

# ZecaRPG: Um Jogo Souls-Like Inspirado no Folclore Brasileiro

*ZecaRPG: A Souls-Like Game Inspired by Brazilian Folklore*

Lucas Pereira<sup>1</sup>, Davi Maia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Faculdade Nova Roma – Recife, PE – Brazil

<sup>2</sup>Centro de Informática – Universidade Federal de Pernambuco (CIn–UFPE) – Recife, PE – Brazil

{lpsouza612, davymaia3}@gmail.com

**Abstract. Introduction:** Video games now serve as cultural tools beyond entertainment. ZecaRPG merges Souls-like elements with Brazilian myths, engaging players with national folklore. **Objective:** To blend advanced combat mechanics with the promotion of Brazilian cultural heritage. **Methodology or Steps:** The game includes dodging, parrying, and resource management (stamina, mana, posture). The tutorial features the legend of Visagem, guided by Vitória Régia as the mentor. **Results:** ZecaRPG operates both as entertainment and an educational tool, providing immersive cultural learning.

**Keywords:** Souls-like, Brazilian Folklore, Game Mechanics, Cultural Dissemination, RPG.

**Resumo. Introdução:** Os videogames passaram a ser meios de transmissão cultural. ZecaRPG une elementos Souls Like e mitos brasileiros, promovendo interação com o folclore nacional. **Objetivo:** Conciliar mecânicas de combate avançadas com o fortalecimento da cultura brasileira. **Metodologia ou Etapas:** O jogo apresenta esquivas, paradas e gerenciamento de estamina, mana e postura. O tutorial é baseado na lenda da Visagem, com a Vitória Régia como mentora. **Resultados:** ZecaRPG funciona como entretenimento e ferramenta educativa, promovendo aprendizado cultural de forma prazerosa.

**Palavras-chave:** Souls-like, Folclore Brasileiro, Mecânicas de Jogo, Disseminação Cultural, RPG.

## 1. Introdução

A indústria de videogames consolidou-se como uma das mais influentes ferramentas de disseminação cultural na contemporaneidade, oferecendo uma plataforma poderosa para a valorização e a exploração de tradições ao redor do mundo. Jogos com temáticas culturais não apenas proporcionam uma experiência lúdica envolvente, como também desempenham um papel educacional significativo ao transmitir histórias, mitos e valores de forma interativa e acessível. Nesse contexto, o jogo **ZecaRPG** constitui um exemplo expressivo dessa tendência, ao combinar a proposta desafiadora dos jogos do estilo *Souls-like* com a riqueza do folclore brasileiro. Por meio da integração de elementos culturais tanto na narrativa quanto nas mecânicas de jogo, a obra proporciona uma experiência imersiva que, além de desafiar os jogadores, promove uma conexão significativa com as raízes culturais do Brasil.

Considerando a crescente popularidade dos jogos do gênero *Souls-like* em escala global, **ZecaRPG** apresenta um potencial considerável para alcançar uma audiência internacional, permitindo que jogadores de diferentes contextos culturais conheçam e interajam com o folclore brasileiro de maneira única, educativa e envolvente. A presença de criaturas míticas, lendas tradicionais e cenários inspirados em locais reais do território nacional contribui para a construção de um universo ficcional rico e vibrante, no qual as narrativas populares são não apenas preservadas, mas revitalizadas para as novas gerações.

Além de seu caráter lúdico, **ZecaRPG** exerce um papel cultural relevante ao contribuir para a manutenção e valorização das histórias que compõem a identidade brasileira. O jogo promove o acesso contínuo a essas tradições por meio de uma abordagem inovadora e interativa de ensino e preservação do patrimônio cultural, ao mesmo tempo em que respeita e celebra a diversidade que caracteriza o país. Como parte desse esforço, uma versão demonstrativa do jogo encontra-se disponível publicamente, podendo ser acessada em: <https://pereiradetonagames.itch.io/zecarpg>. Dessa forma, **ZecaRPG** transcende o entretenimento, consolidando-se como um instrumento eficaz de promoção da cultura nacional.

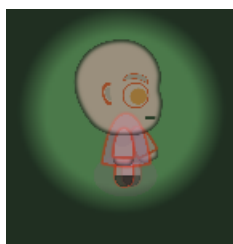
## 2. Mecânicas e Jogabilidade

*ZecaRPG* apresenta um sistema de combate dinâmico e desafiador, que exige do jogador a aplicação estratégica de esquivas, bloqueios executados com precisão temporal, bem como o gerenciamento eficaz das barras de stamina, mana e postura. Logo nas etapas iniciais da experiência, o tutorial introduz a lenda da Visagem — figura emblemática do folclore brasileiro — e apresenta a personagem não jogável Vitória Régia, que assume o papel de guia espiritual ao longo da jornada do protagonista.

Imagem do NPC Vitória Régia:



Imagem do inimigo Visagen:



Entre os recursos ofensivos disponíveis, destaca-se uma habilidade especial ativada mediante o pressionamento contínuo do botão de ataque por um intervalo de

tempo específico, resultando na execução de um golpe carregado. Essa técnica potencializa significativamente o dano causado e, em determinadas situações, desencadeia efeitos adicionais que alteram temporariamente o estilo de combate, conferindo maior profundidade e variedade às dinâmicas de jogabilidade.

**Imagem do ataque carregado:**



A exploração constitui um dos pilares centrais da experiência proposta por *ZecaRPG*, conduzindo o jogador por ambientes diversos como florestas densas, ruínas esquecidas e vilarejos encantados — todos inspirados em paisagens autênticas do território brasileiro. Os cenários, meticulosamente detalhados, estimulam a curiosidade e recompensam a investigação com fragmentos narrativos e elementos característicos do folclore nacional, promovendo um alto nível de imersão. Durante a jornada, potes de barro — popularmente conhecidos como *botijas* — podem ser destruídos, oferecendo recompensas valiosas ou, eventualmente, liberando inimigos adicionais. Tal dinâmica introduz um sistema de risco e recompensa que enriquece a interação com o ambiente.

**Imagem da botija que entrega recompensas:**



**Imagem da botija que invoca inimigos:**



Adicionalmente, o jogo incorpora elementos clássicos dos jogos de RPG, como os frascos de vida, de coloração vermelha, que restauram parcialmente a barra de pontos vitais, e os frascos de mana, de coloração azul, destinados à recuperação da energia mágica necessária para a execução de habilidades especiais.

**Frasco de vida:**

**Frascos de mana:**

Um componente enigmático da experiência é a aparição de uma Visagem pacífica — uma entidade espectral que não oferece ameaça direta ao jogador e desaparece misteriosamente após a destruição de uma botija específica. Tal ação, por sua vez, concede recompensas únicas ao jogador, acrescentando uma camada simbólica e interpretativa à mecânica de jogo e contribuindo para o enriquecimento da ambientação narrativa.

**Visagem Pacífica:**

Na etapa final da narrativa, o jogador confronta um chefe de grande porte — uma Visagem de aparência feminina e natureza maléfica. Esse embate representa o ápice do percurso do protagonista, simbolizando a materialização do antagonismo folclórico central da trama. O confronto exige a aplicação de todas as habilidades adquiridas ao longo do jogo e constitui um desfecho coerente e culminante, consolidando a experiência como uma jornada de superação e de profundo contato com o imaginário cultural brasileiro.

**Visagem do mal de grande porte(Boss):**

### 3. Representação Cultural

*ZecaRPG* promove a valorização do folclore brasileiro por meio da ambientação, dos personagens e das mecânicas de jogo. Ao incluir figuras como a Vitória Régia e a Visagem, o título destaca mitos nacionais que, embora possuam elevado valor simbólico e narrativo, permanecem sub-explorados nas mídias interativas. A interação dos jogadores com esses elementos proporciona oportunidades de aprendizado sobre a cultura brasileira, transformando o jogo em um instrumento não apenas de entretenimento, mas também de educação e valorização cultural.

O design dos personagens e a estética dos ambientes são fortemente inspirados na arte tradicional brasileira, incorporando referências às narrativas indígenas e afro-brasileiras. Essa abordagem vai ao encontro do que Costa e Albuquerque (2019) definem como essencial na representação cultural em jogos digitais: a inclusão de símbolos e elementos visuais que expressam identidades locais. Além disso, o jogo faz uso de diálogos e descrições que contextualizam os mitos apresentados, promovendo uma experiência de imersão cultural mais rica e significativa.

A representatividade cultural assume relevância especial no contexto brasileiro, principalmente para grupos historicamente marginalizados. Conforme argumenta Silveira (2016), a inserção de elementos culturais autênticos em mídias digitais permite que comunidades se vejam positivamente representadas, fortalecendo o senso de pertencimento e autoestima. Em *ZecaRPG*, jogadores pertencentes a essas culturas podem reconhecer suas tradições, mitos e cosmovisões dentro de uma estrutura lúdica, o que também contribui para o respeito e a compreensão intercultural. Para o público brasileiro em geral, o jogo oferece uma oportunidade de reconexão com elementos culturais frequentemente esquecidos, reforçando a identidade nacional e promovendo a diversidade como valor coletivo (Souza, 2020).

### 4. A Importância dos Videogames na Preservação Cultural

Os videogames possuem uma capacidade singular de transmitir narrativas culturais por meio da interatividade, transformando-se em ferramentas eficazes para a preservação e valorização do patrimônio imaterial. Títulos como *ZecaRPG* exemplificam essa tendência ao incorporar elementos do folclore brasileiro em suas mecânicas e narrativas, assegurando que mitos e personagens tradicionais continuem a ser disseminados em plataformas digitais contemporâneas. Essa abordagem reflete uma valorização crescente, por parte da indústria de jogos eletrônicos, de temáticas culturais que conferem autenticidade, profundidade e originalidade às experiências interativas.

Conforme discutido no artigo *Explorador Notável: Um Jogo Digital sobre a História e Cultura de Cametá-PA*, os jogos digitais podem ser compreendidos como espaços de construção de memória, funcionando como "museus interativos" que permitem aos jogadores vivenciar ativamente conteúdos culturais. Essa experiência fortalece a conexão emocional e cognitiva com as narrativas transmitidas, possibilitando que o conhecimento tradicional seja absorvido de forma mais significativa. No caso de *ZecaRPG*, o contato direto com entidades do imaginário popular — como as Visagens e a Vitória Régia — proporciona uma experiência lúdica que também atua como ferramenta de educação cultural.

É importante salientar que outras mitologias, como as tradições grega, nórdica e japonesa, já foram amplamente exploradas nas mídias digitais. Em contraste, o folclore brasileiro permanece sub-representado no cenário global. *ZecaRPG* surge, portanto, como uma iniciativa promissora que não apenas amplia a visibilidade dessa tradição, mas também contribui para sua permanência e ressignificação no ambiente digital.

Além disso, ao abordar aspectos culturais em uma estrutura interativa, o jogo abre espaço para a representatividade de grupos historicamente marginalizados, como comunidades indígenas e afro-brasileiras. A presença de suas histórias e mitos em uma mídia amplamente consumida representa um gesto de reconhecimento e empoderamento. Para o público brasileiro em geral, o jogo fortalece o sentimento de identidade nacional e destaca a riqueza e diversidade cultural do país.

Assim, em consonância com as reflexões apresentadas em *O Explorador Notável*, os jogos digitais transcendem a função de entretenimento e se configuram como instrumentos de resistência cultural e promoção da diversidade. *ZecaRPG*, nesse sentido, não apenas diverte, mas educa, preserva e valoriza a herança cultural brasileira, reafirmando o papel dos videogames na construção da memória coletiva.

## 5. Impacto e Desenvolvimento Futuro

Ao incorporar o folclore brasileiro em uma estrutura de jogo inspirada no estilo *Souls-like*, *ZecaRPG* oferece uma forma inovadora e estimulante de explorar os mitos nacionais. Atualizações futuras podem expandir ainda mais essa proposta, introduzindo personagens icônicos como o Saci, o Curupira e a Mula Sem Cabeça. Cada uma dessas figuras, com suas características singulares, pode dar origem a novas mecânicas de jogo — como manipulação do ambiente (Curupira) ou desafios que exigem furtividade (Saci).

O desenvolvimento de novos NPCs interativos também representa uma oportunidade de aprofundar a experiência narrativa, permitindo ao jogador conhecer novas histórias, aceitar e concluir missões, e obter itens especiais. Essas interações têm o potencial de abrir novos caminhos no mundo do jogo, enriquecendo a exploração e diversificando a progressão nas missões principais e secundárias.

A introdução de novas armas com propriedades distintas também pode impactar diretamente a jogabilidade, permitindo que os jogadores desbloqueem equipamentos adaptáveis ao seu estilo de combate. Essa abordagem incentiva estratégias variadas e contribui para a complexificação dos enfrentamentos, promovendo uma experiência mais dinâmica e personalizada.

Com o avanço de seu desenvolvimento, *ZecaRPG* possui potencial para se consolidar como uma referência em representações culturais brasileiras nos jogos digitais. Parcerias com historiadores, folcloristas e instituições culturais podem enriquecer ainda mais o conteúdo, assegurando maior precisão e robustez narrativa. A tradução do jogo para múltiplos idiomas também ampliaria seu alcance global, tornando-o mais acessível a públicos internacionais.

Por fim, o lançamento de uma versão mobile representa uma possibilidade promissora de expansão, permitindo que o jogo atinja um número maior de usuários.

Essa adaptação exigiria ajustes na jogabilidade para adequação a dispositivos móveis, sem comprometer a profundidade e complexidade da experiência original.

## 6. Conclusão

*ZecaRPG* constitui uma obra que integra, de forma eficaz, uma jogabilidade desafiadora com uma narrativa rica e culturalmente significativa. Por meio da linguagem interativa dos videogames, o título transcende o mero entretenimento, assumindo também um papel educacional e de valorização do patrimônio imaterial brasileiro. Ao incorporar elementos do folclore nacional em sua estrutura, o jogo proporciona aos jogadores uma conexão autêntica com as raízes culturais do país, promovendo respeito, valorização e reconhecimento da diversidade cultural brasileira.

O potencial de *ZecaRPG* ultrapassa as fronteiras nacionais, demonstrando como os jogos digitais podem funcionar como veículos de celebração, preservação e disseminação do patrimônio cultural. O jogo representa uma iniciativa promissora na promoção internacional do folclore brasileiro, contribuindo para a superação da escassez de representações dos mitos nacionais no cenário global dos jogos eletrônicos.

Além disso, ao adotar uma abordagem inclusiva, que valoriza a representação fiel das diversas culturas presentes no Brasil — especialmente as de grupos historicamente marginalizados — *ZecaRPG* configura-se como uma plataforma de visibilidade, empoderamento e reconhecimento. Essa representação promove não apenas o fortalecimento de identidades locais, mas também uma maior compreensão intercultural por parte dos jogadores.

Em última análise, *ZecaRPG* se apresenta como mais do que um produto de entretenimento: é uma celebração interativa da cultura brasileira, um convite à exploração dos mitos e tradições nacionais e uma importante contribuição para a consolidação dos videogames como instrumentos legítimos de preservação e valorização cultural no contexto global contemporâneo.

## Referências

COSTA, João Antônio Laureth da; ALBUQUERQUE, Rafael Marques de. Representatividade e cultura nos jogos digitais: um estudo de caso do desenvolvimento de "O Conto de Ahed". *Educação Gráfica*, v. 23, n. 3, p. 212–226, dez. 2019. Disponível em: [https://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2020/03/16\\_REPRESENTATIVIDADE-E-CULTURA\\_212\\_226.pdf](https://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2020/03/16_REPRESENTATIVIDADE-E-CULTURA_212_226.pdf). Acesso em: 10 abr. 2025.

SILVEIRA, Guaracy Carlos da. Jogos Digitais como Ferramenta Cultural: Uma proposta interdisciplinar. *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, nov. 2016. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157228.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2025.

SANTOS, Jessé Alves dos; ROCHA, Jessé Alves da; OLIVEIRA, José Victor César B. de. A produção acadêmica brasileira sobre jogos digitais: um mapeamento de pesquisas. *Anais do Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2019)*, nov. 2019. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/publication/353371969\\_A\\_PRODUCAO\\_ACADEMICA\\_BRASILEIRA SOBRE JOGOS DIGITAIS](https://www.researchgate.net/publication/353371969_A_PRODUCAO_ACADEMICA_BRASILEIRA SOBRE JOGOS DIGITAIS). Acesso em: 10 abr. 2025.

SILVA, Maria Eduarda; FERREIRA, João. A cultura popular nos jogos educacionais digitais. *Educação Online*, v. 16, n. 30, p. 1–15, jun. 2023. Disponível em: <https://educacaoonline.edu.puc-rio.br/index.php/eduonline/article/view/1351>. Acesso em: 10 abr. 2025.

ALBUQUERQUE, Rafael Marques de; CALGARO, Júlio César. Desenvolvimento de jogo digital para valorizar a cultura e arquitetura da colonização italiana. *Anais do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, out. 2021. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2021/CulturaFull/218121.pdf>. Acesso em: 10 abr. 2025.