia (PB), no agreste paraibano, local onde a narrativa se inicia. Já *Reflexivity* operou como uma prática constante de revisão crítica, guiando perguntas sobre quem está sendo representado, quais valores sustentam as escolhas e quais vieses emergem ao longo do processo. Esses princípios, articulados às Guiding Questions da etapa de ideação, materializaram-se no diagrama de partes interessadas (Figura 3), que funciona como um mapa de orientação ao reunir agentes culturais, públicos potenciais e referências comunitárias que influenciam o projeto.

Como o jogo se propõe a retratar a Paraíba sem recorrer aos estereótipos de pobreza, folclorização ou anacronismo recorrentes na mídia nacional, o design torna-se também um exercício de cuidado cultural: pensar como representar, para quem representar e com quais implicações sociais. Além disso, considerando que o público-alvo pode incluir jogadores com diferentes níveis de letramento digital e condições de acesso, a etapa de ideação já antecipa diretrizes para tornar a experiência mais inclusiva.

As subseções seguintes detalham como essa fase foi conduzida: (i) com o aprendizado



Figura 2: Operacionalização do framework *Fair Play*, que organiza o processo de design de jogos em três etapas: Ideação, Desenvolvimento e Avaliação, guiadas por princípios de consciência crítica, corporalidade, pluralidade e reflexividade. Adaptado de Mota e Duarte (Publicação pendente).

derivado de conversas com partes interessadas incluindo familiares, profissionais e membros da comunidade criativa; (ii) com a definição inicial da narrativa e do universo do jogo; (iii) com a exploração das mecânicas centrais; e (iv) com o delineamento do fluxo do primeiro ato.

2.1.1 Aprendizado com as Partes Interessadas

Com o objetivo de enriquecer a construção narrativa do jogo e assegurar que a etapa de ideação fosse guiada por empatia - evitando a reprodução de estereótipos e simplificações culturais — a autora conduziu conversas com pessoas diretamente vinculadas às experiências que o jogo procura representar.

A primeira dessas interlocuções ocorreu com Maria Eliza Sousa Steinmüller, avó da autora, nascida em Brejo do Cruz (PB). A conversa buscou compreender como elementos do imaginário paraibano poderiam ser traduzidos para o jogo e quais nuances distinguem

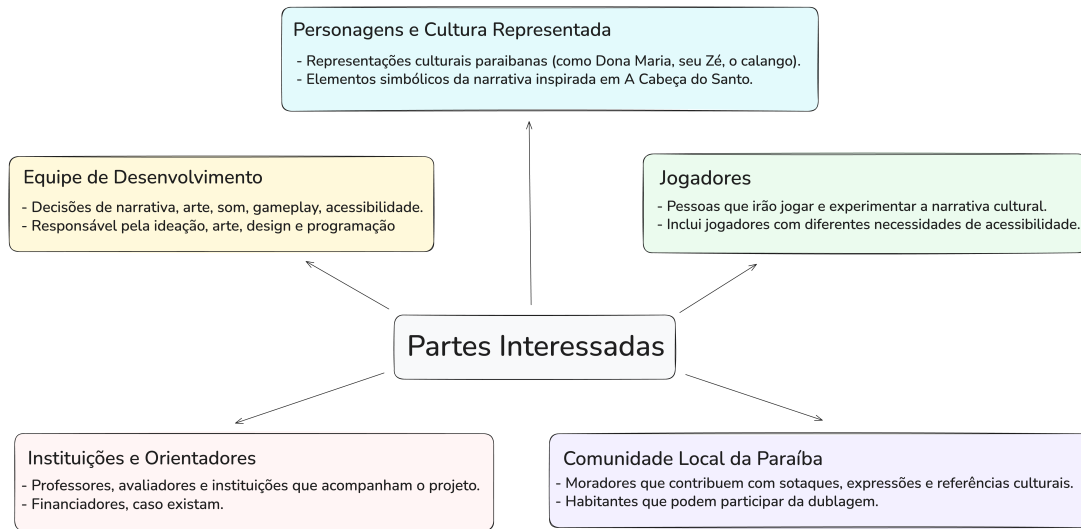


Figura 3: Diagrama das partes interessadas do projeto do jogo, destacando a relação entre jogadores, comunidade local, cultura representada, equipe de desenvolvimento e instituições envolvidas no processo.

o agreste, o brejo e o sertão. Um ponto recorrente foi o contraste entre as representações midiáticas do Nordeste e a vivência local: embora a seca seja frequentemente utilizada como símbolo unificador da região, os meses de janeiro a junho no agreste — incluindo Areia, cenário do primeiro ato do jogo — são marcados por vegetação verde, flores abundantes e gradativa transição para paisagens de cactos cacheiros ao aproximar-se do sertão.

“Tem esteriótipos do Nordeste que, de tanto aparecerem, a gente acaba aceitando. Por exemplo, nunca vi um cangaceiro, nunca vi gente com gibão de couro na rua, mas insistem em retratar a gente assim.” – Maria Eliza Sousa Steinmüller ¹

Esse relato reforçou a importância de uma abordagem comprometida com pluralidade e cuidado representacional, especialmente no contexto de um projeto que busca tensionar representações hegemônicas produzidas pelo eixo Rio–São Paulo.

A conversa também evidenciou outra camada pouco explorada da identidade paraibana: sua relação com ciência e tecnologia. Maria Eliza destacou, por exemplo, o papel da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) como um dos polos de inovação do país, e a presença de infraestrutura energética avançada, como os geradores eólicos do Parque Eólico da Paraíba [2]. Esse aspecto inspirou a integração, nos ambientes domésticos e urbanos do jogo, de elementos visuais que remetam a essa dimensão contemporânea do estado, ampliando o repertório de referências culturais representadas.

¹Entrevista realizada remotamente em setembro de 2025

Outra conversa relevante ocorreu com Julia Carneiro ², integrante da Bragi Studios, desenvolvedora baiana responsável por **Um Gato no Cangaco** [6], jogo *roguelike* ambientado em um sertão encantado que combina fantasia, narrativa brasileira e combate procedural. Sua experiência na criação de um jogo que reinterpreta o sertão sem recorrer a estereótipos ofereceu contribuições valiosas para este projeto.

Foram abordados o processo criativo e o fluxo de produção do jogo, destacando desafios enfrentados por equipes independentes. Foram discutidos aspectos como:

- A construção de uma ambientação brasileira que evitasse exotização, equilibrando elementos fantásticos e referências culturais reais;
- As escolhas mecânicas do roguelike e como elas influenciam ritmo narrativo, curva de dificuldade e engajamento; e
- Desafios técnicos comuns ao desenvolvimento independente, como limitação de equipe, gerenciamento de escopo, implementação incremental e iteração contínua sobre protótipos.

Julia também compartilhou reflexões sobre acessibilidade e expectativa de público, reforçando a necessidade de pensar desde cedo em jogadores com diferentes níveis de familiaridade com jogos brasileiros, especialmente quando a obra trabalha com marcadores culturais específicos. Além disso, discutiu estratégias de documentação, organização de recursos e fluxos de arte e som, pontuando como uma estrutura de trabalho clara reduz retrabalho e contribui para decisões mais coerentes ao longo da produção.

Essa troca foi especialmente importante para este projeto, pois evidenciou que representar o Nordeste no jogo não é apenas uma questão estética ou narrativa, mas também uma série de decisões técnicas e metodológicas que precisam ser conscientes e bem planejadas, alinhando-se diretamente ao princípio de *Critical Awareness*.

Por fim, a autora também conversou com Ana Clara Lisi³, amiga e designer UI/UX com forte atuação em acessibilidade. Ana Clara compartilhou aprendizados práticos sobre como decisões visuais e de interface afetam diretamente jogadores com diferentes condições de visão, níveis de letramento digital ou perfis de atenção. Foram discutidos temas como escolha de paletas com contraste adequado, legibilidade tipográfica, hierarquia visual clara e uso consistente de padrões de interação, além da importância de oferecer feedbacks múltiplos (visuais, sonoros e textuais) para evitar que informações essenciais dependam de um único canal sensorial. Essas contribuições influenciaram o desenho inicial da interface e da navegação do protótipo, reforçando a dimensão de acesso no framework de Fair Play.

2.1.2 Narrativa

A proposta narrativa do jogo parte da missão deixada pela mãe do protagonista ao falecer: entregar três velas aos pés de três santos, representada no croqui da Figura 4a. Essa missão funciona como eixo condutor de uma jornada de exploração, afeto e descoberta cultural.

A linha narrativa se inspira livremente no romance *A Cabeça do Santo*, de Socorro Acioli [1], que combina elementos da cultura cearense com aspectos de realismo mágico. O

²Entrevista realizada remotamente em outubro 2025

³Entrevista realizada remotamente em outubro de 2025

nome do jogo, Romaria, surge como referência ao percurso do protagonista, evocando tanto a ideia de peregrinação quanto o jogo sonoro entre amor e ira, sentimentos que atravessam a trajetória de Samuel no romance e que também ecoam na jornada emocional do personagem deste projeto.

No contexto do jogo, a romaria não é entendida apenas como deslocamento físico ou cumprimento de uma promessa, mas como um caminho acompanhado de memórias, afetos e encontros. As lembranças da mãe e as interações com personagens que habitam o território funcionam como camadas que ampliam o sentido da viagem. Assim, a peregrinação torna-se tanto uma travessia geográfica quanto um processo de elaboração emocional, no qual a ida ao sertão é também um retorno àquilo que permanece vivo na memória do protagonista.

A história foi estruturada em três atos: Arrodeio, Romaria e Parahyba. O presente projeto concentra-se no desenvolvimento narrativo do Ato 1, momento em que o personagem recebe a missão de sua mãe e precisa “arrodear” a cidade para conseguir partir. A jornada tem início em Areia-PB, cidade natal do protagonista ainda sem nome definido, a partir da qual o jogador é conduzido a explorar regiões do Agreste e, posteriormente, seguir em direção ao sertão. A escolha de Areia como início da jornada se justifica tanto por suas cores intensas e vibrantes, que favorecem a identidade estética do jogo, quanto por seu clima frio, um aspecto pouco retratado do território paraibano.

Grande parte da progressão narrativa se apoia em encontros com personagens não jogáveis (NPCs), cuja função é orientar o jogador, expandir a história, introduzir itens e desbloquear novas áreas do mapa. Entre eles estão:

- O calango (Fig. 4b), pensado como um guia espirituoso da fauna e da flora local. Ele introduz as mecânicas de exploração e coleta de itens e ajuda a contextualizar o mundo do jogo e guiar a pessoa jogadora por meio de comentários informais e bem-humorados.
- Seu Zé, trabalhador da construção civil, representa a dimensão prática e material do território. Ele oferece ferramentas úteis à sobrevivência física como recompensa de tarefas.
- Dona Maria (Fig. 4d), inspirada na avó da desenvolvedora, que tem o crochê como hobby. Sua presença reforça práticas culturais locais e ela fornece elementos de conforto ao personagem.
- A Beata da Igreja do Rosário dos Pretos, guardiã da igreja, tombada como patrimônio histórico pelo Iphan (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional). Sua função narrativa é apresentar tradições religiosas e fornecer ferramentas de proteção espiritual ao protagonista.

A narrativa se desenvolve por meio da interação gradual com esses NPCs, em uma progressão não linear. Novas áreas do mapa tornam-se acessíveis conforme o jogador cria vínculos, obtém itens e aprende informações relevantes, conforme ilustrado na Figura 4. Esse modelo de desbloqueio territorial foi escolhido para incentivar curiosidade, imersão e aprendizado orgânico ao longo da jornada.

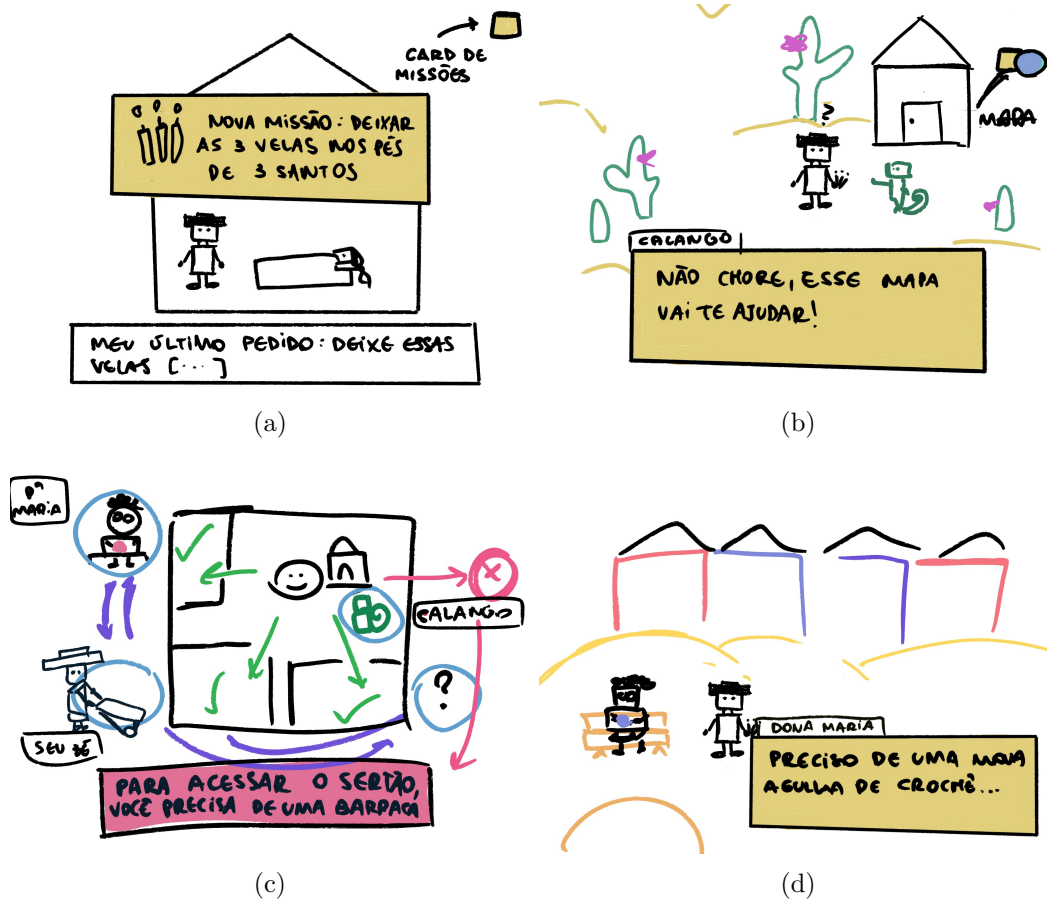


Figura 4: Croquis gerais do Ato 1, reunindo os principais momentos que estruturam a apresentação do enredo, do mapa e das primeiras interações do jogador com o mundo do jogo. (a) Cena inicial em que o protagonista recebe, no leito de morte da mãe, o pedido de entregar três velas aos pés de três santos, elemento que orienta toda a narrativa. (b) Primeira aparição do calango, NPC que atua como guia e entrega o mapa, introduzindo a lógica de navegação e progressão. (c) Representação do mapa geral, que organiza a exploração da área inicial e a descoberta das três subáreas associadas aos NPCs Dona Maria, Seu Zé e a Beata, necessárias para desbloquear o acesso ao Sertão. (d) Chegada à área de Dona Maria, onde a personagem, sentada na praça fazendo crochê, apresenta sua missão à pessoa jogadora.

Além disso, a construção sonora também foi planejada com a proposta de gravar as vozes dos NPCs com habitantes locais, preservando sotaques e expressões típicas do estado. Além de reforçar a autenticidade e a identidade regional, essa escolha contribuiria para a acessibilidade e para uma experiência sensorial mais rica, funcionando também como elemento de orientação durante a exploração do mundo desconhecido.

2.1.3 Mecânica

As mecânicas do jogo foram concebidas para sustentar a experiência de um *adventure game* centrado em exploração, interação com NPCs e progressão baseada em itens. A pessoa jogadora controla o protagonista e inicia sua jornada ao encontrar o calango que presenteia o personagem com um item essencial: o mapa, responsável por orientar a navegação pelo cenário.

O sistema de movimentação segue um modelo simples e intuitivo, permitindo deslocamento para cima, baixo, esquerda e direita em um ambiente semiaberto. A exploração é um elemento-chave, convidando o jogador a percorrer diferentes áreas da cidade e do Agreste enquanto identifica caminhos, acessa novos pontos de interesse e descobre personagens importantes para o avanço da história.

A progressão ocorre por meio da interação com NPCs. Ao encontrá-los, o jogador pode dialogar, compreender suas histórias e receber pequenas tarefas, cada uma apresentada como um mini jogos. Os mini jogos funcionam como interrupções temporárias da exploração, oferecendo desafios pontuais cuja conclusão recompensa o jogador com itens. Esses itens são armazenados no inventário e constituem o principal recurso de avanço: desbloqueiam novas áreas, permitem interações adicionais e abrem etapas posteriores da narrativa.

Entre os itens essenciais encontram-se as três velas deixadas como missão pela mãe do protagonista. Elas representam o primeiro grande objetivo do jogo e simbolizam a estrutura de progresso inicial: cada vela corresponde tanto a um desafio quanto a um marco da jornada. A seguir, apresenta-se de forma mais detalhada o fluxo do Ato 1, articulando as mecânicas e os elementos narrativos planejados para esta etapa do jogo.

Foram desenvolvidas artes iniciais para compor a identidade visual do jogo, incluindo uma tela inicial que apresenta elementos característicos do cenário paraibano, como a Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição, o cacto cacheiro e o carcará, elementos associados ao agreste e ao sertão (Figura 5). A composição cromática e o estilo das bordas dialogam com referências visuais da obra de Ariano Suassuna, escritor e artista paraibano natural de Taperoá-PB, particularmente no uso de bordas ornamentadas que remetem à estética da Arte Armorial.

Além disso, foi elaborada uma ideação inicial do personagem calango, NPC guia do protagonista (Figura 6). Seu design busca equilibrar humor, expressividade.

2.1.4 Fluxo do Ato 1

O fluxo narrativo e mecânico do Ato 1 foi estruturado para introduzir o jogador ao universo do jogo, às bases do sistema de exploração e aos NPCs essenciais para o progresso. Seu desenvolvimento foi feito a partir da plataforma *Excalidraw* e encontra-se representado por completo nos Apêndices A e B. O jogo foi concebido como uma exploração, na qual o avanço ocorre por meio de deslocamento pelo mapa, resolução de mini jogos e pequenas tarefas e interação direta com personagens e objetos.

O ato se inicia com a cena da morte da mãe do protagonista. Em seguida, o personagem desperta em frente à própria casa, já situado em um mundo reinterpretado da cidade de Areia. Nesse momento, o jogador é apresentado aos controles básicos: movimentação reali-



Figura 5: Arte inicial da tela de abertura, representando a Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição, o cacto-cacheiro e o carcará, com paleta e traços inspirados na estética de Ariano Suassuna.



Figura 6: Primeira ideiação visual do personagem NPC Calango

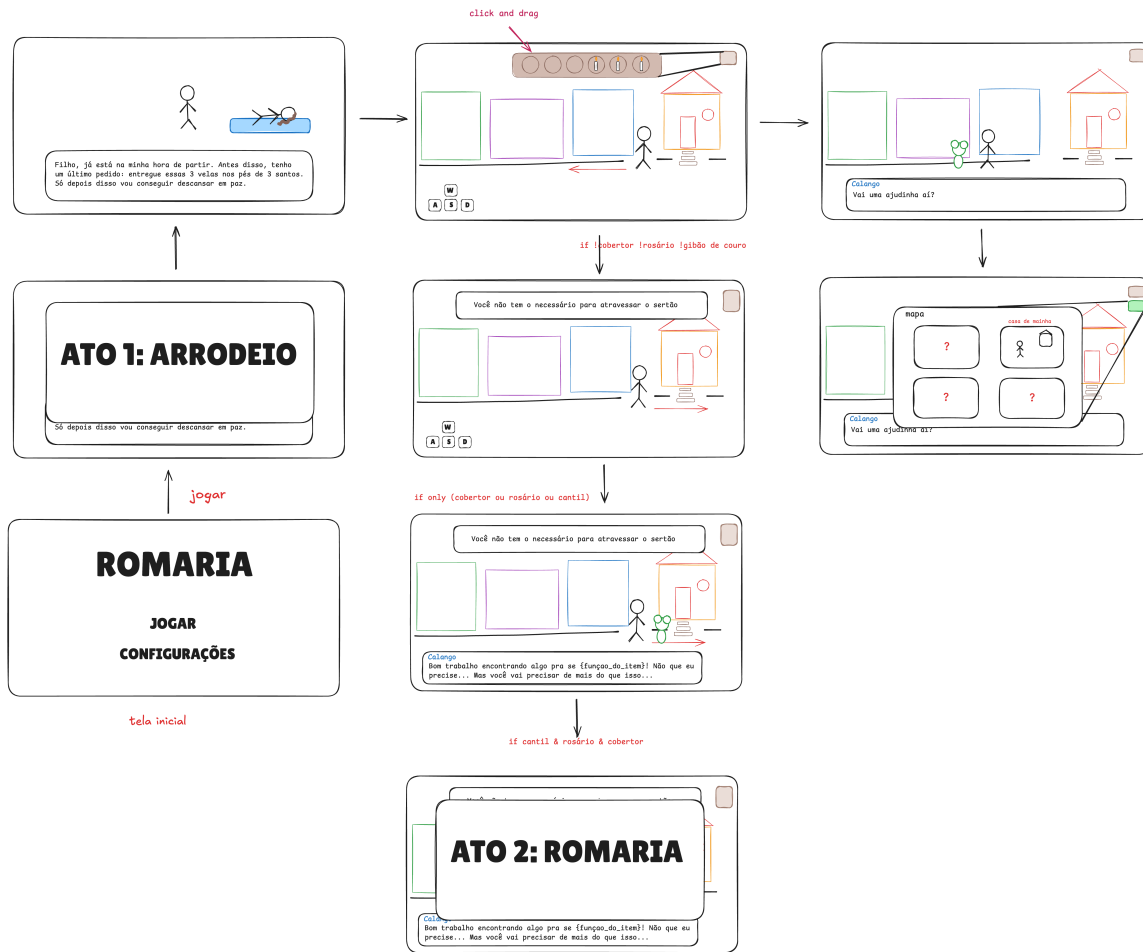


Figura 7: Recorte do fluxo completo do jogo que mostra a dinâmica de transição do ato Arrodeio para o ato Romaria, condicionada pelos itens que a pessoa jogadora possui.

zada pelas setas do teclado, com possibilidade de remapeamento dos controles em versões futuras para ampliar a acessibilidade) e ao menu de itens, que exibe as três velas recebidas da mãe. A ideia inicial para esse menu envolvia um sistema de click and drag para manipular itens; contudo, essa abordagem foi considerada pouco acessível, especialmente para usuários com dificuldades motoras ou que jogam via touchpad, como alternativa, adotou-se um sistema de seleção realizada por clique único ou, alternativamente, por tecla, caso o uso do mouse não seja viável.

A exploração inicial é parcialmente livre: o jogador pode circular por todas as direções, exceto pelo caminho à direita, que leva ao sertão e, portanto, ao Ato 2. Antes disso, é necessário “arrodear” a cidade, iniciando pela lateral esquerda do mapa.

Nessa direção, o jogador encontra o calango, primeiro NPC e guia introdutório. Ele entrega ao protagonista o mapa, item que revela as áreas disponíveis para desbloqueio durante o Ato 1: Praça João Pessoa, Igreja do Rosário dos Pretos, Praça Ministro José

Américo de Almeida e Engenho Triunfo.

Na Praça João Pessoa, encontra-se Dona Maria, que necessita de sua agulha de crochê; item localizado atrás de uma jurema, árvore típica da região. Ao devolver o objeto, inicia-se um mini jogos de desenrolar um novelo, simulando pontos de crochê. Quando completado com sucesso, o jogador recebe um cobertor de crochê, necessário para desbloquear a passagem para o sertão.

Na Praça Ministro José Américo de Almeida, uma indicação sonora conduz o jogador até o choro que vem da Igreja do Rosário dos Pretos, onde está a beata. Tendo a partitura, o jogador desbloqueia um mini jogos ambientado no interior de um grande órgão, no qual precisa tocar a sequência correta. A recompensa é o rosário, mais um item essencial para a progressão.

Por fim, no Engenho Triunfo, o jogador encontra Seu Zé, ocupado em retirar entulhos que se acumulam no espaço, gesto inspirado no ritmo de trabalho de muitas cidades do interior. A interação conduz a um mini jogo em que objetos característicos do cotidiano paraibano como pacotes de cuscuz e santinhos de político, caem do céu de forma bem-humorada e o jogador deve se mover lateralmente para recolhê-los. Concluída essa etapa, torna-se possível acessar a caixa de achados de Seu Zé e coletar itens úteis, entre eles o cantil.

Com os três itens necessários (cantil, cobertor e rosário) o jogador conclui os requisitos do Ato 1 e pode finalmente seguir para o sertão, iniciando o Ato 2, como mostra o trecho do fluxo na Figura 7. Esse marco finaliza o escopo narrativo e mecânico proposto para este projeto.

2.2 Direcionamento para a Etapa de Desenvolvimento

A etapa de desenvolvimento consiste em converter as decisões narrativas, estéticas e estruturais definidas na fase de concepção em elementos jogáveis dentro do protótipo. Isso envolve implementar as cenas previamente estabelecidas, preservando suas características, sua coerência interna e a lógica de progressão delineada no fluxo do Ato 1.

Nesse processo, o conceito de *Fair Play* orienta decisões práticas relacionadas ao equilíbrio da experiência: ajustes de controle, clareza das instruções, velocidade dos mini jogos e alternativas viáveis para a conclusão de desafios devem ser considerados, de modo a garantir que diferentes perfis de jogadores consigam avançar sem frustração ou exclusão. Cada interação planejada precisa ser traduzida em sequências funcionais com regras explícitas, feedback visual consistente e aderência ao sistema de desbloqueio das fases.

Do ponto de vista da acessibilidade, esta etapa deve consolidar e testar recursos que ampliem tanto a operação quanto a compreensão do jogo. Isso envolve a inclusão de dublagem realizada por pessoas da região, o que contribui simultaneamente para acessibilidade e representatividade, além de opções de texto ampliado, contrastes adequados em cenários como o Engenho e a Praça João Pessoa e feedbacks sonoros que auxiliem na navegação. Também inclui a revisão de controles que não dependam de precisão motora fina, aspecto especialmente relevante diante de decisões iniciais, como o inventário baseado em arrastar e soltar, que tende a limitar o acesso.

Além disso, é fundamental assegurar que o jogador vivencie essas cenas de forma a

reforçar o (*embodiment*), percebendo a relação direta entre suas ações e os efeitos produzidos no mundo do jogo, especialmente nos mini jogos.

Por fim, a etapa de desenvolvimento deve manter abertura para ajustes contínuos: testar, observar e revisar elementos que dificultem a compreensão ou estabeleçam barreiras inesperadas. Em síntese, trata-se de conduzir o desenvolvimento já considerando os critérios e procedimentos que orientarão a avaliação subsequente.

2.3 Direcionamento para a Etapa de Avaliação

A etapa de avaliação tem como objetivo verificar se as soluções implementadas no protótipo realmente oferecem uma experiência clara, acessível e consistente com os princípios de *Fair Play*. Para isso, o Ato 1 será testado em sessões de playtesting e em testes de acessibilidade e usabilidade, conduzidos com jogadores de perfis variados.

O processo deve observar tanto a operação do jogo (resposta dos controles, compreensão das instruções, navegabilidade dos menus) quanto a percepção dos elementos apresentados (contraste nas cenas da cidade, leitura dos textos, percepção de pistas sonoras, clareza dos objetivos). Também será avaliado o ritmo dos mini jogos, analisando se o jogador compreende o que precisa fazer e se consegue concluir as atividades sem esforço desproporcional.

Outro ponto central é entender como os jogadores interpretam a progressão do Ato 1. Isso inclui verificar se conseguem usar o mapa, localizar NPCs, reconhecer itens importantes e compreender como cada interação afeta o avanço na história. As formas espontâneas de navegação e tentativa também serão registradas, pois ajudam a identificar possíveis lacunas entre o que foi planejado e o que de fato ocorre durante a experiência de jogo.

Também será avaliado se o jogador percebe suas ações como significativas dentro do mundo do jogo e se o feedback fornecido é suficiente para orientar suas escolhas.

Os resultados obtidos nessa etapa servirão de base para revisões no protótipo que podem incluir ajustes de tempo, texto, cor, áudio ou lógica de progressão, para garantir que a próxima versão avance alinhada às premissas do projeto.

3 Conclusão

O desenvolvimento deste projeto permitiu estruturar a base conceitual e funcional do Ato 1 do jogo, definindo sua proposta narrativa, sua lógica de exploração e os princípios que orientam a experiência do jogador. A elaboração da missão central (entregar três velas deixadas pela mãe do protagonista) é o fio condutor que organiza a construção dos cenários, a criação dos NPCs e a esquematização das interações que compõem o fluxo inicial da jornada. Cada escolha, desde a ambientação em Areia-PB até a definição dos mini jogos, buscou integrar elementos culturais da Paraíba a uma estrutura de jogo que privilegia descoberta gradual, afeto e reconhecimento do território.

A etapa de concepção também consolidou o papel da acessibilidade e do Fair Play como componentes estruturais do design, orientando decisões de interface, leitura, movimento e organização dos desafios.

A descrição detalhada das mecânicas do Ato 1, incluindo o sistema de itens, os encontros com os NPCs e as condições de desbloqueio das áreas, estabeleceu um plano de

implementação claro para a etapa seguinte, além de orientar os parâmetros que deverão ser testados, ajustados ou reformulados na fase de avaliação. Como o protótipo ainda não foi desenvolvido integralmente, o trabalho realizado até aqui funciona como uma fundação que organiza a direção criativa e técnica do jogo, delineando limites, prioridades e processos.

Portanto, este projeto não encerra o desenvolvimento, mas define com precisão o ponto de partida. A partir das diretrizes narrativas, mecânicas e de acessibilidade aqui estruturadas, as próximas etapas de implementação e de avaliação deverão transformar as ideias em cenas jogáveis, identificar problemas e aprimorar a experiência proposta, de forma coerente com a identidade do jogo e com os princípios de inclusão que o sustentam.

Referências

- [1] ACIOLI, S. *A Cabeça do Santo*. Companhia das Letras, São Paulo, 2014.
- [2] DE BRITO CARTAXO, R. Do litoral ao sertão: a energia eólica no estado da Paraíba. *Revista Meio Ambiente e Sustentabilidade* 9, 19 (2020).
- [3] MOTA, V. F., AND DUARTE, E. F. 20 anos de acessibilidade no sbgames: Uma revisão sobre inclusão em jogos digitais entre 2004 e 2024. *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)* (2025), 753–768.
- [4] MOTA, V. F., AND DUARTE, E. F. Phenomenology and digital games: Perspectives on why and directions on how. In *Proceedings of WIPlay @ INTERACT 2025* (Brazil, 2025).
- [5] MOTA, V. F., AND DUARTE, E. F. Revisiting and reframing play: Towards incorporating representation and diversity in contemporary game design. In *International Workshop on Interaction and Player Research in Game Development* (2025), Springer, pp. 19–28.
- [6] STUDIOS, B. Um gato no cangaço. Jogo eletrônico, disponível em Steam, 2024. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/3780630/Um_Gato_no_Cangao/. Acesso em: 18 nov. 2025.
- [7] VIANA, N. D. A., AND SAID, G. F. Identidade e estereótipos: as telenovelas como narrativas identitárias. In *Anais do VI Simpósio Nacional de História Cultural Escritas da História: Ver - Sentir - Narrar* (2012), GT Nacional de História Cultural, pp. 1–11.