

# Relato de Experiência: Processo Criativo e Desenvolvimento do Jogo ToteMonstros

*Experience Report: Creative Process and Game Development ToteMonstros*

Daniel Martins<sup>1</sup> e Geraldo Xexéo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>LUDES - Laboratório de Ludologia, Engenharia e Simulação  
Programa de Engenharia de Sistemas e Computação – COPPE  
Universidade Federal do Rio de Janeiro

{dsm,xexeo}@cos.ufrj.br

**Resumo. Introdução:** O desenvolvimento de jogos analógicos envolve processos criativos, iterativos e colaborativos. O jogo ToteMonstros surgiu em ambiente acadêmico e evoluiu até ser premiado e publicado comercialmente. **Objetivo:** Relatar criticamente a experiência de criação e desenvolvimento do jogo, utilizando as teorias da Tétrade Elementar de Jesse Schell e o framework MDA como lentes analíticas. **Metodologia:** Trata-se de um relato de experiência, com base qualitativa, documentando e refletindo sobre etapas de design, prototipação, testes e publicação, de acordo com referências consolidadas sobre esse tipo de metodologia. **Resultados:** A experiência demonstrou o valor da escuta ativa durante os testes, da iteração rápida e da intuição criativa. A abordagem lúdica do jogo foi refinada com base em dinâmicas sociais observadas, levando à publicação por editora nacional. **Palavras-chave** Projeto de Jogos, Publicação de Jogos

**Abstract. Introduction:** The development of analog games involves creative, iterative and collaborative processes. The game ToteMonstros emerged in an academic environment and evolved until it was awarded and commercially published. **Objective:** To critically report the experience of creating and developing the game, using Jesse Schell's Elementary Tetrad theories and the MDA framework as analytical lenses. **Methodology:** This is an experience report, with a qualitative basis, documenting and reflecting on the stages of design, prototyping, testing and publication, according to consolidated references on this type of methodology. **Results:** The experience demonstrated the value of active listening during testing, rapid iteration and creative intuition. The game's playful approach was refined based on observed social dynamics, leading to publication by a national publisher. **Keywords** Game Design, Game Publishing

## 1. Introdução

Como um jogo de tabuleiro evolui de uma ideia embrionária até ocupar espaço nas prateleiras das maiores redes de brinquedos do Brasil? Quais caminhos, desafios e acasos moldam esse processo, que tantas vezes surge como o objetivo de designers em formação?

Neste relato de experiência, buscamos explorar essas questões por meio da trajetória do ToteMonstros (inicialmente chamado de ToteMinions), um jogo de tabuleiro

brasileiro que publicado no Brasil pela Estrela Brinquedos, marca tradicional do setor. Curiosamente, sua origem não se deu em um ambiente corporativo ou em uma oficina de design, mas sim na apresentação final de um protótipo por um estudante em um curso de Game Design.

A proposta inicial do jogo, inspirada em estratégias militares romanas e estruturada sobre regras densas, passou por uma transformação inesperada, catalisada por um gesto espontâneo durante uma sessão de teste: um peteleco em um dado, ação associada à mecânica de *flicking*, amplamente utilizada em jogos de destreza como *Crokinole* e *IceCool*. Ao espalhar os componentes pela mesa, esse momento revelou o potencial lúdico de uma abordagem mais “caórdica” [Hock, 1999], intuitiva e baseada na exploração tátil e motora dos elementos do jogo. A virada de chave levou o projeto a um novo eixo conceitual, mais centrado na interação física e no improviso, elementos pouco valorizados na proposta inicial.

Esse episódio desencadeou um processo de criação que combinou intuição, escuta ativa e design iterativo, princípios recorrentes na literatura de desenvolvimento de jogos [Schell, 2008, Hunicke *et al.*, 2004]. Durante o processo, o jogo evoluiu e incorporou destreza, sorte, estratégia e humor, ancorado em uma narrativa sobre criaturas fantásticas que se empilham e colidem em batalhas imprevisíveis. O ToteMonstros tornou-se um exemplo de como ideias podem ser refinadas e estruturadas até alcançar mercado e reconhecimento significativo, inclusive com prêmios nacionais e participação em eventos internacionais.

Do ponto de vista projetual, a experiência evidencia a importância de práticas metodológicas baseadas em prototipação rápida, testes empíricos com público real e validação por iteração, subsidiadas por *frameworks* de game design como o MDA [Hunicke *et al.*, 2004] e a Tétrade Elementar de Schell [Schell, 2008]. Também são ressaltados elementos fora do campo de design como a circulação em festivais, a construção de redes de contato, a abertura a parcerias e os desafios enfrentados durante a transição da autoria independente para contratos com editoras, processo repleto de oportunidades, mas também de riscos financeiros e criativos.

Este artigo apresenta, portanto, um Relato de Experiência da jornada de desenvolvimento do ToteMonstros, desde os primeiros esboços até o lançamento comercial, analisando os aprendizados técnicos, estratégicos e criativos que emergiram no percurso. Também se discutem os desafios da transição entre autoria independente e produção em larga escala, bem como as tensões entre visão autoral e demandas mercadológicas, aspectos que se tornaram centrais no desfecho da trajetória do jogo, cuja propriedade intelectual retorna agora aos seus criadores.

Ao compartilhar essa experiência, pretendemos oferecer subsídios práticos e teóricos para designers independentes, editoras e pesquisadores interessados nos caminhos que conectam criação, indústria e mercado.

## 2. Método

O método utilizado é o Relato de Experiência, abordagem qualitativa amplamente utilizada para descrever e analisar práticas profissionais ou acadêmicas, pelo olhar de um participante protagonista, onde se destacam processos, contextos e reflexões pessoais dos envolvidos [Gil, 2017, Severino, 2016]. O foco principal desse método está em apresentar

um registro crítico e reflexivo de uma atividade ou projeto, destacando decisões tomadas, dificuldades encontradas e as soluções implementadas.

Justifica-se essa escolha porque, embora comuns na indústria de jogos, os *postmortems* tendem a adotar um formato informal e pouco analítico, focando em listas de "acertos" e "erros". Já os Estudos de Caso, mais rigorosos e sistemáticos [Yin, 2018], executados por terceiros não participantes dos projetos, são raros na área, possivelmente devido à complexidade e duração dos projetos de jogos. Entre essas abordagens, o relato de experiência oferece um equilíbrio: permite uma análise em primeira pessoa, orientada por objetivos reflexivos e fundamentos teóricos, indo além da narrativa superficial para fornecer uma leitura crítica do processo de desenvolvimento.

## 2.1. Estruturação do Relato em Três Atos

No campo do design de jogos, onde o processo de criação é frequentemente iterativo e marcado por decisões subjetivas, utilizar uma estrutura narrativa pode favorecer tanto a clareza quanto o engajamento do leitor. Dentre as estruturas possíveis, a divisão em três atos, baseada na tradição aristotélica, revela-se especialmente eficaz.

Seguindo essa premissa, neste trabalho a narrativa está dividida em três momentos distintos: introdução, desenvolvimento e resolução. Essa divisão permite que o leitor compreenda o percurso do projeto como uma jornada com marcos claros de transição, desafios e superações.

Em termos práticos, O **Ato I**, apresenta o cenário inicial, os personagens envolvidos e o contexto da criação. Ele se encerra com o ponto de ruptura: um peteleco improvisado de um professor em um dado espalha os componentes pela mesa. Esse gesto aparentemente trivial revelou um novo potencial lúdico, iniciando a trajetória principal do projeto. O **Ato II** acompanha o processo de estruturação e desenvolvimento do jogo. É nesse estágio que surgem os principais desafios técnicos e criativos. Esse ato culmina no clímax narrativo: o interesse e contratação do jogo pela Estrela. O **Ato III**, por sua vez, documenta a etapa final da publicação, incluindo a adaptação do projeto às exigências comerciais, a produção em escala e o lançamento oficial no mercado. O jogo e o arco dramático se resolvem. Por fim, uma *coda* foi incluída para relatar um acontecimento posterior ao encerramento da narrativa principal: a devolução dos direitos do jogo aos autores, encerrando o ciclo com novas possibilidades criativas para o futuro da obra.

## 2.2. Construção do Relato

Ao tratar de um projeto que transitou entre ambiente educacional, desenvolvimento independente e mercado editorial, o relato foi estruturado a partir de memórias documentadas, protótipos registrados, materiais de divulgação, *feedbacks* de playtests e dados oriundos da trajetória do jogo em festivais, concursos e eventos comerciais.

Além disso, as observações técnicas foram organizadas cronologicamente e tematizadas segundo categorias derivadas da literatura de game design, especialmente os modelos da Tétrade Elementar [Schell, 2008] e do *framework* MDA [Hunicke *et al.*, 2004] e ainda das ideias de [Fullerton, 2014].

A opção por cruzar narrativa pessoal com modelos teóricos busca oferecer uma leitura que seja, ao mesmo tempo, experiencial e analítica. Assim, o relato não se limita à descrição dos acontecimentos, mas propõe uma reflexão crítica sobre as escolhas de

design, os efeitos da recepção do público e os fatores externos que influenciaram o percurso do jogo, como *timing* de mercado e mudanças no cenário editorial.

### 3. Trabalhos Correlatos

Na área de desenvolvimento de jogos, o compartilhamento das experiências vividas e das lições aprendidas durante o desenvolvimento de projetos tem grande interesse e repercussão na comunidade.

Entre os jogos digitais, os postmortem tem grande audiência, principalmente os publicados no site *Game Developer*. Desse site saiu a coletânea *Postmortems from Game Developer* [Grossman, 2003] que reúne experiências de desenvolvimento de títulos de grande repercussão. Além do interesse nos casos individuais, trabalhos do site permitiram também a consolidação de seus resultados, como em [Washburn et al., 2016], onde os autores estudaram 155 *postmortems* e produziram uma lista de melhores práticas e armadilhas em projetos de jogos.

No contexto dos jogos de tabuleiro, relatos formais de desenvolvimento têm emergido em artigos acadêmicos, particularmente nas trilhas de Design, Saúde e Educação do SBGames [Azevedo et al., 2020, Damasceno and Jucá, 2024]. Esses relatos, ainda que muitas vezes apenas parte de um texto maior, revelam aspectos importantes do processo de criação e produção. Muitos se autodenominam "Estudo de Caso", mas não possuem um olhar externo, na prática se assemelhando mais a um relato de experiência. Uma característica comum aos trabalhos acadêmicos é a ausência de uma etapa posterior de produção industrial e distribuição comercial ampla.

Para além da academia, relatos mais abrangentes sobre o desenvolvimento de jogos de tabuleiro com distribuição comercial são encontrados majoritariamente em entrevistas, reportagens e publicações informais em blogs ou fóruns especializados. O designer Isaac Childres, por exemplo, compartilhou os bastidores do processo de criação de *Gloomhaven* por meio de atualizações no Kickstarter e em entrevistas [Wiktor, 2018].

Diante desse panorama, este artigo apresenta uma contribuição rara na literatura acadêmica especializada: um relato de experiência sobre a criação, desenvolvimento, produção e comercialização de um jogo de tabuleiro que foi efetivamente publicado por uma grande editora nacional e distribuído em escala de varejo.

Além disso, o ToteMonstros insere-se na tradição dos chamados jogos de destreza, nos quais a manipulação física dos componentes é parte central da experiência. A mecânica de *flicking*, incorporada ao jogo ainda em sua fase inicial de prototipagem, remete a títulos como Crokinole, Flick 'em Up! e IceCool, este último premiado com o Spiel des Jahres Infantil em 2017. Reconhecer essa linhagem permite compreender o jogo não como uma ruptura isolada, mas como um desdobramento criativo de práticas consolidadas no game design.

### 4. Ato I

A criação do jogo começou a partir de um encontro fortuito em ambiente educacional. No encerramento da última aula do curso técnico em Game Design do SENAC Rio, o aluno Leandro Pintocompartilhou com o professor Daniel Martins a vontade de mostrar um protótipo que estava desenvolvendo por conta própria.



O aluno Leandro Pinto estava acabando sua formação técnica em design de jogos. Hoje possui diversos jogos de tabuleiro lançados oficialmente. Leandro também cria jogos educativos sob demanda e gosta de testar jogos. Ele iniciou um programa de testes com seis amigos desenvolvedores de jogos, que se expandiu para diversas regiões do Brasil e para uma comunidade online.

O professor, Daniel Martins, autor principal desse artigo já era um designer de jogos com alguma experiência, e na época já possuía uma empresa especializada em desenvolver experiências "ludocêntricas de aprendizagem".

O jogo apresentado era inspirado em formações militares romanas e utilizava dados empilhados como representação de falanges de escudos. A proposta, que utilizava uma resolução de combates somando os valores dos dados empilhados, possuía fundamentos sólidos em termos de simulação, estratégia e com algum balanceamento matemático. No entanto, ao ser testada, revelou-se engessada e pouco responsiva do ponto de vista do engajamento lúdico.

Durante esse primeiro contato, o aluno apresentou um protótipo de baixa fidelidade, composto por elementos improvisados que representavam as unidades e estruturas de jogo. O encontro foi marcado previamente com o objetivo de discutir o projeto, e contou apenas com a presença do aluno e do professor, que jogaram juntos uma partida completa. Durante a explicação das regras e objetivos, e ao longo da partida, o professor percebeu uma ausência de engajamento natural na experiência proposta. As regras apresentavam um nível de complexidade excessivo e pouco justificável, o que dificultava a tomada de decisões significativas e comprometia a fluidez da partida. A crítica foi feita ainda no momento da jogatina, de maneira direta, mas construtiva. O aluno, demonstrando abertura e interesse genuíno em aprimorar a proposta, afirmou que "estava faltando alguma coisa" no jogo, especialmente em relação à dinâmica entre os jogadores.

Segundo [Koster, 2013], a diversão está associada à capacidade dos jogos de proporcionarem aprendizado através de padrões significativos, o que exige clareza nos sistemas e nas consequências das ações. No protótipo apresentado, a experiência não cumpria esse papel de forma satisfatória, pois a interação entre os jogadores se limitava à execução de cálculos e à comparação de valores numéricos, sem gerar momentos de clímax ou respostas lúdicas expressivas. Essa ausência de consequência marcante nas ações, somada ao ritmo travado da partida, contribuiu para um desinteresse progressivo, tanto do professor quanto do próprio aluno, evidenciando a necessidade de repensar os fundamentos da proposta.

Durante essa interação, surgiu um momento de intuição disruptiva (precedido pela fala "O que acontece se eu fizer isso?") quando o professor aplicou um peteleco no dado do topo de uma das pilhas de dados, acertou outra pilha, e os componentes se espalharam pela mesa, provocando surpresa e risos. Foi uma resposta visceral e imediata que rompeu com a rigidez da proposta original.

Como defende [Schell, 2008], a intuição é uma ferramenta poderosa no design de jogos, frequentemente ignorada em favor de processos mais lineares. No entanto, é justamente essa abertura para o inesperado que pode revelar experiências lúdicas mais profundas. A partir desse gesto simples, surgiu uma pergunta norteadora, na tentativa de

justificar a ação mecânica: “E se o jogo fosse sobre criaturas pequenas, brigando de forma caótica e divertida, ao invés de soldados disciplinados?”

Esse questionamento deu origem a um redesenho completo da proposta inicial. Nos quinze minutos seguintes, os autores definiram que os personagens do jogo seriam criaturas fantásticas como kobolds e goblins, cuja natureza bagunceira e diminuta justificava, tanto mecanicamente quanto narrativamente, a dinâmica de empilhamento e arremesso de dados. Após uma hora de debates e testes sequenciais, foram definidas quatro tribos distintas, efeitos especiais representados em algumas faces dos dados e um conjunto básico de regras (que se mostrou sólido o suficiente para persistir até a versão final do jogo, anos depois).



**Figura 1. O primeiro protótipo do jogo, desenvolvido uma semana após a reunião inicial.**

O gesto lúdico e aparentemente trivial (o peteleco que espalhou os dados pela mesa) revelou uma nova possibilidade. O projeto, que até então buscava realismo estratégico, passou a explorar a fisicalidade como elemento central de engajamento. A reação espontânea de riso, surpresa e curiosidade serviu como confirmação empírica de que havia ali um novo núcleo lúdico a ser explorado. Essa mudança marcou a transição definitiva do jogo para um eixo conceitual inédito, centrado na interação tátil, no improviso e no humor. Com isso, iniciou-se uma nova fase do processo: transformar aquela ideia emergente em um sistema coerente, jogável e testável com públicos externos.

## 5. Ato II

Em menos de uma semana após o encontro inicial, foi produzido um primeiro protótipo com fidelidade visual básica, mas suficiente para iniciar os testes com usuários reais. A proposta agora não era apenas ajustar o que já existia, mas construir um novo jogo a partir do potencial revelado. Isso demandou não apenas ajustes mecânicos, mas também decisões temáticas, estéticas e materiais, além do planejamento de uma sequência de ciclos iterativos de testes e refinamentos.

Após a criação do primeiro protótipo, teve início uma fase intensiva de testes com grupos diversos. Os autores adotaram uma abordagem iterativa, realizando ciclos curtos de observação, anotação, ajuste e nova testagem, com foco na resposta emocional e comportamental dos jogadores. A escuta ativa durante os *playtests* foi a principal ferramenta de validação e refinamento do design.



**Figura 2. Primeiro playtest com pessoas externas, ainda com a primeira versão do jogo.**

Muitos ajustes surgiram de pequenos comportamentos percebidos nas partidas: expressões de frustração ao não entender certos efeitos, risos coletivos em jogadas imprevisíveis, ou até mesmo pausas longas para interpretar as regras. Esse tipo de observação está em consonância com a perspectiva de [Fullerton, 2014], que destaca a importância de projetar a partir da resposta sensível do jogador, mais do que da lógica pura do sistema.

Além da escuta dos jogadores, a prototipação também exigiu adaptações físicas. Foram testados diferentes tamanhos de dados, materiais de superfície para o tabuleiro e tamanhos ideais para as áreas de colisão. O equilíbrio entre materialidade e experiência de jogo é um dos grandes desafios do design analógico, especialmente em jogos baseados em manipulação física, onde o “feeling” dos componentes impacta diretamente na jogabilidade [Schell, 2008].

### 5.1. Eventos e validação externa

Com um protótipo mais maduro, os autores começaram a circular o jogo em eventos de cultura lúdica, como o Diversão Offline (SP), Game JAMs e festivais independentes. Essas interações públicas foram fundamentais para validar o apelo do jogo fora do contexto acadêmico, bem como para iniciar conexões com editoras e outros designers.



**Figura 3. Demonstração do jogo para Sérgio Halaban, referência do design de jogos de tabuleiro do Brasil, durante evento especializado, momento decisivo na validação comercial do projeto.**

Em 2019, o jogo foi selecionado como finalista no Concours International Du Jeu de Société de Boulogne-Billancourt, na França, o concurso de jogos de tabuleiro mais antigo da Europa. Apesar de não ter vencido, a participação foi descrita como “quase vitoriosa”, e proporcionou um salto de visibilidade para o projeto. Ainda no mesmo ano, o jogo foi vencedor da categoria Melhor Jogo Brasileiro em Outras Plataformas na SBGames, reforçando sua aceitação crítica.

O ciclo de publicação, contudo, foi marcado por reveses. A primeira tentativa com uma editora nacional foi interrompida por questões administrativas da empresa. O jogo poderia morrer ali, muito perto do seu objetivo final. Mas há uma questão de *timing*, a moda dos jogos contemporâneos levou a Estrela a procurar jogos e ToteMonstros foi escolhido.



Figura 4. Primeira edição comercial do ToteMonstros, lançada nacionalmente em 2021 sob o selo *EstrelaPremium Games*.

## 6. Ato III

A seleção do ToteMonstros para compor a nova linha de jogos da Estrela marcou o início de uma nova etapa no ciclo de vida do projeto: sua entrada oficial no mercado. Após negociações que se estenderam por alguns meses, o contrato foi firmado e, em 2021, o jogo foi lançado nacionalmente com uma tiragem inicial de 10 mil cópias, dentro da linha “*EstrelaPremium Games*”. Para os autores, o lançamento representava a culminância de uma jornada iniciada de forma espontânea cinco anos atrás, agora legitimada por uma das marcas mais tradicionais do setor no país.

Contudo, o processo de transição do protótipo artesanal para um produto industrializado trouxe novos desafios. A adaptação do projeto às exigências logísticas, operacionais e comerciais envolveu a revisão de componentes e ajustes com a simplificação de materiais. Decisões anteriormente tomadas com base na experiência de jogo precisaram ser reavaliadas à luz de restrições e limitações de produção em larga escala.

Essa fase revelou uma tensão recorrente entre as intenções autorais e as demandas do mercado, muitas vezes ligadas à otimização de custos, prazos de produção e padronização industrial. A materialização do jogo final, embora fiel ao conceito central, gerou críticas quanto à qualidade dos componentes físicos, um ponto sensível em jogos baseados em destreza, onde a manipulação precisa e o comportamento tátil dos elementos são partes fundamentais da experiência [Schell, 2008].

Apesar dessas limitações, a recepção do público foi majoritariamente positiva. O jogo alcançou um novo patamar de visibilidade, sendo distribuído em lojas físicas, *e-commerces* e apresentado em eventos de cultura pop e brinquedos. Essa presença ampliada contribuiu para consolidar ToteMonstros como uma propriedade intelectual reconhecida, especialmente entre jogadores casuais, famílias e colecionadores interessados em propostas nacionais com identidade própria.

## 7. Coda

Passados alguns anos desde o lançamento comercial, os direitos do ToteMonstros retornaram aos autores. A devolução foi recebida não como um fim, mas como a abertura de um novo ciclo criativo, agora sob o controle total de seus criadores. Com o jogo consolidado no imaginário de parte do público e reconhecido por sua trajetória singular, os autores agora passam a refletir sobre novas possibilidades: reedições independentes com melhorias nos componentes, desenvolvimento de expansões, e até versões digitais.

## 8. Análise do Jogo Final pela Tétrade Elementar de Schell

A análise do ToteMonstros sob a Tétrade Elementar [Schell, 2008] evidencia como seus quatro elementos, mecânica, estética, narrativa e tecnologia, atuam de forma integrada para compor uma experiência lúdica única.

**Mecânica.** A mecânica central combina controle tático e destreza física: os jogadores empilham dados representando criaturas e os arremessam (com um “peteleco”) contra as pilhas rivais. Os dados, com diferentes efeitos ativados por suas faces, variam conforme a classe (como Brucutu ou Furtivo), criando diversidade estratégica. Essa estrutura híbrida equilibra planejamento e aleatoriedade física, resultando em dinâmicas emergentes [Hunicke *et al.*, 2004]. A curva de aprendizado baseada na prática estimula o domínio progressivo, mantendo o jogo acessível e profundo [Fullerton, 2014].

**Estética.** Com visual caricato e colorido, o jogo assume uma identidade cômica e acessível. As tribos e personagens são desenhados com exagero proposital, promovendo humor e identificação imediata. Elementos como tabuleiro modular, dados personalizados e marcadores com ícones contribuem para uma experiência sensorial coesa, conforme o princípio de que a estética se estende à sensação de jogar [Schell, 2008].

**Narrativa.** Embora simples, a narrativa fornece um pano de fundo funcional: tribos disputam um território sagrado no topo de um penhasco, o que justifica os totens e os arremessos. Esse contexto dá coesão temática às ações caóticas do jogo e possibilita a construção de micro-histórias emergentes em cada sessão, fortalecendo a agência do jogador e a conexão emocional com os personagens.

**Tecnologia.** Apesar de analógico, o jogo depende de soluções técnicas precisas. Os dados devem ser equilibrados e legíveis; os componentes, ergonômicos e consistentes em material e design gráfico. A qualidade física afeta diretamente a justiça e a diversão do sistema, evidenciando que, mesmo em jogos não digitais, a tecnologia envolve a engenharia dos próprios materiais [Salen and Zimmerman, 2004].

Essa integração entre os elementos da tétrade sustenta a coerência interna do jogo e amplia seu apelo junto a públicos diversos, equilibrando humor, estratégia e espetáculo físico.

## 9. Conclusão

Esse relato de experiência evidencia como processos criativos guiados por intuição, escuta ativa e iteração estruturada podem resultar não apenas em jogos viáveis, mas em produtos publicados e reconhecidos pelo público e pelo mercado. O caso do ToteMonstros demonstra que é possível transformar um gesto espontâneo em uma



propriedade intelectual consolidada, articulando repertório técnico, sensibilidade estética e uma escuta atenta aos sinais do jogo e dos jogadores.

Apesar do êxito simbólico e comercial, a trajetória do jogo também revelou tensões comuns à indústria, como o desalinhamento entre intenções autorais e limitações da produção em larga escala. Ainda que o lançamento tenha trazido alcance e validação, também evidenciou fragilidades relacionadas à qualidade dos componentes e à comunicação entre autores e editora. Tais desafios apontam para a necessidade de que designers compreendam não apenas as dimensões criativas do processo, mas também as estratégicas, contratuais e produtivas.

Além dos marcos tangíveis, como as premiações e a publicação por uma grande editora nacional, o projeto gerou aprendizados duradouros que podem ser úteis a outros profissionais da área. Dentre eles, destacam-se: (1) a importância da intuição como motor criativo, (2) o valor da prototipação ativa centrada na experiência do jogador, (3) o papel do desapego na evolução das ideias, (4) a visibilidade como estratégia legítima, e (5) as parcerias como forças estruturantes na consolidação de um projeto.

Por fim, este trabalho também contribui metodologicamente ao propor uma estrutura narrativa para relatos de experiência que alia rigor e fluidez, oferecendo um modelo que pode ser replicado por outros autores. Entre os caminhos futuros, considera-se promissora a reinterpretação da trajetória do jogo à luz de teorias sociotécnicas, como a Teoria Ator-Rede [Latour, 2005], e a exploração de narrativas mais complexas como a Jornada do Herói, integrando dimensões simbólicas ao relato projetual. ToteMonstros, agora novamente em posse de seus autores, permanece como um artefato vivo, capaz de inspirar novas práticas, versões e narrativas.

## Referências

- Azevedo, G. S. d., Lima, L. S., e Sarinho, V. T. (2020). Dengueside survival: Produzindo um jogo de tabuleiro estilo rpg para o combate ao mosquito aedes aegypti. In *Anais do SBGames 2020*. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/JogosSaudeFull/208511.pdf>.
- Damasceno, F. e Jucá, P. (2024). Investopia: Um relato de experiência sobre o design de um jogo de cartas para apoiar a conscientização sobre teoria financeira de forma lúdica. In *Anais do XXIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, págs: 205–215, Manaus/AM. SBC. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/32310>, DOI: 10.5753/sbgames.2024.240130.
- Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. A K Peters/CRC Press, Boca Raton, 3ª edição.
- Gil, A. C. (2017). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. Atlas, São Paulo, 7ª edição.
- Grossman, A., editor (2003). *Postmortems from Game Developer: Insights from the developers of Unreal Tournament, Black & White, Age of Empire, and other top-selling games*. CMP Books.
- Hock, D. (1999). *Birth of the chaordic age*. Berrett-Koehler Publishers, Oakland, California.

- Hunicke, R., LeBlanc, M., e Zubek, R. (2004). Mda: A formal approach to game design and game research. In *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, págs: 1–5. AAAI Press.
- Koster, R. (2013). *A Theory of Fun for Game Design*. O'Reilly Media, Sebastopol, CA, 2ª edição.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford University Press, Oxford.
- Salen, K. e Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, Cambridge, MA.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC Press, Boca Raton, FL.
- Severino, A. J. (2016). *Metodologia do trabalho científico*. Cortez Editora, São Paulo, 24ª edição.
- Washburn, M., Sathiyarayanan, P., Nagappan, M., Zimmermann, T., e Bird, C. (2016). What went right and what went wrong: An analysis of 155 postmortems from game development. In *Proceedings of the 38th International Conference on Software Engineering*, págs: 280–289. DOI: 10.1145/2889160.2889253.
- Wiktor (2018). *Interview with Gloomhaven designer, Isaac Childres*. Disponível em: <https://planszowkiwedwoje.pl/2018/05/interview-with-gloomhaven-designer/>, Acesso em: 21/04/20.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods*. SAGE Publications, Los Angeles. Disponível em: <https://lccn.loc.gov/2017040835>.