

Dando vida ao Folclore Brasileiro: O desenvolvimento de Grandpa's Legends

Bringing Brazilian Folklore to Life: The development of Grandpa's Legends

Matheus Tavares Pereira Araújo¹, Ângelo Carlos Avelino Feitosa¹, Ester Miriã de Sousa Freire¹, Pedro Kauã de Paula Oliveira¹, Simone Azevedo Bandeira de Melo Aquino², Varley Santos de Sa²

¹Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão – Campus Imperatriz (IFMA)

CEP 65.906-335 – Imperatriz – MA – Brasil

²Departamento de Ensino Superior e Tecnologia - Instituto Federal do Maranhão, IFMA

{tavares.a, angelo.a, emiria, pedro.kaua}@acad.ifma.edu.br, {simonebandeira, varley.sa}@ifma.edu.br

Abstract. Introduction: The global digital gaming industry has grown significantly in recent years, with an increasing ability to portray different cultures. However, Brazilian culture is still lacking representation in games. **Objective:** To present Grandpa's Legends, a digital card game themed around characters and other elements of Brazilian folklore. The project aims to make this cultural universe more accessible and engaging, promoting the appreciation of national culture. **Methodology:** The development involved research on cultural references, and the creation of game mechanics that respected the card game genre. The game was built using the Unity engine, with technical implementation based on prefabs, scriptable objects, a turn manager, drag-and-drop mechanics, and a basic AI system. **Results:** The game has been developed, and for future work, it is expected that the game will encourage interest in folkloric narratives and contribute to the discussion about the presence of national culture in digital games.

Keywords: game, cardgame, brazilian folklore, characters, culture.

Resumo. Introdução: A indústria global de jogos digitais cresceu muito nos últimos anos, tendo cada vez mais capacidade de retratar diferentes culturas. Contudo, a cultura brasileira ainda carece de retratações nos games. **Objetivo:** Apresentar o jogo Grandpa's Legends, um cardgame digital tematizado por figuras e outros elementos do folclore brasileiro. O projeto visa tornar esse universo cultural mais acessível e envolvente, promovendo a valorização da cultura nacional.

Metodologia: O desenvolvimento do jogo envolveu a busca por referências culturais e criação de mecânicas que respeitassem o gênero cardgame. Utilizou-se a engine Unity, com implementações técnicas baseadas em prefabs, scriptable objects, sistema de turnos, drag and drop e uma IA (Inteligência Artificial) inicial.

Resultados: Obteve-se o jogo desenvolvido, para trabalhos futuros, espera-se que o jogo incentive o interesse por narrativas folclóricas e contribua para a discussão sobre a presença da cultura nacional nos jogos digitais.

Palavras-chave: jogos digitais, cardgame, folclore brasileiro, figuras, cultura.

1. Introdução

A indústria global de jogos digitais tem crescido de forma expressiva nos últimos anos, com destaque para a sua capacidade de promover experiências imersivas e transmitir valores culturais por meio de narrativas interativas [Salen & Zimmerman, 2004]. Nesse contexto, os jogos também se consolidam como ferramentas de representação e preservação cultural [Frasca, 2003]. O Brasil é um país extremamente rico em cultura em diferentes aspectos, como mitos, histórias e personagens que se perpetuam por gerações. No entanto, a presença da cultura brasileira nos jogos digitais ainda é limitada, especialmente quando comparada ao espaço ocupado por mitologias estrangeiras, como a nórdica, grega e japonesa.

Apesar disso, diversos estudos apontam que o uso de elementos culturais locais nos jogos pode fortalecer o sentimento de identidade e pertencimento, além de ampliar o alcance dessas manifestações culturais para públicos mais jovens e conectados ao universo digital [Rocha et al, 2021]. No entanto, a produção nacional ainda carece de títulos que explorem de forma profunda e criativa o folclore brasileiro.

Nesse sentido, este trabalho possui o objetivo de apresentar o projeto *Grandpa's Legends*, um *cardgame* digital que tem como base os mitos e lendas do folclore brasileiro, a fim de colaborar para a valorização de uma parte da cultura nacional. A seguir, serão apresentados na Seção 2, a metodologia, na Seção 3, o funcionamento do jogo, na Seção 4, os aspectos técnicos, e na Seção 5, as considerações finais e expectativas futuras para o projeto.

2. Metodologia

Para elaborar os personagens e os elementos do universo do jogo, foi realizada uma pesquisa sobre personagens do folclore brasileiro, com diversas figuras e outros materiais, sejam eles reconhecíveis ou não pelo público. A pesquisa ocorreu por meio de diversas fontes digitais, como sites especializados em cultura popular e vídeos no YouTube que abordam mitos e lendas do folclore nacional de forma acessível. Entre os conteúdos encontrados, destaca-se Bandeira (2017), que apresenta os principais personagens do folclore nordestino, como o Boitatá, a Cabra-cabriola, a Cumadre Fulôzinha, a Mula-sem-Cabeça, entre outros. Ademais, o conteúdo elaborado em Militani (2018), do Museu Regional de São João del-Rei, focado em figuras menos conhecidas, como o Boi Vaquim e o Mapinguari. Além disso, foi utilizado como referência o vídeo¹ "TODAS as criaturas do FOLCLORE BRASILEIRO de A a Z", publicado no canal do YouTube do criador de conteúdo Felipe Barbosa, que apresenta uma abordagem ampla, categorizada e aprofundada sobre as entidades folclóricas brasileiras.

Inicialmente, o foco da pesquisa foi identificar personagens folclóricos oriundos do Nordeste, especialmente do estado do Maranhão, como forma de valorizar as raízes culturais da equipe desenvolvedora. No entanto, a região não possui muitas figuras, então, a pesquisa foi ampliada para incluir entidades de outras regiões do Brasil, compondo assim um elenco diversificado para as cartas do jogo, que representa a pluralidade do folclore nacional.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=pQpuZid7hlo>.

Outro critério importante considerado foi a faixa etária recomendada para o jogo, que é para maiores de 10 anos, o que influenciou diretamente na seleção e adaptação das figuras. Histórias com conteúdo excessivamente violento ou com temáticas adultas foram evitadas ou adaptadas, especialmente no caso de personagens culturalmente importantes. Nessas adaptações, buscou-se manter a essência mítica e simbólica da figura, preservando sua relevância cultural sem comprometer a adequação ao público infantojuvenil.

3. Trabalhos relacionados

Há diversos jogos analógicos e digitais que visam a valorização do folclore nacional, promovendo o incentivo e a educação cultural. Os projetos apresentados a seguir possuem objetivos similares ao jogo proposto neste estudo, contendo diferenças relacionadas às suas características e aspectos gerais, como gênero, mecânicas, história, metodologias pedagógicas, entre outros. Ademais, foram referenciados apenas jogos em que a principal temática é o folclore brasileiro, excluindo outras formas de manifestação cultural.

O jogo de tabuleiro *Lendas do Brasil*, proposto em Melo e Silva (2021), utiliza de mecânicas lúdicas para o aprendizado sobre a cultura dos povos trazida pelo folclore brasileiro. No jogo, o jogador deve responder perguntas objetivas e discursivas acerca do folclore enquanto percorre um tabuleiro com diferentes figuras, como o Lobisomem, o Saci, o Curupira, a Iara, a Vitória-régia e a Mãe de Ouro, o jogador que chegar no final do tabuleiro primeiro vence o jogo. Foram utilizadas mecânicas inspiradas em *quiz* e jogos de tabuleiro em circuitos lineares.

Com o propósito de incentivar o interesse pela cultura e pelos mitos disseminados no Brasil, o projeto *Batalha das Lendas*, apresentado em Parreiras et al (2022), envolve um jogo competitivo e cooperativo que mistura dominó com combate, no qual o jogador deve criar estratégias para vencer seu adversário. O combate consiste em um jogo de dominó, porém com poderes das lendas do folclore no lugar dos números padrões das peças do dominó, cada lenda possui suas fraquezas e suas forças, onde a mecânica do jogo é jogar peças fortes contra as peças adversárias, o jogador jogar todas suas peças primeiro ganha.

Em Filho et al (2015), é proposto o jogo de cartas *The FolkTales: The Brazilian Legacy* com temática e objetivos semelhantes ao projeto deste trabalho, possuindo também como tema o folclore brasileiro e suas figuras. No jogo, o jogador precisa utilizar de cartas disponíveis em diferentes classes como fogo, água, terra, elementos sobrenaturais, entre outros, para vencer seus adversários. Além disso, o jogo utiliza de outras mecânicas como *quiz*, algo que pode causar alterações na pontuação do jogador.

Portanto, ao revisar e destacar esses trabalhos relacionados, este artigo reforça a importância, a relevância e a quantidade de jogos relacionados à cultura, principalmente ao folclore brasileiro, demonstrando novos potenciais como alternativas para a aprendizagem acerca do folclore nacional, que corresponde a uma parcela da cultura brasileira.

4. O jogo

O desenvolvimento do jogo foi realizado utilizando a engine *Unity* na versão 6, com programação em C# (C-Sharp). Esse motor de jogos é um dos mais utilizados no mercado atualmente, por sua acessibilidade e fácil manuseio entre os motores existentes. Os recursos da *engine* permitem a criação de jogos 2D ou 3D com alta tecnologia em elementos como programação, renderização, áudio, terrenos, iluminação, física, partículas e *networking* [Zanini, Kurtz & Da-Silva, 2016]. Assim, justifica-se a escolha desta *engine* para a criação e do desenvolvimento do jogo.

A. A história

O jogo conta a história de um menino que acabou de entrar no período de férias escolares, as quais ele optou por passar no sítio de seus avós. Durante as férias, entre diversas atividades que ele aproveitou, uma das que o menino mais gostava era ouvir as histórias que seu avô contava. Uma dessas histórias contadas foi de que como diversas lendas do folclore brasileiro travaram batalhas, que resultou na simbologia que elas são na cultura nacional.

O menino fica extremamente surpreso com as histórias contadas pelo seu avô, sem acreditar nessas supostas mitologias. O avô acabou encontrando um jogo de cartas antigo em sua casa, que por coincidência é tematizado por figuras e outros elementos do folclore brasileiro, e então desafiou o garoto a jogar com ele, representando as figuras folclóricas e detalhando mais das suas histórias. A partir daí, o jogador inicia sua jornada aceitando o desafio proposto, mesmo que as partidas consumam a noite inteira.

B. O funcionamento

O jogo é um *cardgame* digital single player com foco em estratégia por turnos. O objetivo principal do jogador é reduzir os pontos de vida do inimigo, controlado pelo sistema, para zero, utilizando cartas que representam entidades do folclore brasileiro, além de itens e criaturas genéricas. Para isso, o jogo adota uma mecânica tradicional de progressão de turnos, em que o jogador dispõe de uma quantidade de mana que aumenta progressivamente a cada rodada. A gestão dessa mana é essencial para a escolha das cartas a serem utilizadas, considerando o custo individual delas.

Existem quatro tipos principais de cartas no jogo. O primeiro corresponde às cartas de figuras normais, que representam entidades folclóricas com uma única forma e conjunto de habilidades fixo, conforme figura 1 a seguir.



Figura 1. Carta da entidade Acutipupu, figura menos conhecida do folclore nordestino.

As cartas de figuras com upgrades representam entidades folclóricas com múltiplas formas, capazes de se transformar durante a partida. Um exemplo é a Alamoia, uma bela mulher loira que dança nas praias durante tempestades, atraindo pescadores e viajantes para sua caverna. Ao segui-la, os encantados testemunham sua transformação em um esqueleto de olhos vazios, ficando presos para sempre no local [Tulchinski, 2020]. Esse conceito de transformação é refletido na carta, destacada nas figuras 2 e 3, que permite a Alamoia mudar de forma, conforme sua lenda.



Figura 2. Carta da Alamoia em sua forma humana.



Figura 3. Carta da Alamoia em sua forma esquelética.

As cartas de itens, que oferecem suporte estratégico ao jogador, podendo curar cartas, remover efeitos negativos ou causar interferências no inimigo, incluem itens inspirados em elementos da natureza, como plantas e alimentos de origem nordestina e indígena. Um exemplo deste tipo de carta é o Guaraná, conforme figura 4.



Figura 4. Carta do item “Guaraná”, usado como recurso de suporte no jogo.

Por fim, as cartas genéricas incluem criaturas como peixes, esqueletos e animais brasileiros, inseridas para ampliar a diversidade do baralho e enriquecer o aspecto visual e mecânico do jogo. Uma dessas cartas é a onça, conforme figura 5, que traz uma representação simples, mas visualmente impactante, ao lado das cartas das figuras mitológicas e de itens que fazem parte da cultura brasileira.



Figura 5. Carta da onça.

A mitologia é um elemento central na construção das mecânicas. Cada carta foi desenvolvida com base nas características e narrativas originais da entidade representada. Por exemplo, a Mula sem Cabeça, que possui fogo no lugar da cabeça, causa o efeito de queimar nos inimigos; já a Caipora, tradicionalmente vista como protetora da floresta, atua de forma defensiva, auxiliando cartas aliadas sem atacar diretamente. Ademais, o sistema de jogo promove decisões estratégicas relacionadas à montagem do baralho, ao uso de mana e ao momento certo de jogar cartas com habilidades específicas. Além disso, a integração entre narrativa e mecânica reforça a imersão e proporciona uma experiência que respeita e valoriza os elementos culturais do folclore brasileiro.

5. Aspectos técnicos

Durante o desenvolvimento, o projeto não utilizou *plugins* externos, priorizando soluções nativas da engine. As cartas foram estruturadas por meio de *Prefabs*, objetos criados na *Unity* para serem reutilizados, ou seja, algo pré-fabricado, e *ScriptableObjects*, que são objetos usados para armazenar dados de forma eficiente fora das cenas, permitindo a reutilização e compartilhamento entre diferentes *GameObjects*, recursos que facilitaram a separação entre arte, dados e comportamento. Cada carta possui ilustrações únicas, produzidas por artistas distintos, sendo um responsável pelas figuras e outro pelo design da carta.

Para permitir a funcionalidade de jogar cartas no campo de batalha, detalhado na figura 6, foi implementado um sistema de *drag and drop* utilizando um único script reutilizável, atribuído a todos os *prefabs* de cartas. Esse código permite que o jogador arraste uma carta da mão até um dos cinco *slots* disponíveis no seu lado do campo. Caso possua mana suficiente, o sistema, através do *TurnManager*, componente do jogo que gerencia a troca entre os turnos do jogador e do inimigo, permite que o jogador possa finalizar seu turno com um botão e a IA (Inteligência Artificial) finaliza seu turno após sua jogada automaticamente, e autoriza a jogada. Caso contrário, a carta retorna automaticamente à mão do jogador. Cada *slot* comporta apenas uma carta por vez e quando uma carta é derrotada, a área fica disponível novamente.

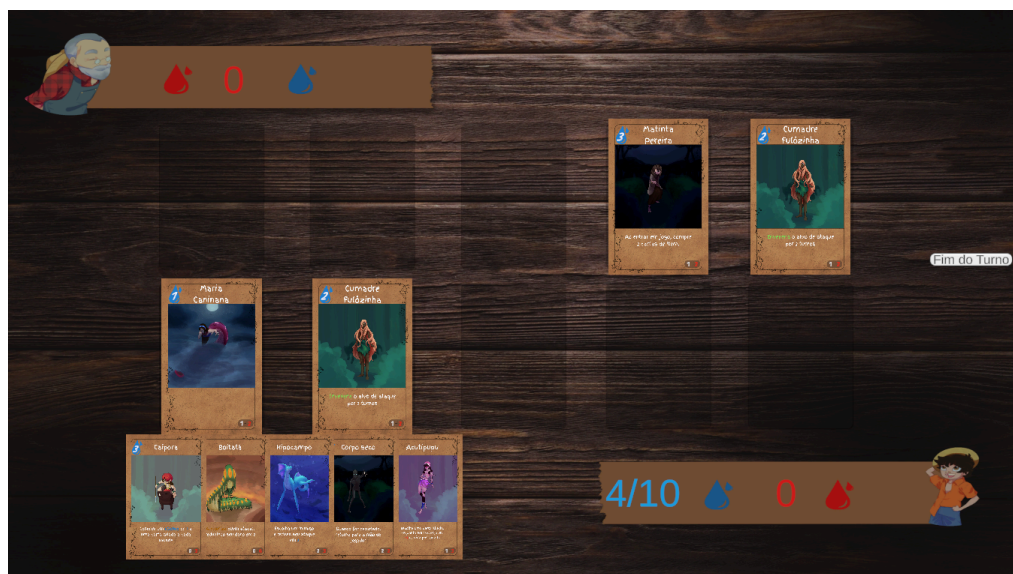


Figura 6. Imagem do gameplay do jogo.

As mecânicas de combate foram projetadas para serem intuitivas: cada carta jogada ataca diretamente o *slot* adversário que estiver em frente à sua posição. O inimigo, controlado por uma IA, possui também cinco *slots* e realiza jogadas de forma automática. Por limitações de tempo, a IA foi implementada inicialmente com uma lógica simples de jogadas aleatórias, mas há planos de aprimorá-la para decisões mais estratégicas em versões futuras.

Em relação à interface, quando o jogador clica em uma carta, ela é ampliada, facilitando a visualização. Além disso, o jogo contará com uma coleção de cartas, onde será possível consultar o histórico, habilidades e arte completa de cada carta, conforme figura 7. Algumas animações visuais foram implementadas para reforçar o feedback visual das ações.



Figura 7. Imagem da interface do jogo.

Durante a produção, os maiores desafios técnicos foram a implementação do sistema de *drag and drop*, o funcionamento dos *slots* e a IA correspondente aos comportamentos do inimigo. Algumas habilidades de cartas, por apresentarem complexidade elevada na programação, foram adaptadas para garantir a viabilidade do projeto no tempo disponível. O balanceamento das cartas foi realizado com o auxílio de integrantes da equipe que já possuíam experiência com outros *cardgames*.

6. Considerações finais

Este artigo teve como objetivo apresentar o desenvolvimento do jogo *Grandpa's Legends*, um *cardgame* tematizado por figuras e outros elementos do folclore brasileiro, a fim de colaborar com o incentivo e o resgate de parte da cultura brasileira. Iniciativas como essa já foram apresentadas como uma forma de profusão de certos aspectos da cultura brasileira, contudo, com um foco maior na aplicação pedagógica [Feitosa et al, 2024].

Em trabalhos futuros, pretende-se complementar recursos do jogo que estão parcialmente desenvolvidos, como a IA correspondente aos comportamentos do inimigo e algumas habilidades de certas cartas. Além disso, pretende-se elaborar e executar testes de jogabilidade com o público-alvo, para a validação das mecânicas do jogo e o cumprimento do objetivo de colaborar não só como ferramenta de incentivo e resgate ao conhecimento da cultura nacional, como também a preservação de uma parte da cultura brasileira.

Referências

- Bandeira, K. (2017). *Conheça os principais personagens do folclore nordestino*. UNINASSAU. <https://www.uninassau.edu.br/noticias/conheca-os-principais-personagens-do-folclore-nordestino>
- de Melo, J. F. C., & da Silva, B. C. (2021, October). Lendas do Brasil: Uma proposta de jogo de tabuleiro para o ensino e valorização do folclore e da cultura nacional. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)* (pp. 701-704). SBC.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader* (pp. 221–236). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203700457-11>
- Feitosa, Â. C. A., da Silva, L. G., Viana, V. S. J., Araújo, M. T. P., & de Melo Aquino, S. A. B. (2024, September). Incentivando educação cultural: desenvolvimento de uma proposta de jogo de cartas tematizado por figuras do folclore brasileiro. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)* (pp. 91-97). SBC.
- José, L. R. A. F. D., Salgado, R. F. A. É. M., & de Almeida, L. F. The FolkTales: The Brazilian Legacy–Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis Capacitados a Agregar Conhecimentos Relacionados ao Folclore Brasileiro e seus Aspectos.
- Militani, J. V. (2018, modificado em 2021). *Lendas que você não conhece*. Museu Regional de São João del-Rei. <https://museuregionaldesaojoadelrei.museus.gov.br/dia-do-folclore-lendas-que-voce-nao-conhece/>
Acesso em 6 de abril de 2025.
- Parreiras, M., Pessoa, C. H., Paiva, T. M., Lima, Y. B., & Xexéo, G. (2022, October). Batalha das lendas: Uma proposta de jogo de tabuleiro para valorização cultural do folclore brasileiro. In *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)* (pp. 263-267). SBC.
- Rocha, M. S., Silva, R. S., & Costa, M. P. (2021). Jogos digitais e cultura brasileira: Um olhar sobre os jogos independentes nacionais. *Revista Digital de Educação e Tecnologia (REDETEc)*, 15(32). <https://revistas.unisinos.br/index.php/redes/article/view/26199>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. The MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262240451/rules-of-play/>
- Tulchinski, L. (2020). *Monstronário: Monstros e assombrações do Brasil de A a Z*. Estrela Cultural.
- Zanini, G. R., Kurtz, G. C., & da Silva, R. F. Desenvolvimento de um jogo educativo para o estudo de Física.