



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL

CURSO DE BACHARELADO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS

ANTONIO CLÉSSIO SOARES DE OLIVEIRA

**PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ELEMENTOS GRÁFICOS PARA UMA RELEITURA
DIGITAL DO JOGO DE TABULEIRO *CLUE/CLUEDO* EXPLORANDO O
RETROFUTURISMO**

FORTALEZA

2025

ANTONIO CLÉSSIO SOARES DE OLIVEIRA

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ELEMENTOS GRÁFICOS PARA UMA RELEITURA
DIGITAL DO JOGO DE TABULEIRO CLUE/CLUEDO EXPLORANDO O
RETROFUTURISMO

Relatório técnico apresentado ao curso de
Sistemas e Mídias Digitais do Instituto
Universidade Virtual da Universidade Federal
do Ceará (UFC) como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharel em Sistemas e
Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antônio José Melo Leite

FORTALEZA

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

O45p Oliveira, Antônio Cléssio Soares de.
 Processo de criação de elementos gráficos para uma releitura digital do jogo de tabuleiro Clue/Cluedo explorando o retrofuturismo / Antônio Cléssio Soares de Oliveira. – 2025.
 87 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2025.
Orientação: Prof. Dr. Antônio José Melo Leite.

1. Clue. 2. Cluedo. 3. Retrofuturismo. 4. Jogos de tabuleiro. 5. Design. I. Título.

CDD 302.23

ANTONIO CLÉSSIO SOARES DE OLIVEIRA

PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ELEMENTOS GRÁFICOS PARA UMA RELEITURA
DIGITAL DO JOGO DE TABULEIRO CLUE/CLUEDO EXPLORANDO O
RETROFUTURISMO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias
Digitais do Instituto UFC Virtual da
Universidade Federal do Ceará, como requisito
parcial à obtenção do grau de Bacharel em
Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em: 06/08/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Antônio José Melo Leite Júnior (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Inga Freire Saboia
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Me. Mara Franklin Bonates
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Aos meus pais, meus amigos e a todas as
lembranças que vão ficar.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, em especial meus pais, Marciele Soares e Clerton Fernandes e minha avó Maria de Jesus, que me apoiaram, cuidaram de mim e me ajudaram nos momentos que eu precisei. Também por me apoiarem nas minhas escolhas. E ao meu irmão por deixar os momentos tediosos mais divertidos.

Aos meus amigos de graduação que fizeram essa experiência ser divertida, marcante, emocionante e inesquecível. Sem vocês eu com certeza não teria chegado até aqui. Quero agradecer individualmente: Andreza, que sempre esteve presente e por tudo que compartilhamos; Alice por todas as conversas e momentos; Arthur por todas as conversas, ser meu companheiro nos jogos e por ter me apresentado o jogo Clue; Bia por compartilhar tantos momentos marcantes; João Victor por me apoiar, incentivar e estar presente independente da situação;

Ao meu orientador, Antonio José Melo, por ter me recebido e apoiado na construção de todo esse trabalho. Além de ter tido paciência e atenção por mais de um ano me auxiliando e orientando nesse projeto. Suas considerações foram de extrema importância para o desenvolvimento desse projeto.

Aos professores participantes da banca examinadora Inga Freire e Mara Bonates por terem aceitado o convite, pela disposição, tempo e colaboração.

“Minha avó disse que a morte não existe. Ela acreditava que só morremos quando os outros nos esquecem”

Viva - A vida é uma festa (2017)

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar o processo de criação de elementos gráficos para uma versão digital do jogo de tabuleiro *Clue/Cluedo* para uma proposta de releitura com ambientação retrofuturista. A escolha da estética retrofuturista se deu por sua flexibilidade visual, riqueza narrativa além de seu potencial criativo e conexão simbólica com o contexto histórico proposto para a narrativa. Para atingir os objetivos propostos, adotou-se uma metodologia dividida em etapas lineares, contemplando pesquisas teóricas, levantamento de referências, definição da narrativa, concepção estética e desenvolvimento visual dos elementos do jogo. Foi realizada uma coleta de informações sobre o jogo original e suas versões físicas e digitais, além de um estudo sobre o retrofuturismo como corrente estética e cultural. A narrativa criada situa-se em um contexto espacial fictício na transição entre as décadas de 1960 e 1970, durante uma missão internacional com cientistas de diferentes nações, onde o assassinato do piloto leva os personagens a uma investigação a bordo de uma nave espacial. Os elementos gráficos foram desenvolvidos com base nos aspectos essenciais da jogabilidade, como cartas, tabuleiro, bloco de anotações, peões, dados e balões de interação, respeitando a coerência visual com a narrativa proposta. Foram feitas escolhas estilísticas baseadas em animações e produções do período, como *The Jetsons* e *Star Trek*, buscando equilíbrio entre originalidade, unidade visual e identificação com o estilo retrofuturista. O resultado do projeto foi a criação de um acervo digital com as peças gráficas desenvolvidas. O projeto demonstra como a aplicação de uma estética específica, aliada a uma narrativa coerente, podem ser ferramentas para um remake de um jogo de tabuleiro explorando novos elementos gráficos.

Palavras-chave: Clue; Cluedo; Retrofuturismo; Jogos de tabuleiro; Design;

ABSTRACT

This work aims to present the process of creating graphic elements for a digital version of the board game Clue/Cluedo, proposing a retrofuturistic reinterpretation. The choice of the retrofuturistic aesthetic was based on its visual flexibility, narrative richness, creative potential, and symbolic connection with the historical context proposed for the story. To achieve the intended goals, a linear, step-by-step methodology was adopted, encompassing theoretical research, reference gathering, narrative definition, aesthetic conception, and visual development of the game elements. Information was collected about the original game and its physical and digital versions, along with a study of retrofuturism as an aesthetic and cultural movement. The created narrative is set in a fictional space context during the transition between the 1960s and 1970s, amid an international mission involving scientists from different nations, where the pilot's murder leads the characters to investigate aboard a spaceship. The graphic elements were developed based on essential gameplay aspects, such as cards, board, notepad, tokens, dice, and interaction balloons, maintaining visual coherence with the proposed narrative. Stylistic choices were inspired by animations and productions from the period, such as *The Jetsons* and *Star Trek*, seeking a balance between originality, visual unity, and alignment with the retrofuturistic style. The project resulted in the creation of a digital collection of the developed graphic pieces. It demonstrates how applying a specific aesthetic, combined with a coherent narrative, can serve as tools for a board game remake, exploring new graphic elements.

Keywords: Clue; Cluedo; Retrofuturism; Boardgames, Design;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Versão inicial mapa/planta da mansão.....	18
Figura 2 – Capa versão preto e branco da caixa do “Cluedo” (1949).....	19
Figura 3 – Capa e contracapa Clue Grab & Go (2014).....	22
Figura 4 – Cartas de armas, locais e suspeitos Clue Grab & Go (2014).....	23
Figura 5 – Visão geral do jogo Clue: Rick and Morty - Back in Blackout.....	24
Figura 6 – Visão geral do jogo Clue: Alfred Hitchcock Edition.....	26
Figura 7 – Tela de seleção de mapa/tema do tabuleiro.....	28
Figura 8 – Tela de seleção de personagem.....	28
Figura 9 – Tela de suposição.....	29
Figura 10 – Telas do aplicativo Cluesheet Companion.....	30
Figura 11 – Visão do tabuleiro na rolagem de dados.....	32
Figura 12 – Tela de suposição no tema Polar Research Station.....	33
Figura 13 – Cenário do jogo BioShock.....	35
Figura 14 – Cenário do jogo Fallout 4.....	36
Figura 15 – Pipeline do processo de trabalho.....	37
Figura 16 – Moodboard de referências sobre retrofuturismo e design retrô.....	40
Figura 17 – Versão inicial da concepção do estilo dos personagens.....	44
Figura 18 – Versão inicial da concepção do estilo dos personagens.....	45
Figura 19 – Versão em avanço da concepção do estilo dos personagens.....	45
Figura 20 – Visual dos personagens de Captain Caveman and the Teen Angels.....	46
Figura 21 – Escolha da tipografia.....	47
Figura 22 - Pôster do filme Earth Defense Girl Iko-chan (1987).....	48
Figura 23 - Cena do filme Star Trek: The Motion Picture (1979).....	49
Figura 24 – Versão inicial da concepção dos personagens.....	50
Figura 25 – Versão em avanços da concepção dos personagens.....	50
Figura 26 – Esboços da concepção das armas.....	51
Figura 27 – Versões iniciais da concepção do tabuleiro.....	53
Figura 28 – Versões do tabuleiro após alteração de estilo.....	54
Figura 29 – Versões do tabuleiro após adição das ilustrações do interior da nave.....	55
Figura 30 – Versões de estilo da carta.....	56
Figura 31 – Versões de estilo de carta após alterações.....	57
Figura 32 – Fontes selecionadas (Bloco de anotações).....	58
Figura 33 – Bloco de anotações.....	59
Figura 34 – Balões de comunicação.....	60
Figura 35 – Esboço inicial dos peões.....	61
Figura 36 – Faces do dado.....	62
Figura 37 – Personagem Zack.....	63
Figura 38 – Personagem Viktor.....	64
Figura 39 – Personagem Yuna.....	64

Figura 40 – Personagem Mia.....	65
Figura 41 – Personagem Satya.....	65
Figura 42 – Personagem Thomas.....	66
Figura 43 – Armas chave e luneta.....	67
Figura 44 – Armas ácido e seringa.....	68
Figura 45 – Armas bússola e esporos.....	68
Figura 46 – Parte interna da nave.....	70
Figura 47 – Tabuleiro completo.....	71
Figura 48 – Cartas de suspeito (Zack e Viktor).....	72
Figura 49 – Cartas de suspeito (Yuna e Mia).....	73
Figura 50 – Cartas de suspeito (Satya e Thomas).....	73
Figura 51 – Cartas de arma (Chave e Luneta).....	74
Figura 52 – Cartas de arma (Ácido e Seringa).....	74
Figura 53 – Cartas de arma (Bússola e Esporos).....	75
Figura 54 – Cartas de local (Enfermaria, Lab biologia e Observatório).....	75
Figura 55 – Cartas de local (Est Climática, Lab química e Oficina de eng.).....	76
Figura 56 – Cartas de local (Cab. de pilotagem, Depósito de sup. e Centro de com.).....	76
Figura 57 – Carta costas e envelope.....	77
Figura 58 – Bloco de anotações.....	78
Figura 59 – Identificadores peões.....	79
Figura 60 – Identificadores ícones de jogador.....	79
Figura 61 – Balões de comunicação.....	80
Figura 62 – Todas as faces do dado.....	81
Figura 63 – Tela do Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game.....	82
Figura 64 – Mock up com as peças gráficas desenvolvidas.....	82
Figura 65 – Tela do protótipo.....	83

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Elementos narrativos.....	42
Tabela 2 - Definição dos elementos gráficos à serem desenvolvidos.....	43

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	14
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	16
2.1 O jogo Clue/Cluedo.....	16
2.1.1: Murder!.....	16
2.1.2: Lançamento do jogo como Cluedo no Reino Unido pela Waddingtons.....	18
2.1.3: Lançamento do jogo como Clue nos EUA pela Parker Brothers.....	19
2.1.4: Hasbro compra os direitos do jogo.....	20
2.1.5: Jogabilidade, mecânicas e dinâmicas.....	20
2.1.6: Versões e edições físicas.....	21
2.1.6.1: Clue Grab & Go.....	21
2.1.6.2: Clue: Rick and Morty - Back in Blackout.....	23
2.1.6.3: Clue: Alfred Hitchcock Edition.....	25
2.1.7: Versões e edições digitais.....	26
2.1.7.1: Clue: Parker Brothers' Classic Detective Game SNES (1992).....	27
2.1.7.2: Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game (2016 e 2018).....	27
2.1.7.3: Clue/Cluedo: New Official Cluedo Board Game.....	31
3. METODOLOGIA.....	36
3.1. Revisão bibliográfica.....	37
3.1.1 Coletar informações sobre o jogo Clue/Cluedo.....	37
3.1.2 Coletar informações sobre Retrofuturismo.....	37
3.1.3 Estudar sobre o jogo Clue.....	38
3.1.4 Pesquisar e estudar sobre as versões físicas e digitais do jogo Clue.....	38
3.2 Referências e definições.....	39
3.2.1 Definir as referências visuais.....	39
3.2.2 Definir a narrativa.....	40
3.2.3 Definir os elementos gráficos.....	42
3.2.4 Definir as ferramentas de design.....	43
3.3.5 Definir o estilo de ilustração.....	43
3.3.6 Definir a tipografia.....	46
3.3 Criação das ilustrações.....	47
3.3.1 Personagens.....	47
3.3.2 Armas.....	51
3.3.3 Tabuleiro.....	52
3.3.4 Cartas.....	55
3.3.5 Bloco de anotações.....	57
3.3.6 Balões de comunicação.....	59
3.3.7 Peões.....	60
3.3.8 Dado.....	61
4. RESULTADOS.....	62
4.1 Personagens.....	62

4.2 Armas.....	67
4.3 Tabuleiro.....	69
4.4 Cartas e envelope.....	72
4.5 Bloco de anotações.....	77
4.6 Peões e ícones de jogador.....	78
4.7 Balões de comunicação.....	80
4.8 Dado.....	80
4.9 Mock up.....	81
4.10 Protótipo.....	83
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	83
REFERÊNCIAS.....	86

1. INTRODUÇÃO

Jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento que atravessa gerações, estando presente em reuniões de família, noite de jogos com os amigos e também tendo outras diversas aplicações graças às suas variedades. Neyfakh (2012) denota que os designers que projetam jogos de tabuleiros são movidos pela crença de que é possível realizar jogos que removam o tédio, o stress e aleatoriedade, transmitindo e proporcionando divertimento e prazer ao jogador. Os *jogos de tabuleiro* tem um público bastante diverso, apreciados por uma extensa faixa etária, pois são criativos e estimulam a socialização.

O uso de jogos de tabuleiro vai além do entretenimento, sendo também uma ferramenta eficaz no campo da educação e do desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas. Segundo Alvarenga et al. (2021), a aprendizagem baseada em jogos proporciona um ambiente lúdico e interativo, permitindo aos jogadores desenvolverem competências como raciocínio lógico, cooperação e resolução de problemas. Com o avanço da tecnologia, a transição de jogos de tabuleiro para o formato digital também ampliou as possibilidades de acesso a esses recursos. Essa evolução demonstra o potencial dos jogos como ferramentas de engajamento tanto em ambientes educativos quanto no entretenimento pessoal, reafirmando a relevância de adaptar jogos clássicos para novas plataformas e públicos.

Com a expansão dos jogos digitais, alguns jogos analógicos como por exemplo *Monopoly*¹, *Jogo da vida*² e *Ticket to Ride*³ tiveram alterações no seu formato e foram adaptados para os meios digitais. Assim, dentro do ambiente digital, é possível atingir um público mais abrangente e além disso há a possibilidade do acesso em múltiplas plataformas.

Um outro exemplo é o jogo *Clue* ou *Cluedo*, conhecido no Brasil como *Detetive*. Criado por Anthony E. Pratt durante o período da Segunda Guerra Mundial, tendo sua primeira versão comercial desenvolvida e publicada pela empresa inglesa *Waddingtons* no ano 1949. O jogo é ambientado em uma mansão no qual é a cena de um misterioso assassinato e tem como objetivo fazer os jogadores, agora em papel de suspeitos, buscarem pistas com o fim de descobrir quem matou, com que arma e em qual comodo o crime aconteceu.

¹ É um jogo de tabuleiro clássico criado em 1903 por Elizabeth Magie e lançado em 1935 pela empresa *Waddingtons*. O objetivo do jogo é adquirir propriedades, construir casas e hotéis, e levar os adversários à falência.

² É um jogo de tabuleiro criado por Milton Bradley em 1860 que simula etapas da vida adulta com decisões que podem afetar o rumo do jogo. Os jogadores tem como objetivo ser o jogador mais rico ao fim do jogo.

³ É um jogo de tabuleiro criado por Alan R. Moon em 2004. O jogo tem o objetivo de conectar cidades por meios de rotas ferroviárias a fim de conquistar o maior número de pontos possível ao fim do jogo.

Além de suas versões principais, que utilizam os padrões da versão original, *Cluedo* possui outras edições como a *Grab and Go* que se trata de uma versão em tamanho reduzido com o objetivo de ser fácil o transporte e fácil preparação de mesa. Também possui edições colaborativas com grandes franquias como Scooby-Doo, Harry Potter, Grinch, entre outras. Esse jogo também conta com versões digitais como a de 1992 lançada para videogame e as de 2018 e 2024 lançadas para computador, videogame e dispositivos móveis produzidas pela *Marmalade Game Studio*. (The Games Hut, 2023)

As versões digitais de *Cluedo* trouxeram o jogo clássico para toda uma nova geração de jogadores, que podem não ter crescido com o jogo de tabuleiro físico. Essas versões digitais permitem que os jogadores aproveitem o jogo em seus dispositivos móveis, tablets e computadores, com novos recursos e mecânicas de jogabilidade que melhoram a experiência geral.

Devido a essas transformações e algumas necessidades do público relacionadas a forma de consumir alguns jogos de tabuleiro, o presente trabalho busca mostrar um processo para a criação de elementos gráficos de um jogo de tabuleiro para os meios digitais como oportunidade de inovação e adaptação de outros jogos clássicos para novos públicos.

Diante do supracitado, optou-se por adaptar o jogo de tabuleiro *Clue* utilizando o retrofuturismo como recurso visual. A escolha por essa vertente não se dá apenas pela originalidade em relação às versões anteriores do jogo, mas também por seu potencial criativo e conexão simbólica com o contexto histórico da Guerra Fria e da corrida espacial, momentos que influenciam diretamente a ambientação proposta para esta nova versão. O retrofuturismo é uma forma de arte e design que mistura estilos do passado com visões futurísticas, criando uma fusão entre o que foi e o que poderia ter sido. Ele se inspira em épocas passadas para projetar um futuro que nunca aconteceu, frequentemente utilizando elementos de ficção científica e utopias tecnológicas. Como descrito por Núñez Barranco e Yoo (2023) essa abordagem não apenas homenageia estilos históricos, mas também reimagina possibilidades futuras através de uma perspectiva nostálgica. Ao aplicar o retrofuturismo no jogo *Detetive*, pretende-se criar uma ambientação visual que evoque um sentimento de nostalgia e, ao mesmo tempo, ofereça uma visão inovadora e atraente para os jogadores, conectando o clássico com o contemporâneo.

Quanto aos objetivos específicos, destacam-se:

1. Levantar informações sobre as características narrativas e visuais do jogo *Clue/Cluedo*
2. Compreender a origem, características e aplicações do retrofuturismo

3. Propor um retrabalho na narrativa e nos elementos gráficos do jogo original utilizando conceitos do retrofuturismo
4. Desenvolver as peças gráficas
5. Criar um acervo digital para disponibilizar as peças gráficas desenvolvidas

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo consolida as bases conceituais que fundamentaram o projeto para embasar a proposta de adaptação visual do jogo de tabuleiro *Clue*. Este referencial teórico reúne conceitos fundamentais que sustentam o desenvolvimento do projeto. Inicialmente, busca-se compreender a trajetória do jogo desde a sua criação no período pós-guerra até algumas de suas versões ao longo dos anos, analisando principalmente aspectos narrativos e gráficos que compõem sua identidade. Além disso, o capítulo apresenta uma investigação sobre o retrofuturismo enquanto estética visual, explorando suas origens e características principais.

Esse levantamento é essencial para orientar a recriação das peças gráficas e garantir que a proposta mantenha coerência tanto com a essência do jogo original quanto com a estética escolhida, permitindo uma reinvenção visual fundamentada e coesa.

2.1 O jogo *Clue/Cluedo*

Nesta seção, serão abordadas informações relevantes sobre a origem e evolução do jogo *Clue/Cluedo*, desde sua versão inicial não publicada, intitulada *Murder!*, até seu lançamento oficial no Reino Unido e Estados Unidos. Além disso, também será apresentada uma breve contextualização sobre a aquisição dos direitos pela *Hasbro*, bem como um levantamento de algumas versões e edições físicas e digitais lançadas ao longo dos anos.

2.1.1: *Murder!*

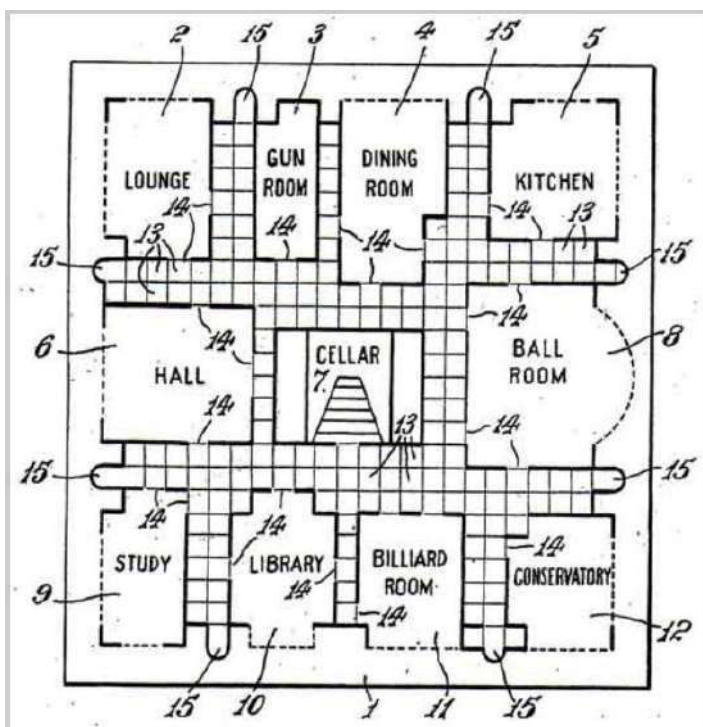
Cluedo, originalmente chamado de *Murder!*, foi idealizado por Anthony E. Pratt, um eletricitista e músico britânico, tendo sua patente registrada em 1944. A criação do jogo ocorreu durante a Segunda Guerra Mundial, um período em que as pessoas buscavam formas de entretenimento para escapar da tensão do conflito. Pratt foi inspirado pelas noites de mistério que ganharam destaque nos anos 40 especialmente nos Estados Unidos e no Reino

Unido. Esses eventos sociais eram uma forma de entretenimento interativo, onde atores e convidados interagiam para desvendar crimes encenados. Além disso, a crescente popularidade de histórias de detetive, como as obras de Agatha Christie, Raymond Chandler e Sir Arthur Conan Doyle, influenciou diretamente a concepção do jogo. (JOHNSON, 2024)

A versão rascunho de *Murder!* apresentava algumas diferenças em relação ao *Cluedo* publicado pela *Waddingtons*, empresa britânica de jogos de cartas e tabuleiro, em 1949. Inicialmente, o jogo era mais complexo, com 10 personagens, 9 armas e 11 locais (Figura 1), resultando em até 990 combinações possíveis de soluções. Entre os personagens originais, figuravam nomes como Mr. Gold, Miss Grey, Mrs. Silver, Mr. Brown e Doctor Black, que foram modificados ou removidos na versão final. Algumas armas também foram descartadas, como a seringa hipodérmica, o machado, a bomba e uma garrafa de veneno, presentes nos esboços iniciais. Esses elementos foram reduzidos para garantir uma experiência de jogo mais dinâmica e rápida.

Essa simplificação foi importante para o *Cluedo* que se conhece hoje – um jogo com seis personagens, seis armas e nove salas, que preserva a essência da investigação e do mistério, mas com um tempo de jogo mais adequado ao público geral. A decisão de Pratt e da *Waddingtons* de ajustar o jogo reflete uma preocupação em criar uma experiência que fosse ao mesmo tempo desafiadora e cativante, sem sobrecarregar os jogadores com tempo de jogo muito extenso e regras complexas.

Figura 1 – Versão inicial mapa/planta da mansão



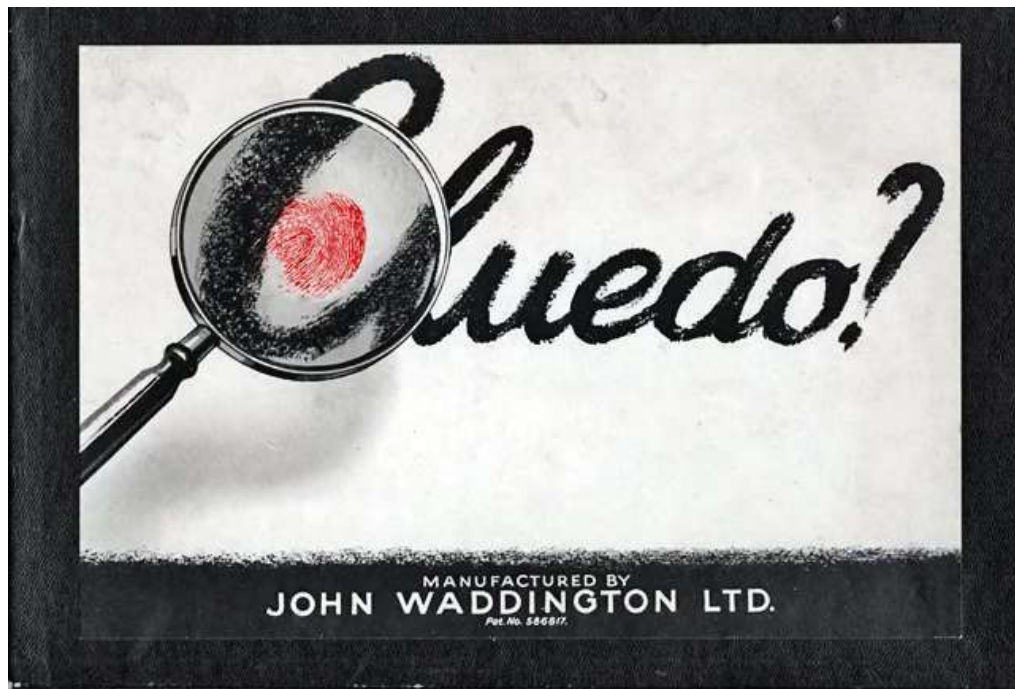
Fonte: *Clue/Cluedo Art of Murder*

2.1.2: Lançamento do jogo como *Cluedo* no Reino Unido pela Waddingtons

A primeira versão comercial do jogo surgiu após Norman Watson, dono da empresa britânica de jogos de cartas e tabuleiro *Waddingtons*, aprovar a ideia em 1947. A *Waddingtons*, famosa por ser a distribuidora do sucesso *Monopoly* no Reino Unido, viu potencial no jogo e fez ajustes significativos antes do lançamento. O mais notável foi a mudança de nome: *Murder!* passou a se chamar *Cluedo* (Figura 2), uma junção das palavras *Clue* (pista) e *Ludo*, do latim brincar. Esse novo nome foi pensado para atrair o público britânico, já familiarizado com o jogo de tabuleiro *Ludo*⁴ amplamente popular no país. (PILON, 2015) Em 1949, o jogo foi lançado na Inglaterra com o slogan *The Great Detective Game*. *Cluedo* manteve seu título original e seu slogan tradicional *The Great Detective Game* até 2005, quando foi alterado para *The Classic Detective Game*, refletindo sua posição consolidada como um clássico dos jogos de tabuleiro.

⁴ É um jogo de tabuleiro criado no século VI com uma versão moderna popularizada no Reino Unido no final do século XIX. O jogo consiste em levar as peças de cada jogador do início ao centro do tabuleiro, movimentando-as conforme os resultados de um dado.

Figura 2 – Capa versão preto e branco da caixa do “Cluedo” (1949)



Fonte: Cluepedia

2.1.3: Lançamento do jogo como *Clue* nos EUA pela Parker Brothers

Nos Estados Unidos, a história do jogo seguiu um caminho um pouco diferente. A *Waddingtons* licenciou o jogo para a Parker Brothers, uma das maiores empresas de jogos de tabuleiro dos EUA na época. A Parker Brothers decidiu simplificar o nome para *Clue*, eliminando o elemento *Ludo*, que não era reconhecido pelo público americano.

Lançado também em 1949, o jogo recebeu o título promocional de *The New Great Detective Game*, destacando sua novidade e conexão com o gênero de mistério. Ao longo dos anos, a Parker Brothers adotou slogans variados, como *The Parker Brothers Detective Game* nos anos 1960, para reforçar a identidade da marca.

O sucesso de *Clue* nos Estados Unidos foi tão significativo quanto no Reino Unido, e o jogo rapidamente se tornou um dos favoritos das famílias americanas. A Parker Brothers também introduziu edições especiais e expansões ao longo dos anos, como versões temáticas baseadas em filmes e séries de TV que serão comentadas posteriormente em outra seção. Essas adaptações ajudaram a manter o jogo relevante e atraente para novas gerações de jogadores.

2.1.4: Hasbro compra os direitos do jogo

No início dos anos 1990, a *Hasbro*, empresa de brinquedos e jogos, adquiriu as duas principais empresas responsáveis por *Clue/Cluedo*. Em 1991, comprou a Parker Brothers e em 1994 adquiriu a *Waddingtons* por 50 Milhões de libras esterlinas, garantindo os direitos globais do jogo. (JOHNSON, 2024) Sob a gestão da *Hasbro*, *Cluedo/Clue* transformou-se em uma grande propriedade intelectual, o que permitiu a criação de uma ampla variedade de adaptações e produtos derivados, fortalecendo ainda mais sua presença no mundo dos jogos.

2.1.5: Jogabilidade, mecânicas e dinâmicas

Em sua versão clássica, o jogo é ambientado em uma mansão misteriosa, na qual os jogadores assumem o papel de suspeitos e tentam desvendar um assassinato. O objetivo é descobrir três elementos: quem cometeu o crime (suspeito), com qual arma o assassinato foi realizado e em qual cômodo da mansão o crime ocorreu. O jogo conta com seis suspeitos, seis armas e nove locais, que são sorteados aleatoriamente no início da partida e colocados em um envelope secreto. O restante das cartas é distribuído entre os jogadores que devem usar as informações para fazer suas deduções e eliminar as possibilidades.

O jogo é composto por 21 cartas, divididas em três categorias principais: suspeitos, armas e locais. Os seis suspeitos são cada um representado por uma peça colorida no tabuleiro: Miss Scarlett, Colonel Mustard, Mrs. White, Mr. Green, Mrs. Peacock e Professor Plum. As armas possíveis incluem objetos como faca, castiçal, revólver, corda, tubo de chumbo e chave inglesa, que podem ter sido utilizadas no crime. O cenário do mistério é a mansão de Mr. Boddy, composta por nove cômodos distintos: hall, sala de estar, sala de jantar, cozinha, salão de baile, estufa, sala de bilhar, biblioteca e escritório.

O tabuleiro do jogo representa a planta da mansão, permitindo que os jogadores se movimentem entre os cômodos para coletar pistas e formular hipóteses. Além disso, o jogo inclui um bloco de anotações, onde os participantes registram suspeitas e eliminam possibilidades ao longo da partida, e um envelope secreto, que guarda a solução do mistério.

A jogabilidade consiste em turnos nos quais os jogadores movem suas peças pelo cenário da mansão e fazem suposições sobre o assassinato. Para formular uma suposição, o jogador deve se mover para um local, indicar um suspeito e uma arma. Os outros participantes, por sua vez, devem refutar a suposição mostrando uma carta que comprove que a hipótese está incorreta, caso possuam alguma das cartas mencionadas. O desafio está em

coletar informações estratégicas a partir dessas respostas, descartando opções até chegar na resolução. O primeiro jogador que deduzir corretamente os 3 elementos (suspeito, arma e local), vence a partida.

2.1.6: Versões e edições físicas

Desde seu lançamento em 1949, *Clue/Cluedo* se tornou um dos jogos de tabuleiro mais icônicos do mundo. Além de sua versão clássica, *Clue/Cluedo* gerou mais de 50 edições temáticas e spin-offs, incluindo versões inspiradas em franquias populares como Star Wars, Game of Thrones e The Simpsons. Essas adaptações e spin-offs não apenas mantêm o jogo relevante para novas gerações, mas também expandem o seu universo para diferentes públicos e contextos culturais. (Geeky Hobbies, 2024)

Nesta seção, comentaremos sobre três versões físicas específicas: *Clue Grab & Go*, escolhida por ser uma adaptação compacta e portátil da versão clássica, demonstrando como o jogo pode ser reformulado para novos formatos sem precisar alterar sua jogabilidade original; *Clue: Rick and Morty - Back in Blackout*, selecionada por incorporar uma estética futurista e elementos de ficção científica, que dialogam diretamente com o retrofuturismo proposto neste trabalho; e *Clue: Alfred Hitchcock Edition*, por apresentar uma atmosfera retrô e valorizar elementos essenciais da narrativa investigativa.

2.1.6.1: Clue Grab & Go

Clue Grab & Go lançado em 2014, é uma versão compacta e portátil da versão clássica, projetada para ser prática permitindo ser jogado em qualquer lugar. Essa edição inclui uma caixa plástica dobrável que funciona tanto como armazenamento quanto como tabuleiro de jogo, cartas de suspeitos, armas e locais, além de um bloco de anotações para registrar pistas em tamanhos reduzidos, como é possível ver na Figura 3.

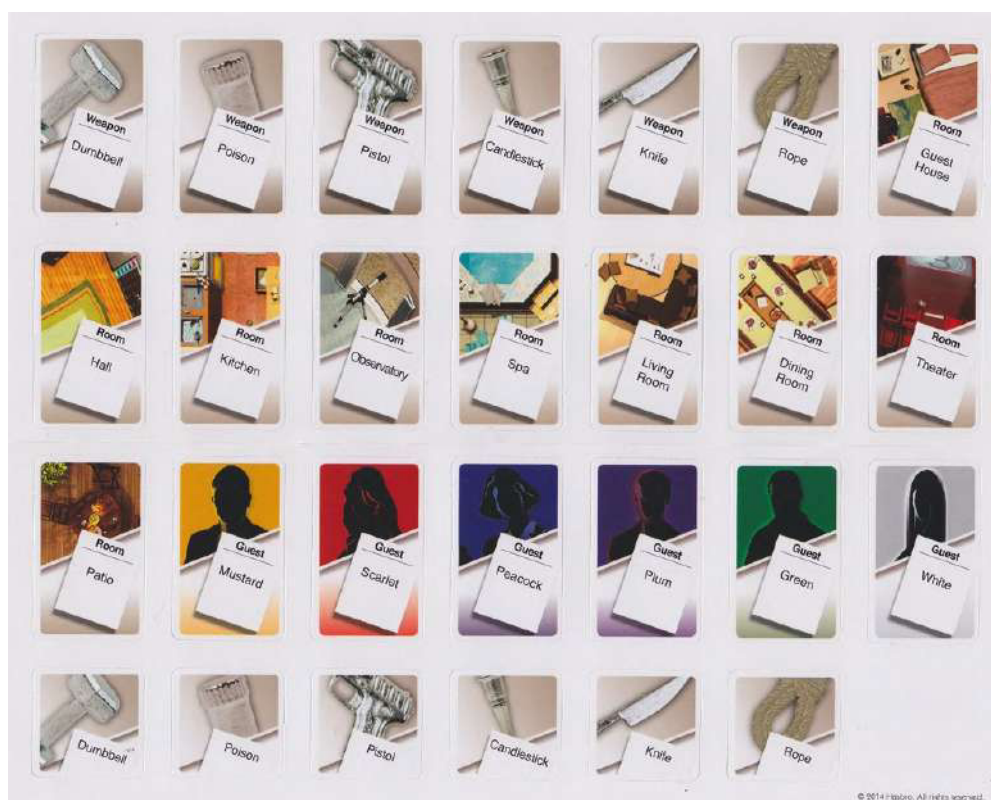
Figura 3 – Capa e contracapa *Clue Grab & Go* (2014)



Fonte: Cluepedia

Uma das particularidades do *Clue: Grab & Go* de 2014 é o uso de versões estilizadas dos personagens, baseadas nas edições de 2011 e 2013 do jogo. Em vez das ilustrações tradicionais, os suspeitos são representados por silhuetas, dando um visual mais à edição como demonstra a Figura 4.

Figura 4 – Cartas de armas, locais e suspeitos *Clue Grab & Go* (2014)



Fonte: Cluepedia

A mecânica permanece a mesma: os jogadores devem deduzir quem cometeu o assassinato, qual arma foi usada e em qual cômodo o crime ocorreu. Com peças menores e um design simplificado, essa versão é ideal para viagens ou situações com espaços menores e limitados.

2.1.6.2: *Clue: Rick and Morty - Back in Blackout*

Clue: Rick and Morty - Back in Blackout é uma edição temática inspirada na série animada norte-americana *Rick and Morty*. Lançado em julho de 2017, o jogo mantém a mecânica tradicional de investigação mas com uma abordagem única condizente ao universo da série. Em vez de resolver um assassinato, os jogadores precisam descobrir quem roubou os planos da arma de portal de Rick, onde estão escondidos e qual item foi usado para enganar ou forçar Rick a revelar o código do cofre onde estava a arma.

O jogo apresenta um tabuleiro personalizado e elementos icônicos da série, incluindo seis personagens jogáveis: Rick, Morty, Summer, Beth, Jerry e Mr. Poopybutthole como se constata na Figura 5. Os suspeitos do roubo incluem figuras conhecidas, como Revolio

Clockburg Jr., Tammy Guterman e Zeep Xanflorp, enquanto os locais da investigação abrangem dimensões e planetas famosos, como a Citadel of Ricks, Gazorpazorp e Pluto. Os jogadores contam ainda com itens exclusivos, como a Meeseeks Box, as Mega Seeds e a Purge Armor, que adicionam um toque temático ao mistério. O jogo mantém a essência da versão clássica de *Clue* porém adiciona algumas outras mecânicas à forma de jogar. O jogo possui um elemento chamado *Contraption Card*, que os jogadores podem obter ao parar em espaços marcados com “?”. Essas cartas adicionam efeitos especiais que podem alterar o curso da partida. Além disso, cada personagem possui uma *Personality Card*, que concede habilidades únicas, como a capacidade de se mover para outra parte do tabuleiro sem rolar os dados ou a chance de ver uma carta que outro jogador acabou de revelar.

Figura 5 – Visão geral do jogo *Clue: Rick and Morty - Back in Blackout*



Fonte: Cluepedia

Clue: Rick and Morty - Back in Blackout recebeu avaliações mistas dos usuários. No site *BoardGameGeek*, o jogo possui uma média de 5.9/10, com 26 das 71 avaliações dando nota 6. Entre os pontos positivos, os jogadores destacaram a temática divertida e única, com elogios como "uma versão engraçada do clássico *Clue*" e "os peões em 3D tornam o jogo especial". Além disso, muitos apreciaram a facilidade de envolver jogadores casuais, com comentários como "é o *Clue*, mas com um tema divertido, perfeito para jogadores que não conhecem o jogo". Por outro lado, as críticas negativas apontaram problemas com as regras e

a complexidade das deduções, com avaliações como "as regras parecem quebradas ou há muitas possibilidades para adivinhar corretamente" e "não pretendo jogar de novo, tentei várias vezes e não funcionou para mim". Essas opiniões mostram que, embora o jogo tenha agradado fãs da série e do jogo clássico, ele pode não atender a todos os públicos devido a questões de balanceamento e complexidade da gameplay.

2.1.6.3: *Clue: Alfred Hitchcock Edition*

Clue: Alfred Hitchcock Edition é uma versão temática do inspirada nas obras do cineasta britânico Alfred Hitchcock. Lançada em 1999 sob licença da Hasbro, essa edição especial foi criada em comemoração ao centenário do diretor. O jogo é ambientado em um evento de gala no palco dos estúdios Hitchcock. No entanto, a noite de celebração rapidamente se transforma em um mistério de assassinato, e cabe aos jogadores desvendar quem cometeu o crime, onde ocorreu e qual dos notórios objetos das obras de Hitchcock foi utilizado.

Essa versão, os personagens clássicos de *Clue* assumem papéis baseados em personagens dos filmes do diretor: Miss Scarlet se torna Melanie Daniels (*Os Pássaros*), Mr. Green assume a identidade de Mother (*Psicose*), e os outros participantes encarnam figuras de *O Homem Que Sabia Demais*, *Cortina Rasgada*, *Sabotador* e *Marnie*. Os locais do jogo remetem a cenários dos filmes, como Bates Motel de *Psicose*, Estátua da Liberdade de *Sabotador* e a Ópera de *O Homem Que Sabia Demais* (Figura 6). As armas do crime são igualmente temáticas, incluindo a icônica faca de *Psicose*, um bombardeio de *Sabotador* e até uma gaivota de *Os Pássaros*.

O design dos elementos do jogo segue uma estética predominante em preto e branco, com alguns elementos em destaque em vermelho na caixa e no tabuleiro. Nas cartas dos personagens, além do preto e branco, são utilizadas as cores que representam cada personagem, além de destacar seus nomes e papéis dentro do tema proposto. Já as cartas de armas mantêm o mesmo padrão visual, mas trazem um detalhe especial: a silhueta de Mr. Boddy aparece discretamente sob as ilustrações das armas, adicionando um toque de mistério e coerência temática ao design.

Com um tabuleiro temático e cartas personalizadas, o jogo trouxe um novo olhar sobre a clássica mecânica investigativa do jogo fundindo suspense característico de Hitchcock com

a jogabilidade de *Clue* criando uma experiência imersiva repleta de referências para os fãs e conhecedores dos filmes.

Figura 6 – Visão geral do jogo *Clue: Alfred Hitchcock Edition*



Fonte: Cluepedia

2.1.7: Versões e edições digitais

Além das versões físicas, *Clue* também conta com versões digitais. Uma das primeiras adições de uma versão digital à franquia foi o jogo *Clue: Parker Brothers' Classic Detective Game* de 1992 lançado para o videogame que trouxe a experiência clássica de investigação para os consoles, com gráficos e interatividade que renovaram o interesse pelo jogo. Mais recentemente a Marmalade Game Studio assumiu o desenvolvimento de novas versões digitais, lançando edições para windows, videogame e dispositivos móveis em 2018 e 2023. Essas adaptações modernizaram a jogabilidade, introduzindo novos elementos visuais e mecânicas enquanto mantiveram a essência dedutiva do jogo clássico. (The Games Hut, 2023)

As versões digitais de *Cluedo* trouxeram o jogo clássico para toda uma nova geração de jogadores, que podem não ter crescido com o jogo de tabuleiro físico. Essas versões digitais permitem que os jogadores aproveitem o jogo em seus dispositivos móveis, tablets e computadores, com novos recursos e mecânicas de jogabilidade que melhoram a experiência geral. (The Games Hut, 2023)

Nesta seção, exploraremos como essas versões digitais expandiram o alcance do jogo, adaptando-o às demandas do público contemporâneo sem perder sua identidade original.

2.1.7.1: *Clue: Parker Brothers' Classic Detective Game SNES (1992)*

Lançado exclusivamente na América do Norte em 1992, *Clue: Parker Brothers' Classic Detective Game* chegou ao videogame trazendo a experiência clássica do tabuleiro para os consoles. O jogo manteve suas regras originais, desafiando até 6 jogadores a descobrir o assassino de Mr. Boddy, a arma utilizada e o local do crime.

A jogabilidade seguia a estrutura do jogo analógico clássico, no qual os jogadores se moviam pelo tabuleiro lançando um dado, porém encontrando pistas ao entrar nos cômodos. O nível de dificuldade influenciava a quantidade de informações que o jogo fornecia, aumentando o desafio em modos mais difíceis.

Além das suposições e acusações que existem na versão clássica, o jogo permitia interrogatórios. Durante o interrogatório, uma cena era mostrada do possível crime, assim, os outros jogadores poderiam refutar a hipótese se tivessem uma carta relevante. Como no jogo clássico, fazer uma acusação incorreta levava à eliminação do jogador, enquanto a acusação correta revelava uma cena final com o culpado sendo preso.

2.1.7.2: *Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game (2016 e 2018)*

Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game é uma adaptação digital desenvolvida e publicada pela Marmalade Game Studio, um estúdio britânico especializado em jogos digitais. Lançado inicialmente para dispositivos móveis (iOS e Android), o jogo chegou à plataforma de venda de jogos eletrônicos para computadores em maio de 2018 e, posteriormente, ao videogame no mesmo ano. Com o lançamento de uma nova versão em 2023, o jogo foi renomeado para *Cluedo: Classic Edition* (ou *Clue: Classic Edition*) para diferenciá-lo da nova adaptação atualmente nomeado apenas como *Clue-Cluedo: New Official Cluedo Board Game*.

O jogo conta com onze mapas temáticos (Figura 7), cada um ambientado em um local único, com personagens (Figura 8) e armas específicas para cada cenário. Entre os temas estão Tudor Mansion, Classic Mansion, Hollywood Studio, Vampire Castle, Snowy Peaks,

Murder Express, Venetian Masquerade, Wild West, Sherlock, Egyptian Adventure e Tropical Mystery.

Figura 7 – Tela de seleção de mapa/tema do tabuleiro



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 8 – Tela de seleção de personagem



Fonte: Elaborado pelo autor

Outra característica do jogo são as cenas de suposição, as quais são geradas sempre que um jogador faz uma suposição em seu determinado turno. Nessas cenas o suspeito indicado é mostrado segurando a arma do crime ao lado do corpo de Mr. Boddy conforme a

Figura 9. O jogo combina elementos visuais em 3D e 2D, o tabuleiro, os dados e as peças que representam os personagens são renderizados em 3D trazendo uma sensação de profundidade. Por outro lado, as cenas de suposição, cenas de acusação, personagens e cartas além da maior parte da interface utilizam artes 2D.

Além disso, o jogo inclui um bloco de anotações que automatiza parte do processo de investigação como pode ser visto à direita na Figura 9. Quando uma suposição é feita ou respondida, algumas marcações são adicionadas automaticamente no bloco de anotações virtual para indicar quais informações foram recebidas naquela rodada. Os jogadores também podem fazer anotações manuais, incluindo anotações numéricas e com símbolos, o que permite o uso de técnicas mais avançadas de dedução. Essa funcionalidade torna o jogo mais acessível para iniciantes, pois facilita as anotações, deixa as informações em destaque e simplifica os métodos de registro, ajudando novos jogadores a acompanharem as pistas de forma organizada. Já para os jogadores mais experientes, essas ferramentas oferecem profundidade estratégica, permitindo, por exemplo, anotar quantas vezes uma carta específica foi mostrada, marcar um conjunto de cartas usadas em uma determinada rodada ou eliminar e marcar dúvidas de forma mais eficiente. Dessa forma, o jogo consegue atender tanto a quem está começando quanto a quem busca anotações mais complexas.

Figura 9 – Tela de suposição



Fonte: Elaborado pelo autor

O jogo possui alguns modos de jogo, incluindo contra a inteligência artificial, online

Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game recebeu avaliações mistas, mas com uma tendência geral positiva. No *metacritic*, o jogo possui uma nota média de 66 com base em 5 análises de críticos, variando entre a nota mais baixa de 60 e a mais alta de 80. Essas avaliações destacam a fidelidade ao jogo de tabuleiro e a adição de novos elementos visuais, porém alguns críticos apontaram que após várias partidas a experiência pode parecer repetitiva.

Já na plataforma de jogos *Steam*, o jogo foi bem recebido pelos jogadores, com uma média geral de 84,43%, atualmente baseado em mais de três mil avaliações. O jogo está classificado como tendo “indicações muito positivas”, tanto nas análises mais recentes quanto no geral. Nas análises, os jogadores elogiaram a adaptação digital por manter a essência do jogo clássico, além de oferecer modos de jogos variados. A variedade de temas e a inclusão de um bloco de anotações virtual também foram pontos destacados como diferenciais positivos. No entanto, algumas críticas negativas também foram registradas. Entre as principais reclamações, alguns jogadores mostraram-se insatisfeitos com o fato de o jogo base oferecer apenas um tema, enquanto seu sucessor lançado em 2023 possui modos de jogo diversos e desafios extras. Além disso, problemas técnicos foram mencionados, como relatos de travamentos durante as partidas, o que pode prejudicar a experiência e gerar frustração.

Além das avaliações no *Metacritic* e na *Steam*, o jogo também foi analisado em outros sites especializados, embora com menos detalhes descritivos. No *GameSpot*, o jogo recebeu uma nota de 7/10 nas avaliações dos usuários, indicando uma recepção positiva, porém sem análises detalhadas disponíveis. Já no site *PocketGamer.com*, o jogo foi avaliado com 4 estrelas de 5, porém também sem análises descritivas. Em sites como *IGN* e *Polygon*, o jogo não possui uma página dedicada com avaliações para nenhuma de suas plataformas.

2.1.7.3: *Clue/Cluedo: New Official Cluedo Board Game*

O *Clue/Cluedo*, lançado em 2023, é uma adaptação digital do clássico desenvolvida pela Marmalade Game Studio e é um sucessor direto do *Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game* desenvolvido pela mesma produtora. Lançado em agosto de 2023, o jogo traz uma abordagem moderna à experiência tradicional de investigação encontrada nos jogos anteriores. Diferente de seu antecessor *Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game*, o jogo conta com gráficos em sua maioria 3D (Figura 11), incluindo as cenas animadas durante as suposições e acusações, diferente de seu antecessor. O jogo mantém a jogabilidade clássica do

Clue, porém introduz novos modos de jogo que alteram a maneira de jogar, oferecendo uma experiência mais dinâmica. Há três modos de jogo: *Classic*, que segue as regras tradicionais; *Ultimate Detective*, onde todos os jogadores respondem a cada suposição com "Sim" ou "Não"; e *Clue Cards*, uma versão acelerada com cartas de ação.

Figura 11 – Visão do tabuleiro na rolagem de dados



Fonte: *Clue-Cluedo: New Official Cluedo Board Game* (2023)

Além disso, o jogo também oferece temas, como no anterior, esses temas são ambientados cada um em um local único, com personagens e armas específicas para cada cenário, porém, diferente do *Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game* os temas também oferecem mudanças nos dados e nos blocos de anotações. Dentre os temas disponíveis estão Tudor Mansion, Black Adder Resort, Whispering Pines Retreat e Polar Research Station (Figura 12). O jogo oferece suporte para partidas single-player contra inteligência artificial em três níveis de dificuldade e multiplayer online e offline.

Figura 12 – Tela de suposição no tema Polar Research Station



Fonte: *Clue-Cluedo: New Official Cluedo Board Game* (2023)

O jogo, assim como algumas outras versões da franquia, recebeu avaliações que variam bastante. Na *IGN*, o jogo possui uma nota 6/10 baseada em 3 avaliações de jogadores, embora não haja uma análise oficial do site. Já no site *Hardcore Droid*, o jogo foi avaliado com 4.5 estrelas de 5, sendo descrito como “uma adaptação direto do clássico jogo de tabuleiro, com alguns modos alternativos para dar um tempero extra”. Na plataforma de jogos *Steam*, o jogo mantém uma média positiva de 82,98% nas avaliações dos jogadores, classificando-se como tendo indicações muito positivas, assim como seu antecessor. Entre os elogios, os jogadores destacaram a possibilidade de jogar online e contra a inteligência artificial a qualquer momento, além de comentários como “adoro como o jogo não se distancia muito do original” e “é muito legal jogar com os amigos”. No entanto, as críticas negativas apontam problemas como a automatização excessiva, a lentidão nas cenas animadas e a necessidade de microtransações para acessar outros personagens e cenários. Essas opiniões mostram que, embora o jogo agrade a maioria dos fãs, ele ainda enfrenta alguns desafios em aspectos como mecânicas e microtransações.

2.2 Retrofuturismo

O retrofuturismo é uma estética que combina elementos de épocas passadas com visões futurísticas, criando uma representação de como o futuro poderia ter sido imaginado em diferentes períodos históricos. Segundo Núñez Barranco e Yoo (2023), "o futuro em si atua como um reflexo do presente e do passado ao abraçar estéticas existentes para desenvolver novas e inovadoras tendências" (p. 58). Esse conceito ganhou popularidade a partir dos anos 1970, frequentemente influenciado por visões pessimistas e otimistas sobre o futuro, moldadas pelo contexto histórico e cultural daquela época.

O termo "retrofuturismo" foi cunhado por Lloyd Dunn em 1983, combinando as palavras "retrô", que se refere ao passado, e "futurismo", associado a visões do futuro. O retrofuturismo explora a "união paradoxal do futuro e do passado", utilizando estilos e estéticas do passado para imaginar futuros alternativos que nunca se concretizaram (Núñez Barranco & Yoo, 2023, p. 60). Ele é caracterizado por uma forte nostalgia, que pode ser vista como uma insatisfação com o presente e um desejo de escapar para futuros imaginários criados no passado.

O retrofuturismo exerce uma influência significativa no design de jogos, criando mundos que misturam elementos nostálgicos com visões futurísticas, oferecendo aos jogadores uma experiência única que é ao mesmo tempo familiar e inovadora. Em jogos como *BioShock*⁵ (2007), o retrofuturismo se manifesta através de uma estética *Art Déco* (Figura 13), que reflete a grandiosidade e o otimismo do início do século XX, mas também serve como uma crítica às utopias falhas e às consequências de uma obsessão com o passado. O jogo utiliza a arquitetura e o design dos anos 1920 e 1930 para construir a cidade fictícia chamada Rapture, um lugar onde a promessa de liberdade e grandeza acaba por desmoronar sob o peso de suas próprias contradições (HURLEY, 2022).

⁵ É um jogo de tiro em primeira pessoa com elementos de RPG, desenvolvido pela Irrational Games. Ambientado na cidade subaquática distópica Rapture, o jogo combina narrativa filosófica com críticas ao objetivismo.

Figura 13 – Cenário do jogo *BioShock*

Fonte: *BioShock* (2007)

Da mesma forma, *Fallout 4*⁶ (2015) adota uma abordagem retrofuturista ao imaginar um futuro onde os ideais do "Sonho Americano" dos anos 1950 foram levados ao extremo, criando um mundo pós-apocalíptico que reflete as ansiedades e esperanças daquela era. O jogo utiliza elementos visuais como carros com designs exagerados e tecnologia nuclear (Figura 14) para evocar uma era de otimismo tecnológico, ao mesmo tempo em que critica a cegueira do passado em relação aos perigos do excesso de consumo e da dependência tecnológica (HURLEY, 2022)

⁶ É um jogo de RPG de ação pós-apocalíptico desenvolvido pela Bethesda Game Studios. Ambientado em 2287, os jogadores exploram um mundo aberto, constroem e tomam decisões que afetam a narrativa.

Figura 14 – Cenário do jogo *Fallout 4*

Fonte: *Fallout 4* (2015)

O retrofuturismo pode ser uma ferramenta no design de jogos de tabuleiro, oferecendo uma estética única que mistura elementos nostálgicos com inovação futurística. Ao adaptar o jogo de tabuleiro *Detetive* utilizando essa estética, é possível criar uma experiência visual e narrativa que evoca um sentimento de nostalgia ao mesmo tempo que apresenta uma visão inovadora e futurista. Essa abordagem pode incluir elementos visuais como design de personagens, ambientações e objetos, todos influenciados por uma estética retrofuturista, proporcionando uma experiência de jogo envolvente.

3. METODOLOGIA

Este trabalho tem como objetivo apresentar o processo de criação de elementos gráficos para uma adaptação do jogo de tabuleiro *Clue* voltada para meios digitais. Para isso, foi adotada uma metodologia estruturada no formato *pipeline* (Figura 15), que organiza o desenvolvimento em etapas sequenciais e bem definidas. Essa abordagem foi escolhida por oferecer clareza na execução e por simplificar o fluxo de trabalho, garantindo maior controle durante todo o processo.

Figura 15 – *Pipeline* do processo de trabalho

Fonte: Elaborado pelo autor

Neste capítulo, será apresentada a metodologia utilizada, abordando desde a pesquisa e estudo sobre o jogo *Clue* e o retrofuturismo, até a definição do estilo visual do projeto. Serão exploradas decisões relacionadas à narrativa, tipografia, além do desenvolvimento prático das peças, desde os esboços iniciais até as versões avançadas das composições finais.

3.1. Revisão bibliográfica

Nesta seção será apresentado como foi feito o levantamento teórico que fundamentou o desenvolvimento do projeto, dividido em dois eixos principais: a pesquisa sobre o jogo *Clue* e a investigação sobre o retrofuturismo.

3.1.1 Coletar informações sobre o jogo *Clue/Cluedo*

Nesta etapa, foi realizada uma pesquisa voltada para compreender a origem do jogo *Clue/Cluedo*, incluindo dados sobre sua criação, criador e o contexto histórico de sua primeira versão. Também foram levantadas algumas informações sobre a evolução do jogo ao longo dos anos. Essas informações foram obtidas por meio de sites, vídeos e acervos mantidos por fãs do jogo, que reúnem detalhes históricos e curiosidades sobre sua evolução ao longo dos anos.

3.1.2 Coletar informações sobre Retrofuturismo

Foi realizada uma pesquisa em sites, vídeos e artigos sobre o conceito de Retrofuturismo, buscando entender sua definição, origem e principais características visuais. O objetivo foi identificar como esse estilo se manifesta no design e na cultura visual, a fim de aplicá-lo de forma coerente no desenvolvimento do projeto.

3.1.3 Estudar sobre o jogo Clue

Foi realizado um estudo sobre o lançamento oficial do jogo nas versões padrão no Reino Unido e nos Estados Unidos, primeiros países a receberem uma versão do jogo, buscando compreender o contexto em que ocorreram suas publicações. Também foram levantadas informações sobre as principais mudanças realizadas em relação ao protótipo original, incluindo alterações em seu tempo de jogo, elementos gráficos e nomeação. Nesse processo, analisou-se a transição do nome original *Murder!* para *Cluedo* no Reino Unido e, posteriormente, para *Clue* no mercado norte-americano.

3.1.4 Pesquisar e estudar sobre as versões físicas e digitais do jogo Clue

Tendo em vista que o jogo *Clue* passou por várias versões e edições, foi necessário revisar algumas delas e analisar suas características principais. Para as versões físicas do jogo, foram analisadas 4 versões. Além da versão original de 1949 foi analisada uma versão portátil *Grab and Go* e duas versões de edições colaborativas. Uma das versões colaborativas, *Clue: Alfred Hitchcock Edition*, lançada em 1999 tem uma ambientação voltada ao terror e tem artes com uma pegada caricata. Já a versão colaborativa, *Clue: Rick and Morty - Back in Blackout* de 2017, tem uma ambientação voltada à ficção científica e tem um estilo de arte focado no cartoon. Informações essas destacadas no referencial teórico.

Indo para as versões digitais, foram analisadas 3 versões do jogo. *Clue: Parker Brothers' Classic Detective Game* de 1992, é um jogo para videogame que seguia as regras e jogabilidade da versão clássica do jogo porém adicionando uma mecânica diferente chamada de interrogatório. Além da versão para videogame, outras duas versões que também chegaram ao computador e dispositivos móveis, *Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game* de 2018 e *Clue-Cluedo: New Official Cluedo Board Game* de 2024, ambos da desenvolvedora de jogos digitais Marmalade.

3.2 Referências e definições

Nesta seção serão abordadas as definições fundamentais que antecedem o processo de criação das peças gráficas, tais como as referências visuais, a construção narrativa, a escolha dos elementos gráficos que irão compor o jogo e o estilo de ilustração adotado.

3.2.1 Definir as referências visuais

Para iniciar a concepção das peças gráficas do jogo, foi necessária a criação de um acervo digital com as referências visuais a serem utilizadas (Figura 16). Como o objetivo era ambientar o projeto em um contexto retrô, baseado na transição entre as décadas de 1960 e 1970. Além das peças gráficas, também foram consideradas referências de estilos de cabelo, vestuário e aparência da época.

Além disso, para o desenvolvimento de outros elementos do jogo, como o mapa, também foram coletadas referências de design de interiores utilizados nesse período. Apesar de a narrativa se passar em uma nave espacial convencional, incorporar esses elementos visuais ajudou a reforçar a ambientação e criar maior identificação com a estética da época.

Com esse material reunido, o passo seguinte foi a criação de um *moodboard*⁷, reunindo as principais referências visuais selecionadas. Isso facilitou a criação das peças gráficas, dos personagens e dos demais elementos do jogo, garantindo maior coesão visual e unidade estilística ao projeto.

⁷ É uma ferramenta visual utilizada para organizar referências estéticas, conceituais e emocionais de um projeto usando um arranjo de imagens, textos ou outros recursos de design. Para aprofundamento, ver: EBAC Online. O que é um moodboard. 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-um-moodboard>. Acesso em: 20 jul. 2025.

Figura 16 – Moodboard de referências sobre retrofuturismo e design retrô



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de referências diversas

3.2.2 Definir a narrativa

A partir das referências reunidas anteriormente, o próximo passo foi a definição da narrativa e ambientação do jogo. Buscou-se estabelecer um enredo coerente com a proposta estética retrofuturista, ambientando a história na transição entre as décadas de 1960 e 1970.

Levando em consideração o contexto histórico da Guerra Fria e o avanço das explorações espaciais, definiu-se que o jogo se passaria durante uma missão espacial colaborativa, reunindo diferentes nações em prol da ciência e da paz mundial. Esse cenário serviu como base para desenvolver os papéis e motivações dos personagens antes do início do crime, criando um plano de fundo político e tecnológico que contribui para a imersão na narrativa.

A ambientação se concentra no piso principal de uma nave espacial, onde, poucas horas após o lançamento, falhas inexplicáveis em sistemas de máquinas geram tensão entre a tripulação. Dentro desse cenário, a narrativa acompanha seis cientistas especialistas, vindos de

diferentes partes do mundo, cada um com um papel fundamental na missão. No entanto, entre eles, um age como sabotador, com o objetivo de impedir o sucesso da operação.

A reviravolta central que leva a trama principal ocorre com a morte repentina do piloto da nave, colocando toda a missão em grande risco. Diante desse acontecimento, os personagens, agora em papéis de suspeitos, se veem obrigados a investigar a situação por conta própria para descobrir quem cometeu o crime, qual instrumento utilizado e em que parte da nave ocorreu.

Para a definição dos personagens, optou-se por atribuir nacionalidades distintas com o objetivo de enriquecer a diversidade visual e cultural da tripulação, permitindo a criação de identidades visuais únicas para cada um. A intenção foi desenvolver figuras visualmente marcantes e reconhecíveis, que ao mesmo tempo mantivessem uma coesão com o estilo gráfico e a narrativa proposta. Com base nisso, os países escolhidos para representar os seis cientistas foram: Estados Unidos, União Soviética, Japão, Suíça, Índia e Brasil.

Além das nacionalidades, também foi necessário estabelecer os papéis funcionais de cada personagem dentro da missão. Para isso, os seis cientistas foram divididos igualmente em dois grupos principais: o de suporte técnico e o de pesquisa científica. O grupo técnico é composto por um engenheiro responsável pela manutenção da nave, uma médica encarregada da saúde da tripulação e um astrofísico responsável pela definição de rotas e da navegação espacial. Já o grupo de pesquisa inclui uma química, uma climatologista e um biólogo, todos focados na coleta e análise de dados durante a missão. Essa divisão contribui não apenas para a construção de motivações distintas entre os personagens, mas também para a criação de relações e possíveis tensões narrativas que enriquecem a ambientação e o mistério central do jogo.

Para a definição das armas e das salas da nave, buscou-se manter uma conexão direta com os elementos narrativos já estabelecidos. As armas foram pensadas como ferramentas e instrumentos utilizados pelos próprios tripulantes em suas respectivas funções, como por exemplo, uma seringa associada à médica da tripulação. Inicialmente, algumas das armas foram idealizadas de forma diferente, ainda seguindo a proposta descrita anteriormente. Entretanto, durante o processo de desenvolvimento gráfico, determinadas decisões de design levaram à substituição de algumas dessas ideias iniciais. Esses ajustes visaram garantir uma melhor harmonia estética e funcional com o restante do projeto. As armas presentes atualmente no jogo, conforme listadas na Tabela 1, refletem essas escolhas refinadas ao longo do processo de criação que será comentado posteriormente.

Essa abordagem contribui para a coerência da narrativa, reforçando a ideia de que o

crime foi cometido com objetos comuns da tripulação. Da mesma forma, os ambientes da nave foram definidos a partir das funções de cada personagem. Seis das nove salas foram pensadas nas áreas de atuação dos personagens, como a enfermaria, associada à médica e o laboratório de biologia, relacionado ao cientista da área. Essa lógica foi aplicada também aos demais elementos do jogo organizados conforme a Tabela 1. Já as demais salas, foram definidas pela sua relevância estrutural para o funcionamento da nave, sendo elas o depósito de suprimentos, o centro de comando e a cabine de pilotagem.

Tabela 1 - Elementos narrativos

SUSPEITOS (PERSONAGENS)	ARMAS	LOCAIS (SALAS)
Zack - Engenheiro	Chave grifo	Oficina de engenharia
Viktor - Astrofísico	Luneta astronômica	Observatório
Yuna - Química	Ácido corrosivo	Laboratório de química
Mia - Médica	Seringa hipodérmica	Enfermaria
Satya - Climatologista	Bússola pesada	Estação climática
Thomas - Biólogo	Esporos Venenosos	Laboratório de biologia
		Cabine de pilotagem
		Depósito de suprimentos
		Centro de comando

Fonte: Elaborado pelo autor

3.2.3 Definir os elementos gráficos

Para a definição dos elementos gráficos a serem desenvolvidos na adaptação, foi fundamental compreender quais componentes são essenciais para a jogabilidade do jogo Clue/Cluedo. Além dos elementos clássicos presentes na jogabilidade original, também foi necessário considerar recursos gráficos que compõem suas versões digitais, os quais contribuem para a navegação, interação e entendimento no ambiente virtual. A partir desse levantamento, foi elaborada a seguinte tabela organizando todos os elementos gráficos a serem criados, orientando o desenvolvimento visual do projeto.

Tabela 2 - Definição dos elementos gráficos à serem desenvolvidos

ELEMENTOS GRÁFICOS	
Suspeitos (Personagens)	6
Armas	6
Locais (Cômodos)	9
Cartas	21
Fundo de carta	1
Dado	1
Bloco de anotações	1
Tabuleiro	1
Envelope	1
Peões (ícones de jogador)	6
Identificadores (ícones de jogador)	6
Balões de comunicação	7

Fonte: Elaborado pelo autor

3.2.4 Definir as ferramentas de design

Para o desenvolvimento das ilustrações, optou-se pela utilização do software Photoshop. A escolha dessa ferramenta se deu pelo fato de já ser de domínio do autor, o que facilitou o processo de criação das peças gráficas, assim evitando a necessidade de aprendizado de uma nova ferramenta durante o desenvolvimento do projeto.

3.3.5 Definir o estilo de ilustração

Para a elaboração dos primeiros esboços foram analisadas três referências de estilos visuais para embasar e escolha estética do projeto: o estilo pessoal do autor; a estilização da série animada *Captain Caveman and the Teen Angels* (Hanna-Barbera, 1977); e a estética da série animada de *The Jetsons* (Hanna-Barbera.1962). Ambas as séries animadas foram selecionadas por terem sido criadas e transmitidas originalmente no mesmo período em que se ambienta a narrativa proposta, entre as décadas de 1960 e 1970.

Além disso, especificamente *The Jetsons* foi escolhida por retratar uma visão de futuro construída a partir do imaginário da década de 1960, o que se conecta diretamente com alguns dos princípios do retrofuturismo e com a abordagem de ficção científica que norteia a ambientação da adaptação do jogo.

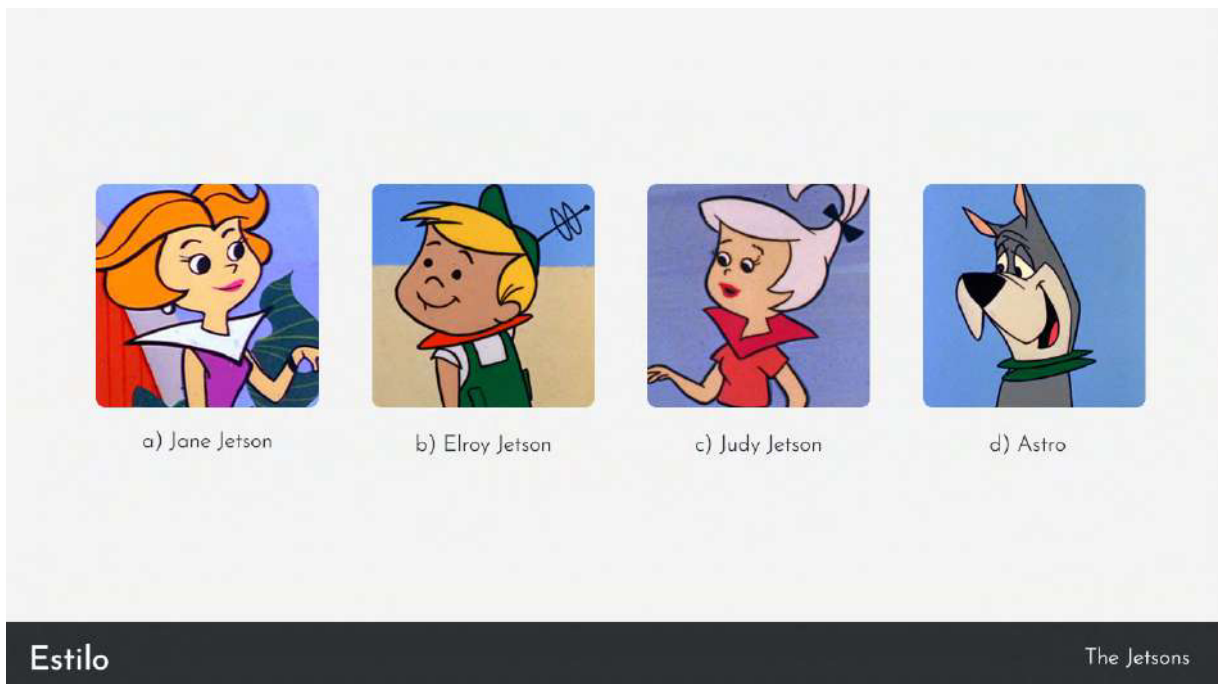
Figura 17 – Versão inicial da concepção do estilo dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor

Após a concepção dos primeiros esboços vistos na Figura 17, foram identificadas limitações em um dos estilos propostos. Em *The Jetsons*, observou-se que todos os personagens apresentam elementos gráficos, como golas altas ou acessórios de pescoço, que separam visualmente a cabeça do tronco (Figura 18), característica resultante das técnicas de animação incorporadas a esse desenho animado. Incorporar esse elemento ao design dos personagens exigiria que todos os personagens também possuísem tais características, podendo limitar seu visual e silhuetas. Assim optou-se por descartar essa opção de estilo e seguir com as demais.

Figura 18 – Versão inicial da concepção do estilo dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de referências diversas

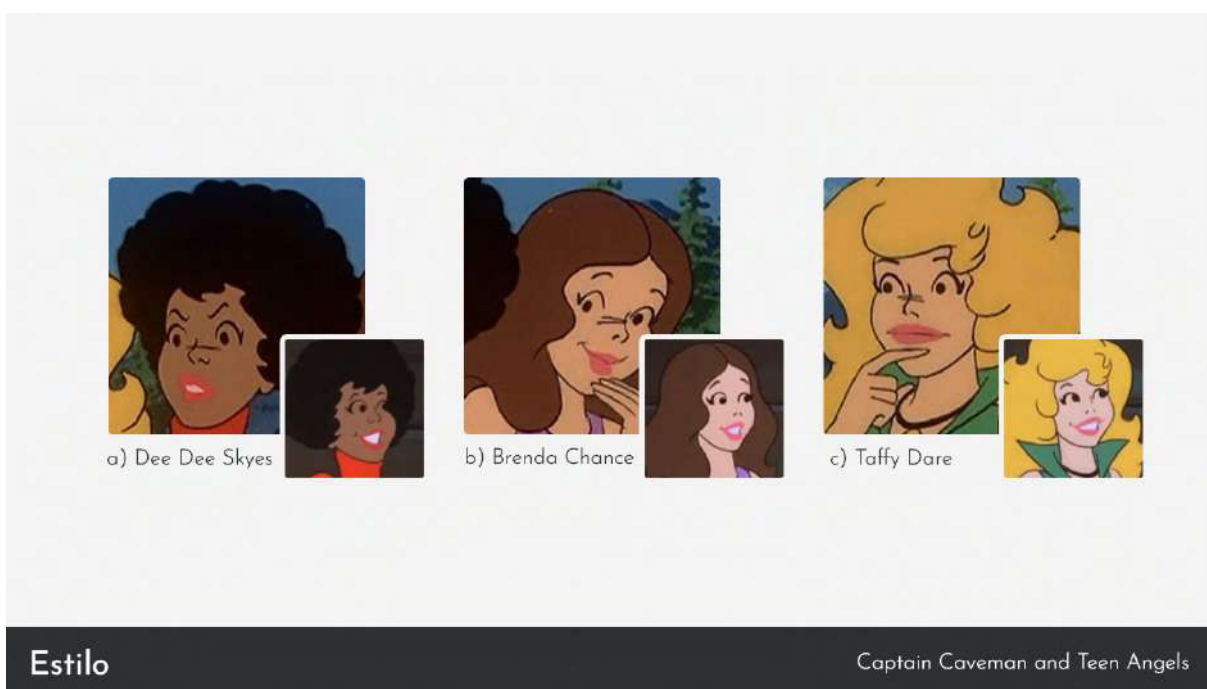
Figura 19 – Versão em avanço da concepção do estilo dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor

Avançando na concepção dos personagens demonstrada na Figura 19, notou-se que em *Captain Caveman and the Teen Angels* muitos personagens compartilham traços faciais e corporais semelhantes (Figura 20), o que dificultaria a construção de uma identidade visual única para cada personagem, contrariando a proposta de singularidade visual definida anteriormente.

Figura 20 – Visual dos personagens de *Captain Caveman and the Teen Angels*



Fonte: Elaborado pelo autor a partir de referências diversas

Diante do supracitado e da necessidade de manter a expressividade e singularidade do design dos personagens, optou-se por seguir com o estilo gráfico pessoal do autor. Essa escolha além de assegurar maior liberdade criativa, também garantiu maior controle técnico e de tempo durante o processo de desenvolvimento.

3.3.6 Definir a tipografia

Para a definição da tipografia, buscou-se uma fonte que transmitisse a estética retrofuturista, sem comprometer a legibilidade. Com isso foram selecionadas as fontes *Magic Retro*, *Vintage Party* e *The Augusta*, por apresentarem traços visuais alinhados à proposta (Figura 21)

Figura 21 – Escolha da tipografia



Fonte: Elaborado pelo autor

No entanto, *The Augusta* demonstrou limitações de leitura em tamanhos reduzidos, e a fonte *Magic Retro* não se encaixou na proposta, o que levou a escolha da fonte *Vintage Party* por desempenhar melhor legibilidade em tamanhos menores e comunicar de forma clara a estética retrô.

3.3 Criação das ilustrações

Esta seção apresentará de forma detalhada o processo de concepção e desenvolvimento das peças gráficas criadas ao longo do projeto. Será exposto as etapas desde a ideia inicial, passando pelas escolhas de design, elaboração dos esboços até um estágio visual avançado.

3.3.1 Personagens

A concepção dos personagens partiu de dois objetivos principais: garantir que cada um fosse único e facilmente identificável e representar de forma visual a diversidade geográfica estabelecida pela narrativa do jogo. Além disso, buscou-se construir personagens com características físicas distintas entre si, buscando maior identificação por parte dos jogadores e

ampliar o engajamento com a narrativa.

Para a criação dos uniformes, foi adotada uma abordagem visual inspirada em produções de ficção científica das décadas de 1960 a 1980, com destaque para o filme japonês *Earth Defense Girl Iko-chan* (1987) e o filme americano *Star Trek: The Motion Picture* (1979). A escolha dessas obras se deu por sua relevância estética e temática. *Star Trek*, além de ser um ícone da ficção científica da época, apresenta uma variedade de uniformes minimalistas e alguns que enfatizam a função dos personagens dentro de uma tripulação (Figura 23). Já *Earth Defense Girl Iko-chan*, apesar de menos conhecido, se destaca por um estilo colorido e com corte de roupa futurista (Figura 22), sendo uma referência para explorar variações de visual dentro de uma mesma estrutura de uniforme.

Figura 22 - Pôster do filme *Earth Defense Girl Iko-chan* (1987)



Fonte: Letterboxd

Figura 23 - Cena do filme *Star Trek: The Motion Picture* (1979)

Fonte: *Star Trek: The Motion Picture* (1979)

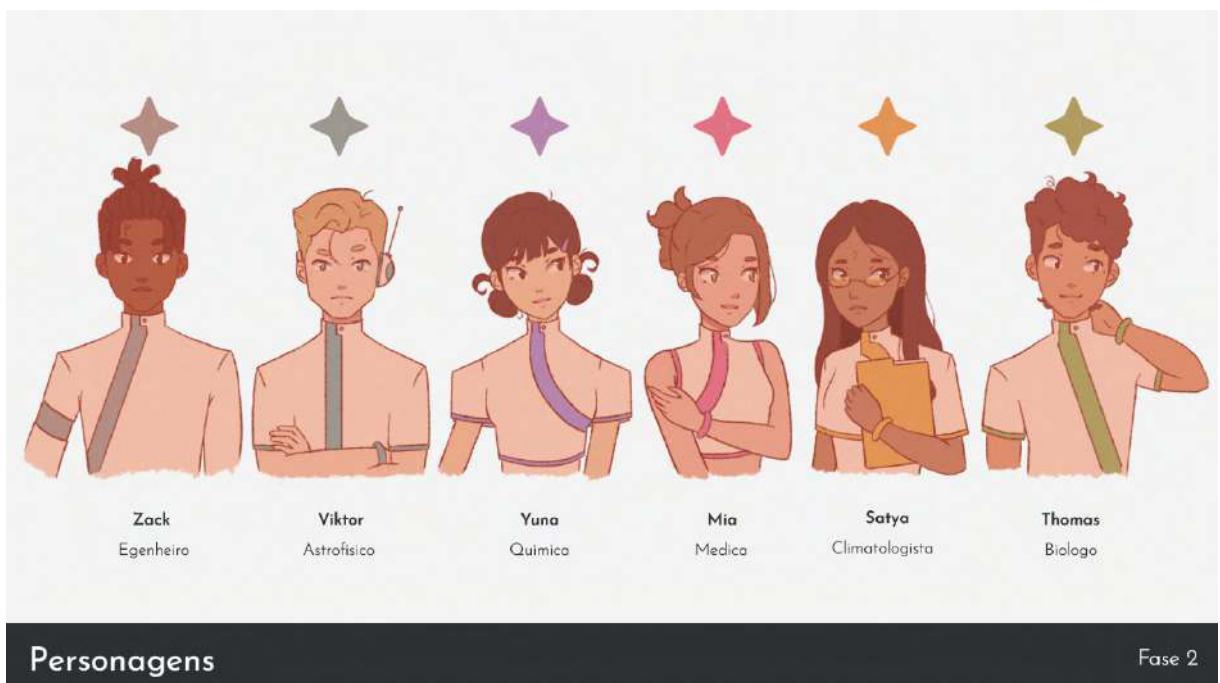
Por fim, a proposta foi desenvolver uniformes simples, com poucos elementos visuais, mas que ainda assim permitisse destacar a individualidade de cada personagem como demonstra a Figura 24. Com isso, cada uniforme apresenta cortes e estilos ligeiramente diferentes, adicionando uma camada de personalidade ao visual de cada tripulante. Apesar das variações, todos os uniformes seguem um padrão, são predominantemente brancos, com gola alta e uma faixa central colorida na cor que representa cada personagem conforme mostrado na Figura 25. Posteriormente, também foi adicionado um símbolo na altura do peito dos personagens, símbolo esse que representa a função de cada um dos personagens na missão espacial.

Figura 24 – Versão inicial da concepção dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 25 – Versão em avanços da concepção dos personagens



Fonte: Elaborado pelo autor

3.3.2 Armas

Como dito anteriormente, a escolha das armas priorizou dois critérios principais: a coerência narrativa e conexão com as funções de cada personagem da missão. Dessa forma, o desenvolvimento dos objetos partiu da ideia de que cada arma fosse também um instrumento funcional utilizado no dia a dia dos tripulantes. Na fase inicial de concepção, foram pensados e elaborados esboços para seis objetos: uma arma laser, uma luneta, um ácido, uma seringa, um cilindro de gás e esporos venenosos (Figura 26).

Figura 26 – Esboços da concepção das armas



Fonte: Elaborado pelo autor

No entanto, ao retomar a análise das versões do jogo *Clue/Cluedo*, foi observado que as armas tradicionalmente seguem um padrão de tamanho semelhante entre si. Com isso foram realizadas algumas mudanças nos esboços. O cilindro de gás, por exemplo, foi substituído por uma bússola e a luneta teve seu tamanho ajustado, assim dando um formato mais adequado a esses objetos. Além disso, posteriormente optou-se por substituir a arma laser por uma chave grifo com o objetivo de fazer uma referência à chave inglesa, uma das armas presentes nas versões clássicas do jogo *Clue/Cluedo*.

Com isso definido, a versão final das armas foi finalizada mantendo harmonia visual

com o restante do projeto seguindo a paleta de cores associada a cada personagem como mostra a Tabela 1.

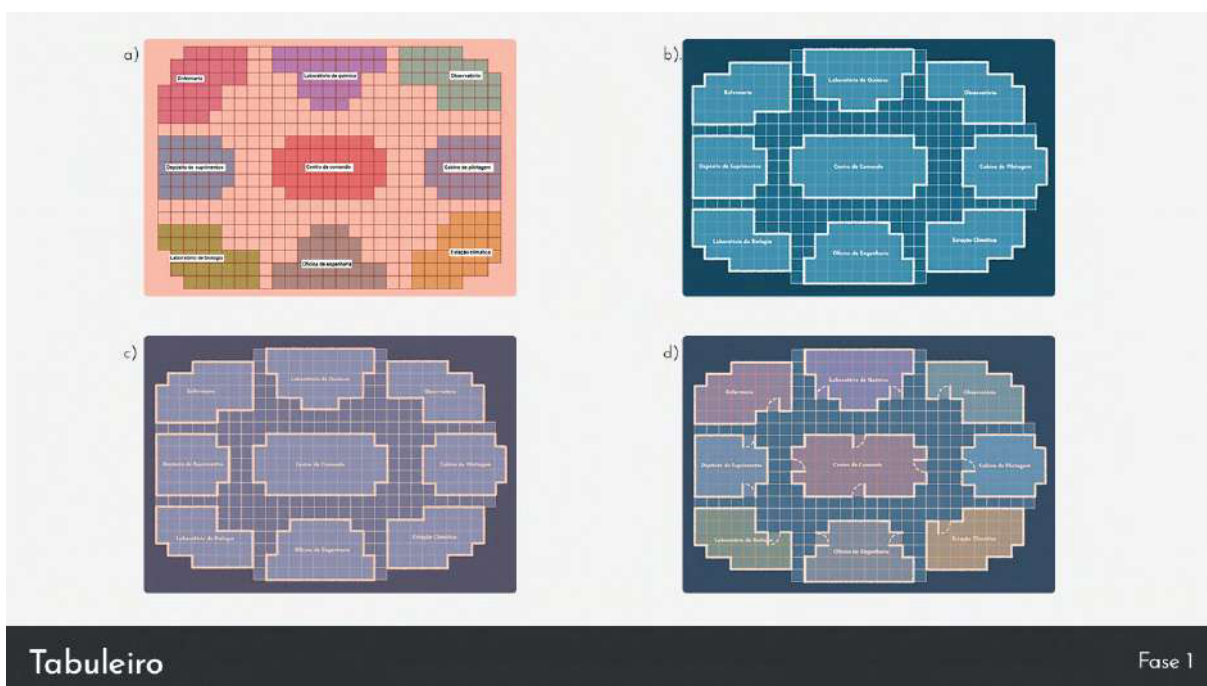
3.3.3 *Tabuleiro*

O desenvolvimento inicial do tabuleiro teve início com a elaboração de um plano quadriculado que serviria como base para o formato geral do tabuleiro e para a disposição das salas internas da nave. A quadriculação foi pensada como um recurso funcional para organizar o descolamento dos jogadores e posicionar as salas de maneira clara.

Em seguida, iniciou-se a concepção de uma planta arquitetônica da nave, que passou a considerar a disposição lógica dos ambientes e o espaçamento entre as salas. Nesse estágio os ajustes foram realizados visando garantir que a disposição das salas favorecesse a jogabilidade sem comprometer a coerência com o espaço narrativo. Essa abordagem foi escolhida por simplificar a leitura do mapa, facilitar a organização visual e ao mesmo tempo reforçar o aspecto técnico e científico da ambientação espacial.

A proposta visual do tabuleiro buscou inspiração nos mapas clássicos do jogo *Clue*, mas principalmente no design do *Cluesheet Companion*, destacado na Figura 10, aplicativo que também apresenta o tabuleiro com uma aparência de planta arquitetônica, sem detalhes internos das salas.

Figura 27 – Versões iniciais da concepção do tabuleiro

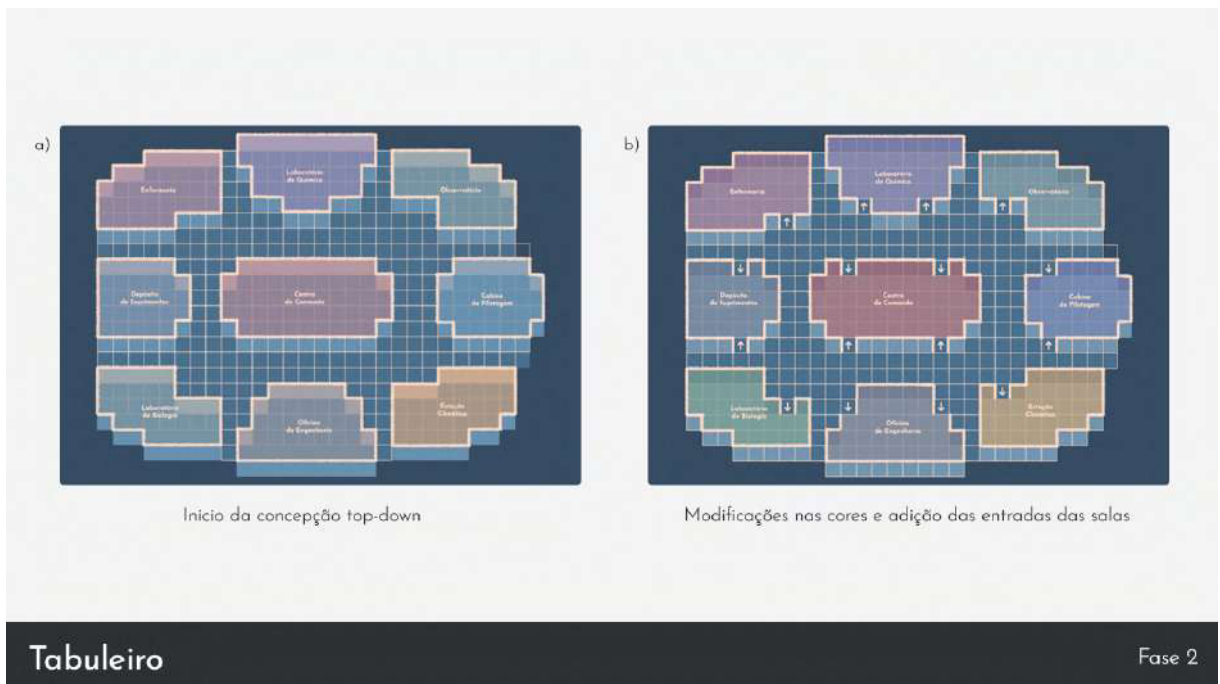


Fonte: Elaborado pelo autor

Durante o processo de finalização do tabuleiro, foram identificadas algumas inconsistências visuais em relação aos padrões previamente definidos. As cores utilizadas até então não se alinhavam à estética geral do projeto e, além disso, a ausência de elementos visuais nos ambientes internos compromete tanto a clareza dos espaços quanto a imersão narrativa proposta.

Diante disso optou-se por realizar uma série de modificações no tabuleiro. O primeiro passo foi a reformulação da paleta de cores, cada sala passou a ter uma cor distinta, relacionada às cores representativas dos personagens e armas, relação constatada anteriormente. Além disso, o tom de azul do fundo do tabuleiro foi suavizado, adotando uma versão menos saturada e mais harmônica.

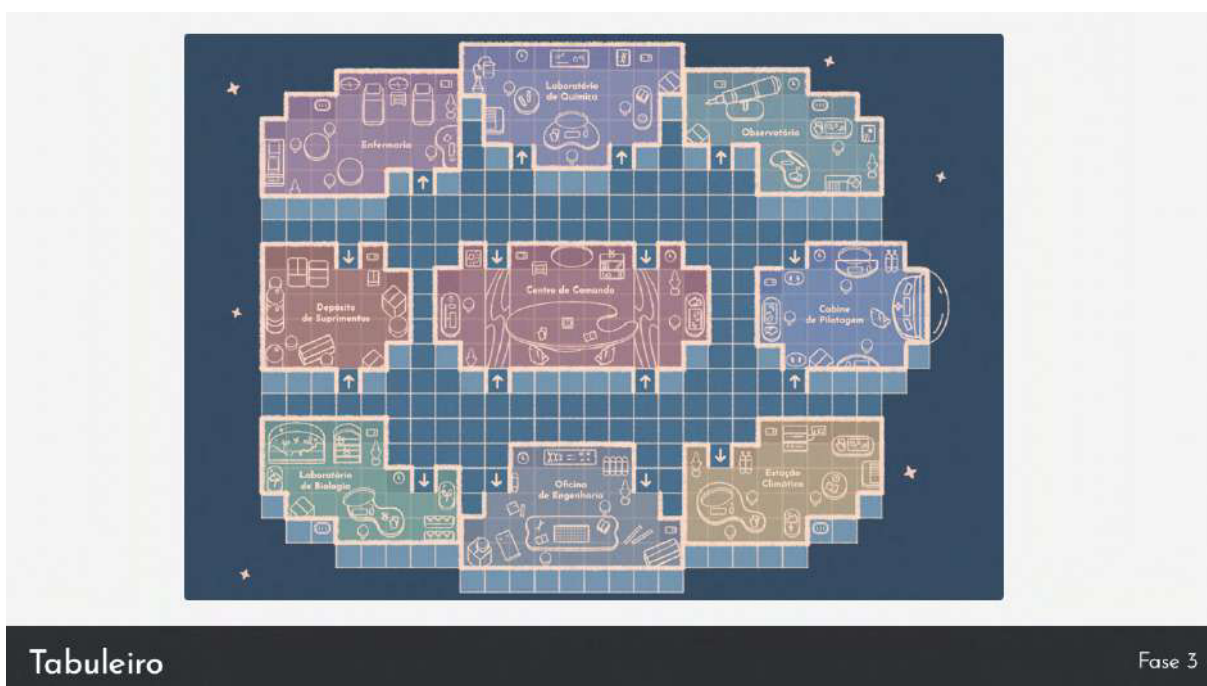
Figura 28 – Versões do tabuleiro após alteração de estilo



Fonte: Elaborado pelo autor

A mudança mais significativa, no entanto, foi a transição do design 2D simplificado para uma perspectiva top-down mais detalhada conforme a Figura 28. Nessa nova abordagem, os compartimentos internos passaram a revelar sua mobília, equipamentos científicos e elementos decorativos conforme a Figura 29. Posteriormente foi adicionada ao redor do mapa a silhueta externa da nave, recursos esses que reforçam visualmente o contexto espacial e contribuem para a ambientação retrofuturista.

Figura 29 – Versões do tabuleiro após adição das ilustrações do interior da nave



Fonte: Elaborado pelo autor

3.3.4 Cartas

O desenvolvimento do design das cartas teve como prioridade a incorporação de elementos gráficos característicos das décadas de 1960 e 1970, buscando equilibrar tais influências com a necessidade de dar destaque visual aos elementos centrais que são os personagens, armas e locais. A proposta era que o estilo gráfico destacasse a estética retrô futurista, mas que, ao mesmo tempo, mantivesse uma hierarquia visual clara e funcional dentro da composição.

Nos esboços de teste iniciais, foi explorado um padrão de estrelas, inspirado em design americanos dos anos 1960 (Figura 30). Embora comunicasse adequadamente a estética retrô, essa abordagem mostrou-se limitada em realçar os elementos principais das cartas, resultando em uma composição com pouco contraste e destaques.

Em busca de uma solução mais eficaz, como alternativa, foi desenvolvido um segundo conceito baseado em elementos gráficos espirais, linhas convexas e contornos coloridos, típico do design gráfico dos anos 70 (Figura 30).

Figura 30 – Versões de estilo da carta



Fonte: Elaborado pelo autor

Essa última versão mostrou-se mais eficiente já que as linhas convergentes para o centro da carta direcionam o olhar do jogador para o centro da carta dando foco para as ilustrações dos personagens, armas e cenários mantendo a identidade retrofuturista e destacando os elementos principais. Além disso, para melhorar a leitura e a funcionalidade de cada uma das cartas, foram adicionados marcadores no topo, indicando o tipo de carta. Também foram utilizados padrões gráficos distintos no fundo de cada categoria de carta, como demonstra a Figura 31, facilitando a sua diferenciação rápida durante a partida.

Figura 31 – Versões de estilo de carta após alterações



Fonte: Elaborado pelo autor

Já para o verso das cartas, optou-se por usar uma ilustração simples de uma estrela de 4 pontas para remeter o contexto de viagem espacial e um fundo seguindo o formato da estrela como padrão.

3.3.5 Bloco de anotações

O desenvolvimento do bloco de anotações, seguiu um processo de concepção direto, sem necessidade de fazer alterações significativas após sua concepção inicial. A ideia norteadora foi criar um bloco de anotações com o principal objetivo de traduzir a narrativa do jogo em um elemento funcional e que complementasse a ambientação. Optou-se por um design que simulasse uma folha recém rasgada de um bloco de notas e adaptada para fazer as anotações, como se tivesse sido improvisada pelos próprios personagens diante do acontecimento misterioso a bordo da nave. A escolha desse formato reforça a narrativa de urgência e improviso, sugerindo que os registros foram feitos rapidamente em meio à tensão do cenário apresentado.

Quanto à tipografia, optou-se por uma que simulasse uma caligrafia manuscrita informal, mas que fosse clara e legível mesmo em tamanho reduzido. Essa decisão tinha como objetivo reforçar a ideia de que as anotações são pessoas e feitas à mão pelos personagens.

Para atender a essa ideia, foram selecionadas três opções para teste: *Gochi Hand*, *Mansalva* e *Caveat*, todas com os traços informais compatíveis com a proposta do bloco de anotações.

Figura 32 – Fontes selecionadas (Bloco de anotações)



Fonte: Elaborado pelo autor

Após análises e comparações, a tipografia *Gochi Hand* foi escolhida por apresentar melhor clareza visual em escalas menores e por se integrar mais harmonicamente ao restante do material gráfico já desenvolvido.

A estrutura geral do bloco manteve-se próxima à da versão clássica de *Clue*, organizando as informações de forma prática e intuitiva, mas com ajustes visuais que fortalecem a identidade visual do projeto e a imersão no universo narrativo criado.

Figura 33 – Bloco de anotações

Suspeitos			
Mia			
Thomas			
Yuna			
Viktor			
Sakya			
Back			
Armas			
Seringa			
Esponja			
Acido			
Luneta			
Bussola			
Chave Enfo			
Salas			
Enfermaria			
Lab. Biologia			
Lab. Química			
Observatório			
Est. Climática			
Oficina de Eng			
Cabo. Pilotagem			
Deposito Sup			
Centro de Com.			

Bloco de anotações

Fonte: Elaborado pelo autor

3.3.6 Balões de comunicação

Para auxiliar a comunicação entre os jogadores durante a jogatina, foram desenvolvidos alguns balões de comunicação específicos para representar as principais ações do jogo. A criação desses balões teve como principal referência o jogo *Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game*, que também utiliza recursos visuais semelhantes para sinalizar as ações dos jogadores, como pode ser observado na Figura 9 apresentada anteriormente. A escolha desse recurso visou tornar a experiência do jogo mais fluida e intuitiva, além de dispensar o uso de ferramentas ou aplicativos externos para a comunicação entre os jogadores.

Foi decidido manter a comunicação semelhante ao jogo referência para facilitar o entendimento de jogadores que jogaram essa versão. Seguindo os padrões já definidos foram definidos sete balões de acordo com algumas ações no jogo, como por exemplo “tenho a carta” definido por exclamação e “vou sugerir” definido por interrogação como se constata na Figura 34.

Figura 34 – Balões de comunicação



Fonte: Elaborado pelo autor

3.3.7 Peões

Durante o desenvolvimento do visual dos peões, a proposta inicial consistia em ilustrar apenas círculos coloridos simples que identificassem os jogadores pelas cores correspondentes dos personagens, porém, apesar de ser uma solução funcional, por ser insuficiente para reforçar a imersão na narrativa, foi necessário a criação de uma nova solução visual.

Diante disso, optou-se por uma abordagem visual mais elaborada criando uma representação mais simplificada dos rostos dos personagens. Essa escolha visou manter a identificação clara e rápida das peças, ao mesmo tempo reforçando o vínculo com a ambientação.

Considerando que os peões seriam visualizados em tamanho reduzido sobre o tabuleiro, adotou-se um estilo gráfico com estilo e traços mais simplificados, evitando o excesso de detalhes para assim não comprometer a legibilidade ou interferir na clareza do tabuleiro.

Para garantir uniformidade visual todos os rostos utilizam a mesma base estrutural, porém adaptada com as características individuais de cada personagem, assim equilibrando a identificação rápida dos personagens com a coerência das características visuais definidas.

Figura 35 – Esboço inicial dos peões

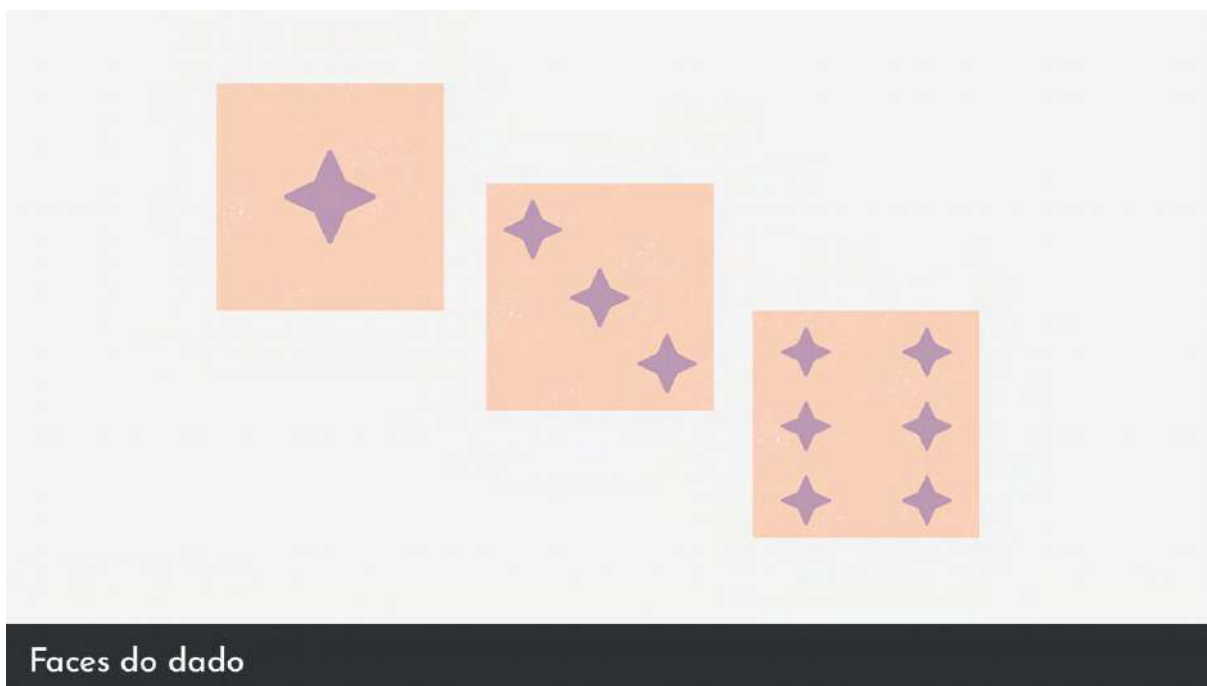


Fonte: Elaborado pelo autor

3.3.8 Dado

Para a criação do dado, necessário ao jogo, optou-se por utilizar a mesma estrela de quatro pontas utilizada no design do verso das cartas para representar os números do dado, assim substituindo os pontos de um dado comum.

Figura 36 – Faces do dado



Fonte: Elaborado pelo autor

4. RESULTADOS

Este capítulo reúne os resultados alcançados após todas as etapas do projeto, desde a concepção até a execução final. Aqui são apresentadas as ilustrações finalizadas dos personagens, tabuleiro, cartas e demais componentes visuais. Além disso, são destacados também os resultados narrativos da construção da história.

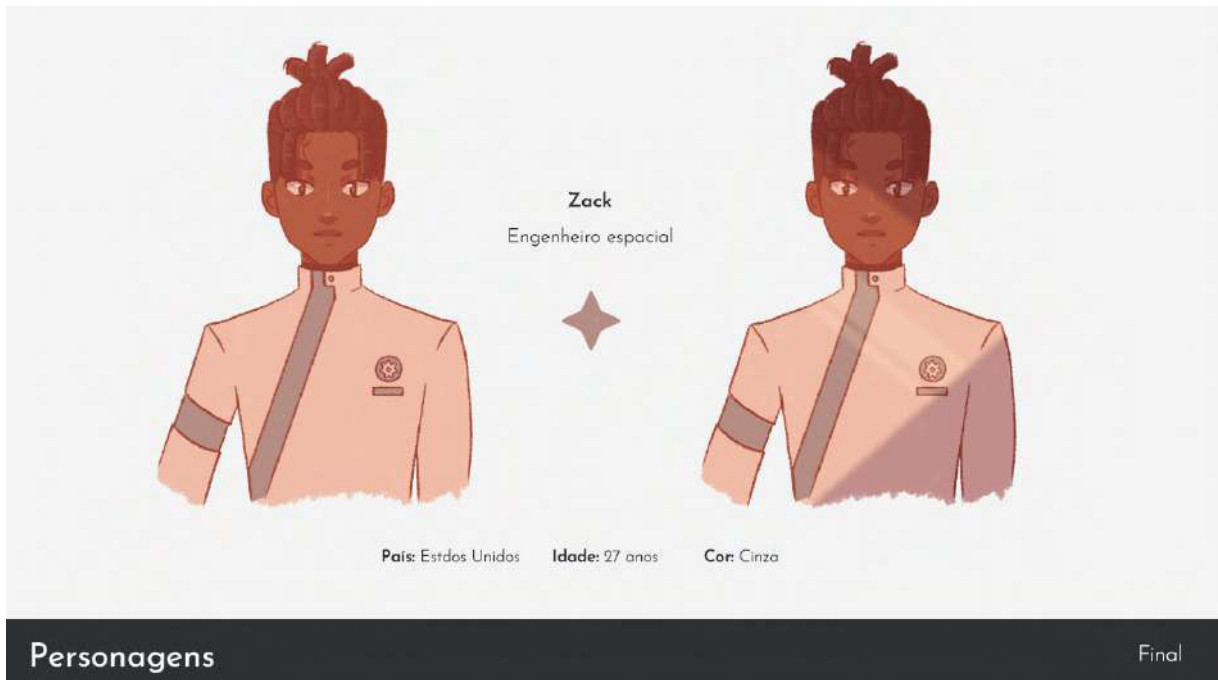
Todas as peças gráficas desenvolvidas ao longo deste projeto foram criadas em formato bitmap e serão disponibilizadas no formato de arquivo .png, garantindo uma maior compatibilidade com diferentes plataformas e aplicativos. Cada elemento foi cuidadosamente planejado e elaborado para funcionar em conjunto, assegurando unidade visual e coerência entre todos os elementos gráficos.

4.1 Personagens

Nesta seção, apresentam-se os resultados das ilustrações desenvolvidas para os seis personagens do jogo, acompanhadas de informações breves sobre cada um deles. Todas as ilustrações destacadas nesta seção possuem uma dimensão de 425 x 550 px. As artes finais estão disponíveis e podem ser acessadas por meio do seguinte link:

https://drive.google.com/drive/folders/12Ymr8ibQISNVZ6emhFHAIAFNKRWo-EQa?usp=drive_link

Figura 37 – Personagem Zack



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 38 – Personagem Viktor



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 39 – Personagem Yuna



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 40 – Personagem Mia



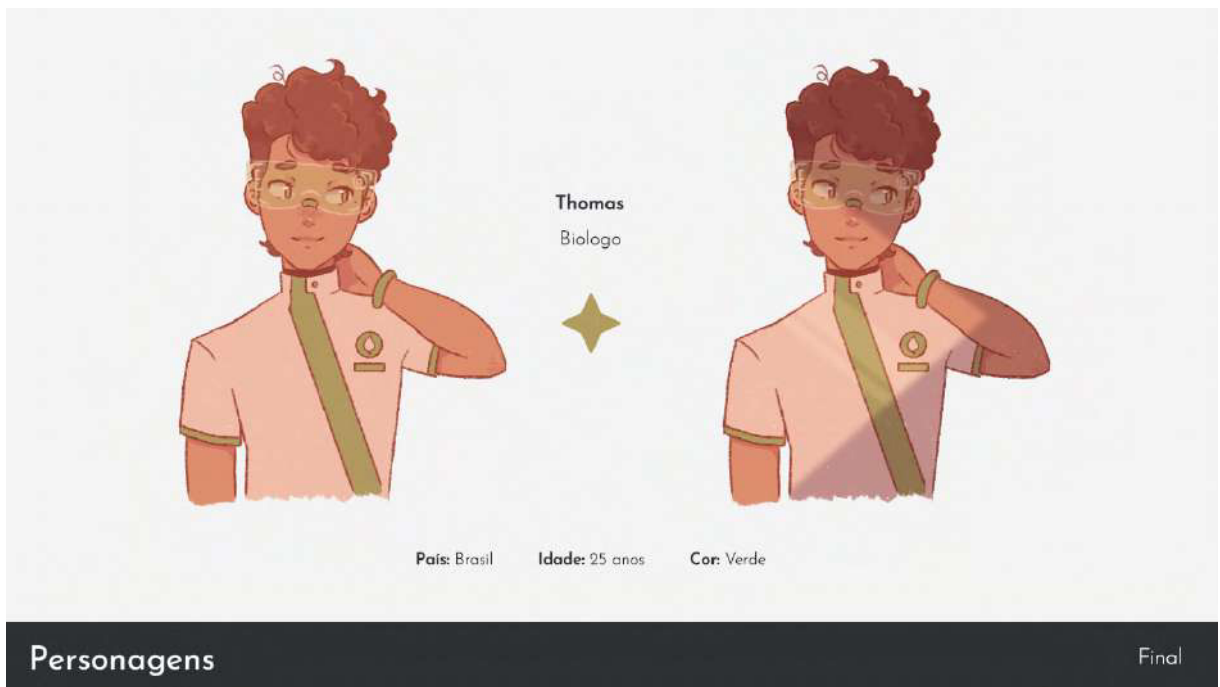
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 41 – Personagem Satya



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 42 – Personagem Thomas

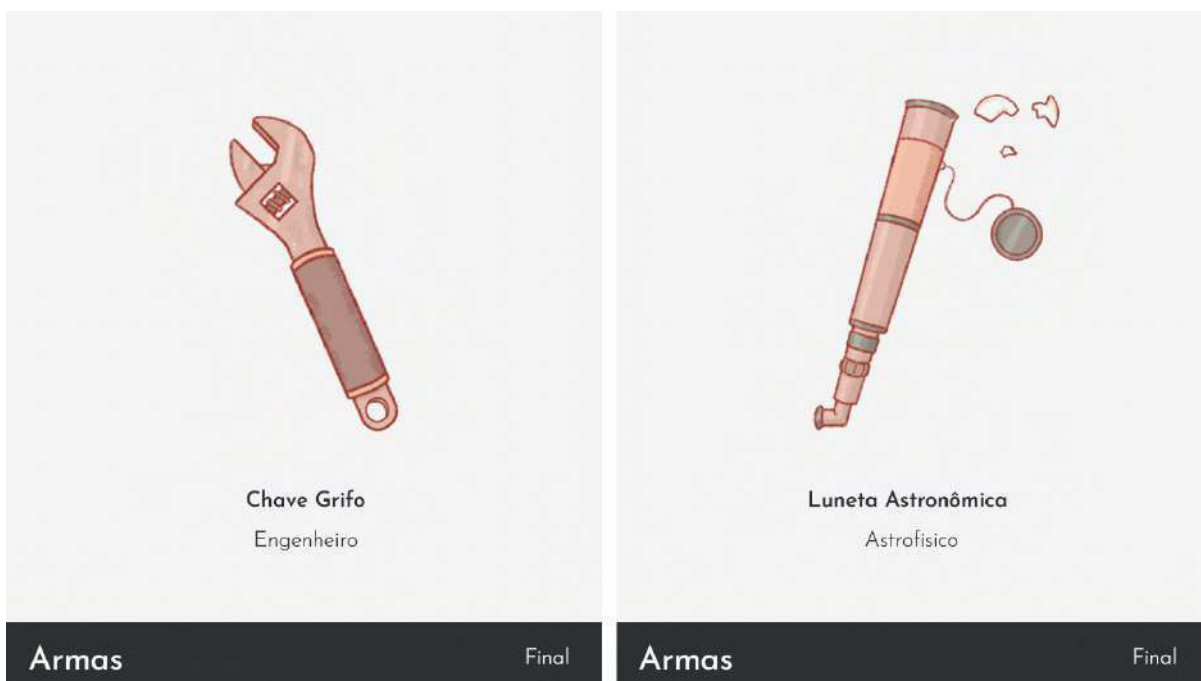


Fonte: Elaborado pelo autor

4.2 Armas

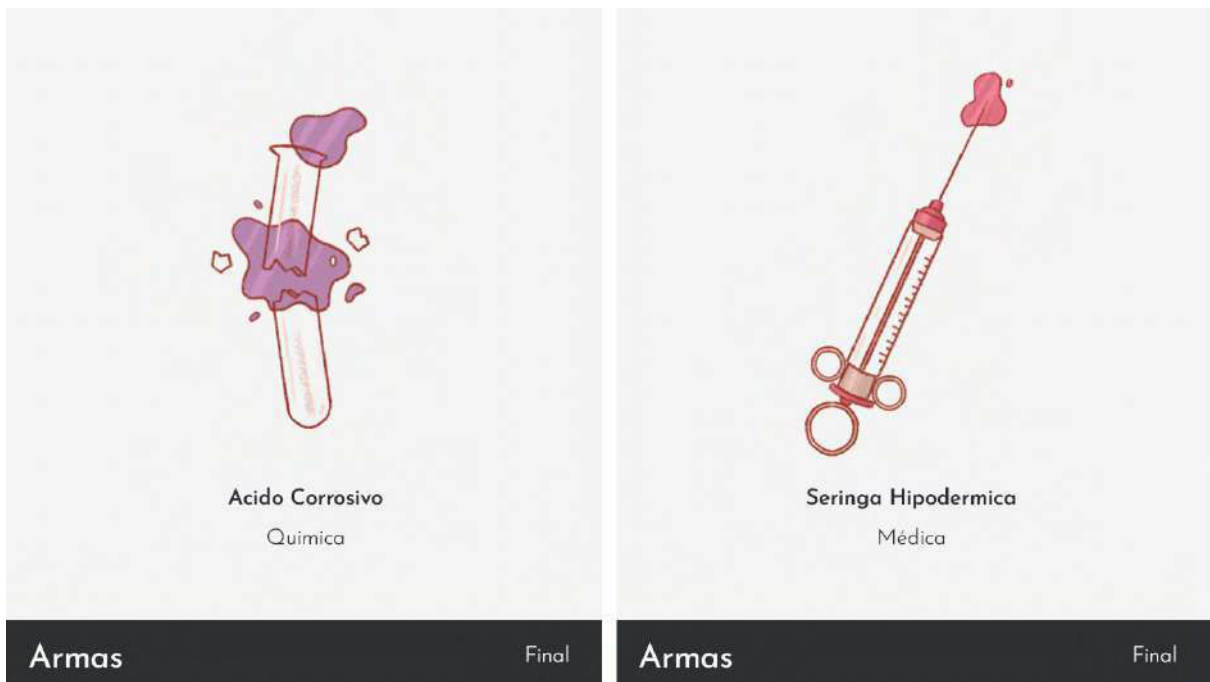
Nesta seção, apresentam-se os resultados das ilustrações desenvolvidas para as seis armas do jogo. Todas as ilustrações destacadas nesta seção possuem uma dimensão de 345 x 445 px. As artes finais estão disponíveis e podem ser acessadas por meio do seguinte link: https://drive.google.com/drive/folders/1u8Je1p69ho5Jh2Egddjzdt-WrNLaZiUi?usp=drive_link

Figura 43 – Armas chave e luneta



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 44 – Armas ácido e seringa



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 45 – Armas bússola e esporos

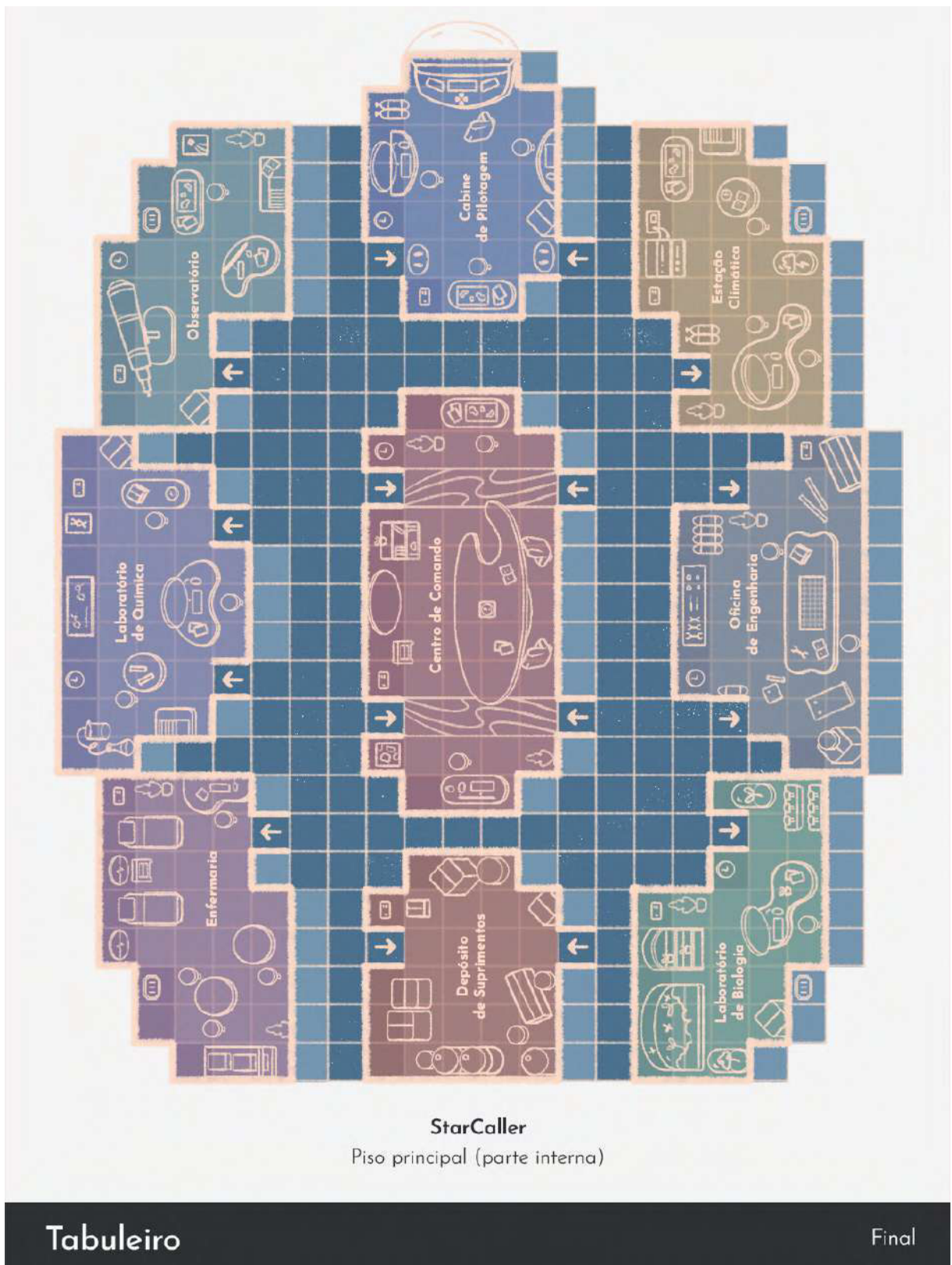


Fonte: Elaborado pelo autor

4.3 Tabuleiro

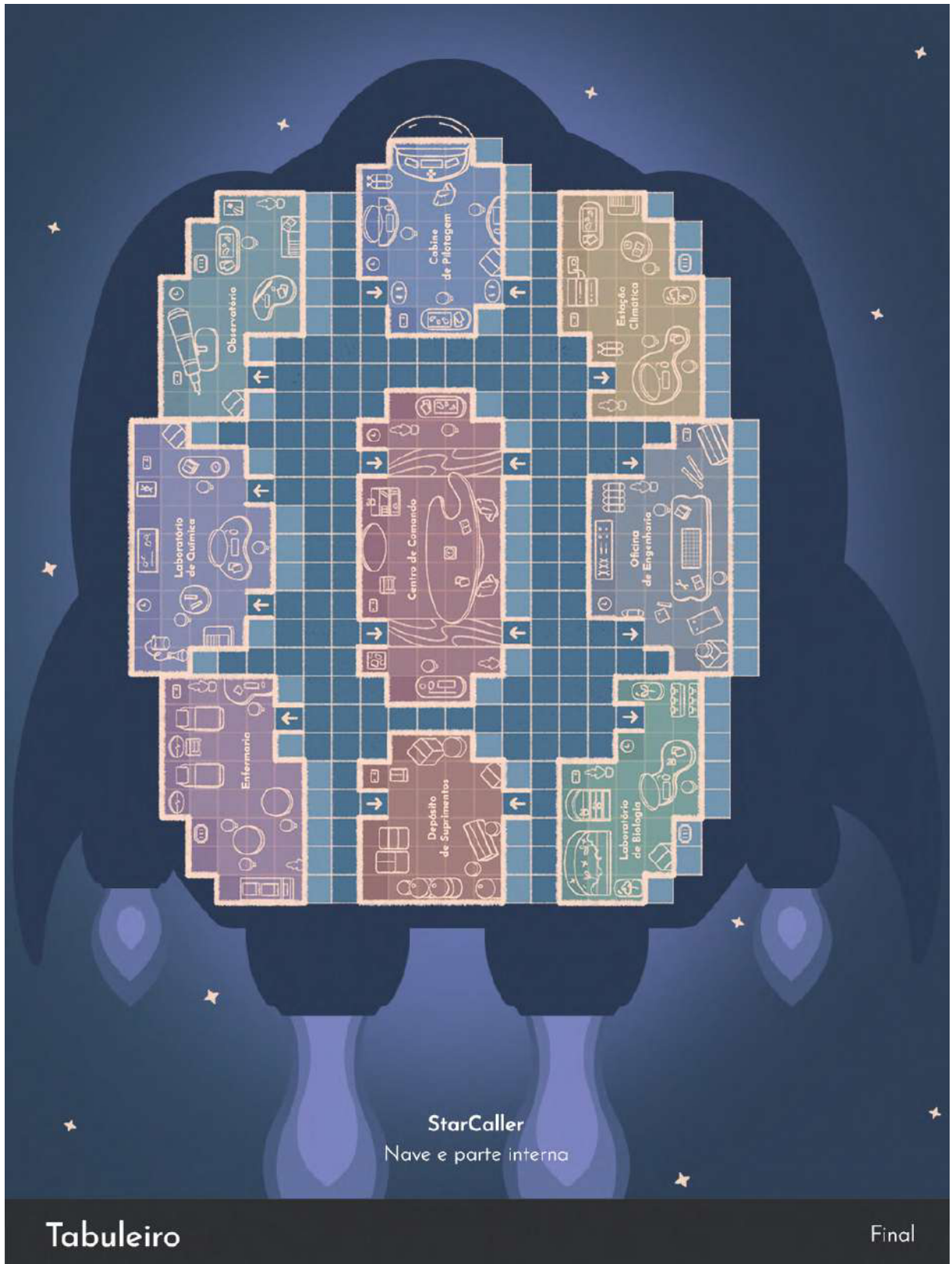
Nesta seção, apresentam-se os resultados das ilustrações desenvolvidas para a concepção final do tabuleiro. Todas as ilustrações destacadas nesta seção (parte interna da nave, nave e tabuleiro completo) estão disponibilizadas separadamente e podem ser acessadas por meio do seguinte link:
https://drive.google.com/drive/folders/10lYiDHUCgTShFFDvPpQ2v32QNitDHFd7?usp=drive_link

Figura 46 – Parte interna da nave



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 47 – Tabuleiro completo



Fonte: Elaborado pelo autor

4.4 Cartas e envelope

Nesta seção, apresentam-se os resultados das ilustrações desenvolvidas para as 21 cartas do jogo, além de apresentar as costas das cartas e o envelope. Todas as ilustrações de cartas destacadas nesta seção possuem uma dimensão de 390 x 535 px, já a ilustração do envelope possui uma dimensão de 420 x 560 px. As artes finais estão disponíveis e podem ser acessadas por meio do seguinte link: https://drive.google.com/drive/folders/1u8Je1p69ho5Jh2Egddjzdt-WrNLaZiUi?usp=drive_link

Figura 48 – Cartas de suspeito (Zack e Viktor)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 49 – Cartas de suspeito (Yuna e Mia)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 50 – Cartas de suspeito (Satya e Thomas)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 51 – Cartas de arma (Chave e Luneta)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 52 – Cartas de arma (Ácido e Seringa)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 53 – Cartas de arma (Bússola e Esporos)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 54 – Cartas de local (Enfermaria, Lab biologia e Observatório)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 55 – Cartas de local (Est Climática, Lab química e Oficina de eng.)



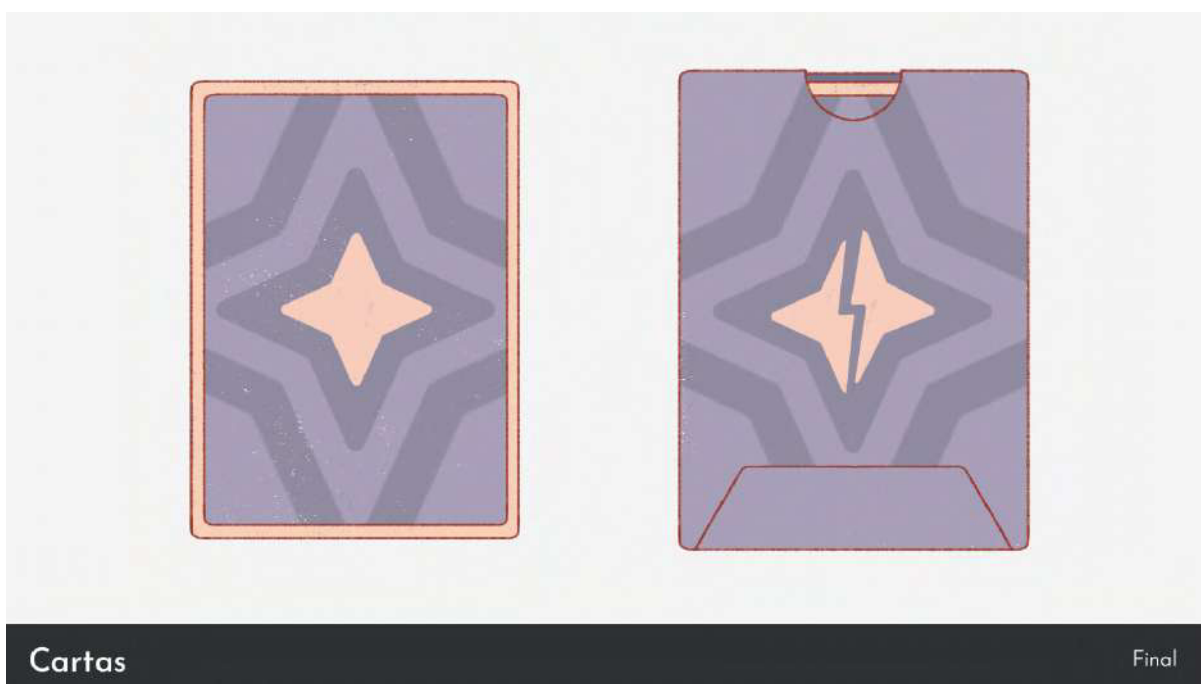
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 56 – Cartas de local (Cab. de pilotagem, Depósito de sup. e Centro de com.)



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 57 – Carta costas e envelope



Fonte: Elaborado pelo autor

4.5 Bloco de anotações

Nesta seção, apresenta-se o resultado da ilustração desenvolvida para o bloco de anotações. A ilustração do bloco de notas possui uma dimensão de 377 x 900 px. A arte final está disponível e pode ser acessada por meio do seguinte link: https://drive.google.com/drive/folders/19fTsEGvYZV1bMQS696uP3oGV0svWTelZ?usp=drive_link

Figura 58 – Bloco de anotações

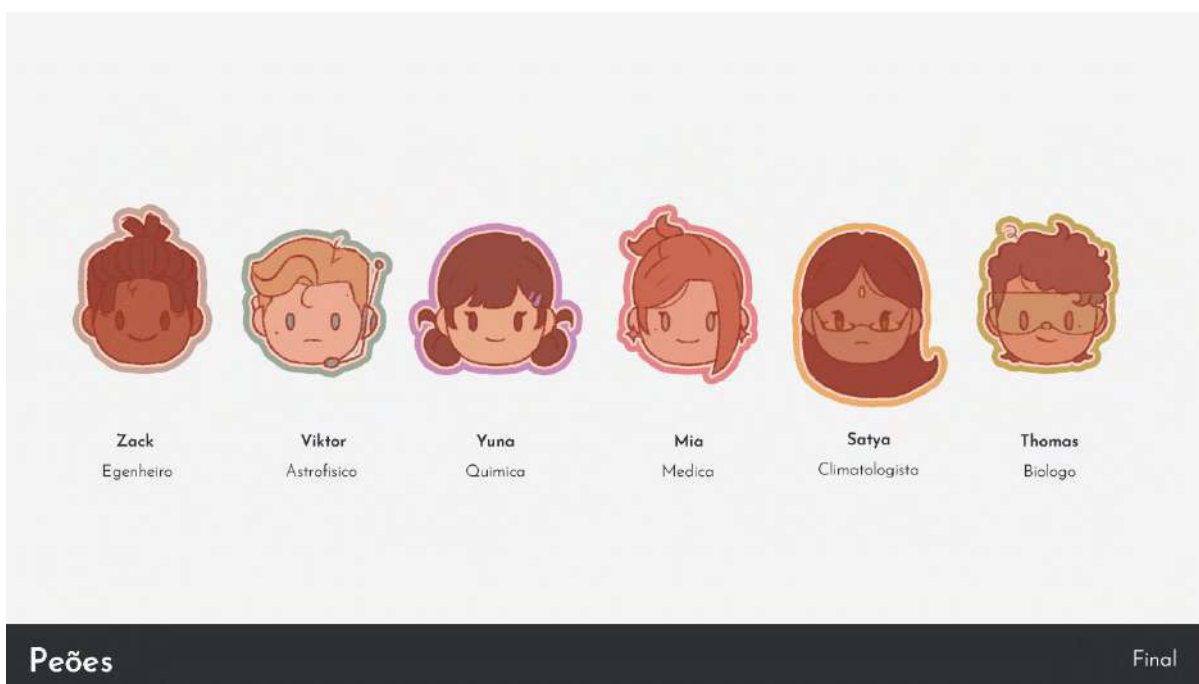


Fonte: Elaborado pelo autor

4.6 Peões e ícones de jogador

Nesta seção, apresentam-se os resultados das ilustrações desenvolvidas para os identificadores de jogador, sendo eles 6 peões e 6 ícones de jogador. Todas as ilustrações de peões destacadas nesta seção possuem uma dimensão de 150 x 150 px e todas as ilustrações de ícones de jogador possuem dimensões de 560 x 560 px. As artes finais estão disponíveis e podem ser acessadas por meio do seguinte link: https://drive.google.com/drive/folders/12Ymr8ibQISNVZ6emhFHAIAFNKRWo-EQa?usp=drive_link

Figura 59 – Identificadores peões



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 60 – Identificadores ícones de jogador



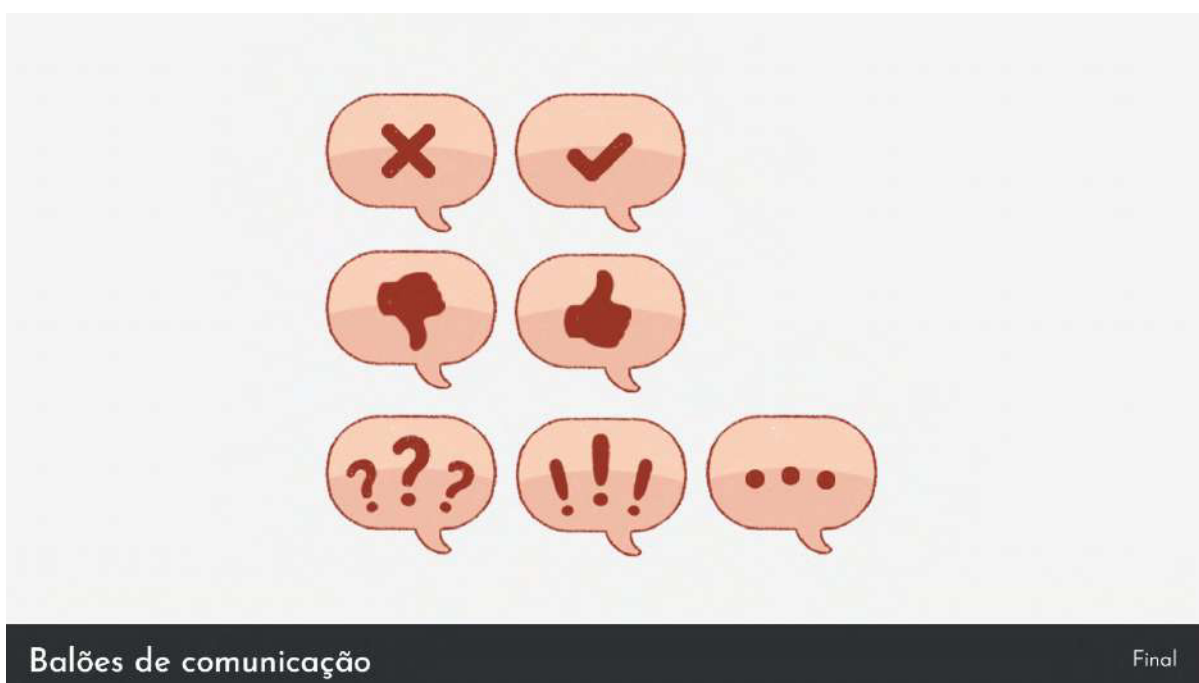
Fonte: Elaborado pelo autor

4.7 Balões de comunicação

Nesta seção, apresentam-se os resultados das ilustrações desenvolvidas para os sete balões de comunicação. Todas as ilustrações destacadas nesta seção possuem uma dimensão de 130 x 160 px. As artes finais estão disponíveis e podem ser acessadas por meio do seguinte link:

https://drive.google.com/drive/folders/1mTeWNiO7nUjZvNRcLzJhOz34MDTkbqz4?usp=drive_link

Figura 61 –Balões de comunicação



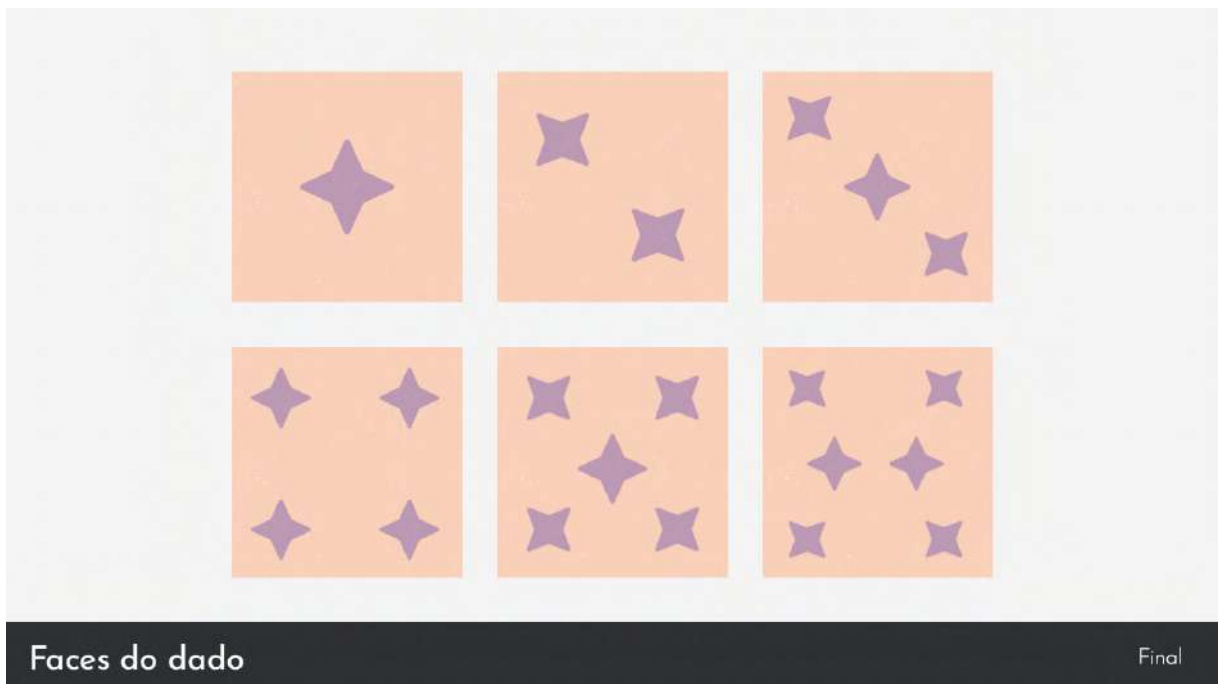
Fonte: Elaborado pelo autor

4.8 Dado

Nesta seção, apresentam-se os resultados das ilustrações desenvolvidas para o dado. Todas as ilustrações destacadas nesta seção possuem uma dimensão de 300 x 300 px. As artes finais estão disponíveis e podem ser acessadas por meio do seguinte link:

https://drive.google.com/drive/folders/1HMCPR9NYFPF3o3-DWXyJxqExXg9G76EO?usp=drive_link

Figura 62 – Todas as faces do dado



Fonte: Elaborado pelo autor

4.9 Mock up

Nesta seção, será apresentado um mockup que reúne a maioria dos elementos gráficos desenvolvidos ao longo deste trabalho, com o objetivo de demonstrar sua aplicação conjunta. Para a construção desse mock up, foi utilizado como principal referência o jogo *Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game* (Figura 61), escolhido por apresentar uma grande quantidade de elementos gráficos 2d e por adotar uma abordagem perspectiva distinta no tabuleiro.

Figura 63 – Tela do Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 64 – Mock up com as peças gráficas desenvolvidas

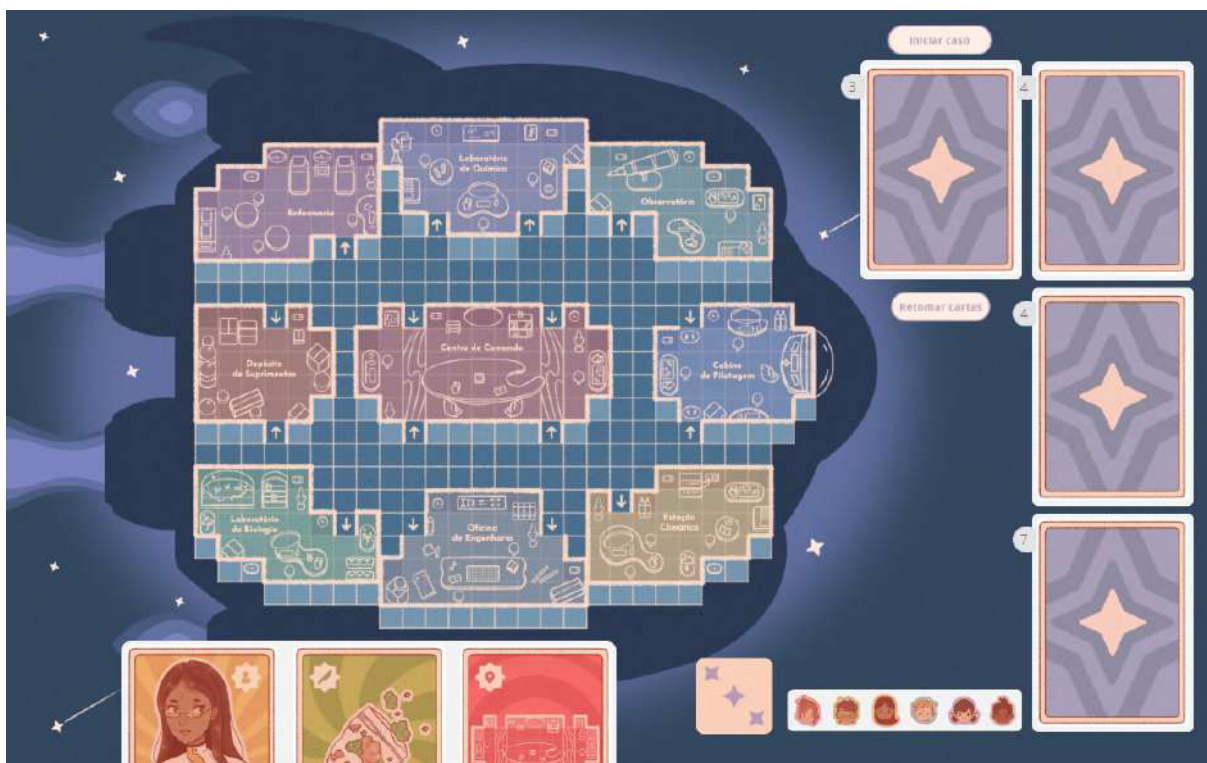


Fonte: Elaborado pelo autor

4.10 Protótipo

Ao fim do projeto, foi desenvolvido um protótipo simplificado do jogo na plataforma PlayingCards utilizando as peças gráficas desenvolvidas. O protótipo se encontra em fase inicial de desenvolvimento, assim com poucas mecânicas e elementos inseridos.

Figura 65 – Tela do protótipo



Fonte: Elaborado pelo autor

Link para acesso ao protótipo: <https://playingcards.io/cs6xkv>

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto teve como objetivo adaptar graficamente o clássico jogo de tabuleiro *Clue/Cluedo*, adaptando seus elementos visuais para uma proposta estética baseada no retrofuturismo. Através disso, buscou-se criar uma ambientação e narrativa situada na transição entre as décadas de 1960 e 1970, integrando a narrativa de missão espacial colaborativa. A proposta foi guiada por um processo metodológico estruturado por uma pesquisa sobre o jogo e a vertente visual escolhida, definição de padrões visuais e desenvolvimento gráfico.

O objetivo inicialmente destacado foi concluído, atingindo o propósito principal do trabalho, de reinterpretar os elementos gráficos do jogo *Clue/Cluedo* para os meios digitais explorando o retrofuturismo como recurso visual e narrativo. Todos os elementos inerentes a gameplay clássica do jogo *Clue/Cluedo* foram adaptados de forma coesa para refletirem a narrativa e a ambientação, mantendo a essência dedutiva do jogo original.

Como resultados, obteve-se um sistema visual consolidado preservando as características principais do retrofuturismo e demais referências supracitadas, como por exemplo o design gráfico dos anos 1970. Além disso, o redesign mantém consistência visual na paleta de cores, reforçando a conexão entre os elementos principais como armas, personagens e salas. Ademais a narrativa e ambientação apesar de adaptadas para outro contexto, reforçam a experiência e a imersão nas mecânicas do jogo.

Porém devido a limitações de tempo e a necessidade de estudos adicionais em composição de cena, não foi possível implementar cenas de suposição e acusação, elementos que adicionam uma camada a mais na ambientação, como nas versões digitais mais atuais. Além disso, limitações técnicas impediram a integração de um bloco de anotações digital interativo diretamente no protótipo jogável, mantendo a dependência de anotações manuais. Essas faltas, porém, abrem uma dimensão para trabalhos futuros ao projeto.

Como trabalhos futuros, considera-se a finalização da implementação para os meios digitais com a criação de uma versão interativa jogável, a adição de novos conteúdos como cenários, armas, personagens e ramificações narrativas, além da otimização de recursos como balões de comunicação automatizados, bloco de anotações digital e feedbacks sonoros para melhorar a acessibilidade. Por fim, também é sugerida a realização de testes com usuários, a fim de validar a usabilidade das soluções propostas, sua clareza visual e a experiência geral do jogo.

Além disso, otimização da jogabilidade para reduzir ações manuais como um bloco de anotações automatizado para marcar as pistas de forma mais rápida e balões de comunicação que comuniquem as ações do jogo automaticamente como nas versões digitais da Marmalade. Ademais, também adicionar feedback sonoro e alguns alertas sonoros para turnos, descobertas e outras ações para auxiliar a acessibilidade.

Espera-se que com o processo de redesign documentado neste trabalho, outros jogos clássicos possam ser reimaginados com fidelidade mantendo sua jogabilidade e coesão com o material já existente. Além disso, é esperado que o projeto possa ser utilizado como base por outros designers e desenvolvedores à aplicação prática de uma determinada vertente do design

em jogos, trazendo integração entre narrativa e mecânicas. Também que possa auxiliar outros processos de design que busquem a aplicação prática do retrofuturismo em seus projetos.

REFERÊNCIAS

- AKERS, Michael. **Anthony Pratt Cluedo Game: Clue / Cluedo. The Art of Murder**, [s.d.]. Disponível em: <https://theartofmurder.com/table/print/patent/patent.html>. Acesso em: 12 dez. 2024.
- ALVARENGA, Álvaro César; PIRES, Carlos Eduardo S. **Aprendizagem baseada em jogos: Uma abordagem ativa para o desenvolvimento de competências**. *Revista Brasileira de Educação e Tecnologia*, v. 1, n. 1, 2021.
- BOARDGAMEGEEK. **Clue: Rick and Morty - Back In Blackout (2017)**. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/269487/clue-rick-and-morty-back-in-blackout>. Acesso em: 17 dez. 2024
- CENTRAL PANDORA. **O que é o RETROFUTURISMO? | A Nostalgia de um Amanhã que nunca Aconteceu**. *YouTube*, 14 mai. 2025. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qSgqx5BFCXw>. Duração: 15:02. Acesso em: 3 jun. 2025.
- CLUEPEDIA. **Clue (1949 edition)**. Disponível em: [https://cluepedia.fandom.com/wiki/Clue_\(1949_edition\)](https://cluepedia.fandom.com/wiki/Clue_(1949_edition)). Acesso em: 12 dez. 2024.
- CLUEPEDIA. **Clue (1992 videogame)**. Disponível em: [https://cluepedia.fandom.com/wiki/Clue_\(1992_video_game\)](https://cluepedia.fandom.com/wiki/Clue_(1992_video_game)). Acesso em: 13 dez. 2024.
- CLUEPEDIA. **Clue: Alfred Hitchcock Edition**. Disponível em: https://cluepedia.fandom.com/wiki/Clue:_Alfred_Hitchcock_Edition. Acesso em: 16 dez. 2024.
- CLUEPEDIA. **Clue: Grab & Go (2014)**. Disponível em: [https://cluepedia.fandom.com/wiki/Clue:_Grab_%26_Go_\(2014\)](https://cluepedia.fandom.com/wiki/Clue:_Grab_%26_Go_(2014)). Acesso em: 15 dez. 2024.
- CLUEPEDIA. **Clue: Rick and Morty – Back in Blackout**. Disponível em: https://cluepedia.fandom.com/wiki/Clue:_Rick_and_Morty. Acesso em: 15 dez. 2024.
- DAVIS, Liam. **Retro Futurism - The Art of Yesterday's Tomorrow**. *Artfilemagazine*, 28 set. 2023. Disponível em: <https://artfilemagazine.com/retro-futurism/>. Acesso em: 5 mar. 2025.
- DEANGELO, Daniel. **Clue 2023 Edition Review**. *HardcoreDroid*, set. 2023. Disponível em: <https://www.hardcoredroid.com/clue-2023-edition-review/>. Acesso em: 17 dez. 2024.
- DUARTE, Luiz Cláudio S. **Jogos de Tabuleiro no Design de Jogos Digitais**. Senado Federal, 2012.
- EBAC ONLINE. **O que é um moodboard**. 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-um-moodboard>. Acesso em: 20 jul. 2025
- GAMESPOT. **Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game**. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.gamespot.com/games/clue-cluedo-the-classic-mystery-game/cheats/>. Acesso em: 17 dez. 2024.

GAMESVER TEAM; FRANCO, JC. **History of Clue (Board Game): 20 Facts (Origins, Inventors, Editions,...)**. *Gamesver*, jan. 2025. Disponível em: <https://www.gamesver.com/history-of-clue-board-game-facts-origins-inventors-editions/>. Acesso em: 2 fev. 2025.

GAVETA. **Retrofuturismo de Fallout** | Gaveta. *YouTube*, 22 abr. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6sYvj7NsXZs>. Duração: 24:38. Acesso em: 3 dez. 2024.

GEEKY HOBBIES. **Clue and Cluedo: The Complete List of All Themed Games and Spinoffs**. 2024. Disponível em: <https://www.geekyhobbies.com/clue-and-cluedo-the-complete-list-of-all-themed-games-and-spinoffs/>. Acesso em: 09 ago. 2024.

GREGBROUDEMAN. **Retrofuturism - The Future But Retro**. *YouTube*, 21 mai. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IY-aJgrRGcg>. Duração: 15:14. Acesso em: 3 dez. 2024.

HURLEY, Arthur Raven. **Retro-Futurism: How the Past Influences Visual Design in Video Games**. BA (Honours) Degree in 3D Design, Modelmaking & Digital Art. 2022.

IEPSMA, Robert. **Preposterior Decision Analysis in the Game Cluedo**. Bachelor thesis. University of Amsterdam, Faculty of Science, 2012.

IGN. **Clue/Cluedo**. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.ign.com/games/cluecluedo>. Acesso em: 17 dez. 2024.

JOHNSON, Deej. **Cluedo at 75: The history and mysteries of the boardgame Clue... And why the inventor vanished!** *Mojo Nation*, 05 out. 2024. Disponível em: <https://www.mojo-nation.com/cluedo-at-75-the-history-and-mysteries-of-the-boardgame-clue-and-why-the-inventor-vanished/>. Acesso em: 23 dez. 2024.

LEE, Justin. **My Clue collection**. *GeekyJustin*, [s.d.]. Disponível em: <https://geekyjustin.com/clue/>. Acesso em: 12 dez. 2024.

LETTERBOXD. **Earth Defense Girl Iko-chan (1987)**. [S.l.], 2024. Disponível em: <https://letterboxd.com/film/earth-defense-girl-iko-chan/>. Acesso em: 22 jul.2025

MARMALADE GAME STUDIO. **Clue: Classic Edition**. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.marmaladegamestudio.com/games/clue-classic-edition/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

MARMALADE GAME STUDIO. **New Official Cluedo Board Game**. [S.l.], [s.d.]. Plataformas: dispositivos móveis, computadores e videogames. Disponível em: <https://www.marmaladegamestudio.com/games/cluedo/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

METACRITIC. **Clue/Cluedo: The Classic Mystery Game**. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.metacritic.com/game/clue-cluedo-the-classic-mystery-game/>. Acesso em: 17 dez. 2024.

NEYFAKH, Leon. **Inside the board game renaissance**. *The Boston Globe*, 11 mar. 2012. Disponível em: <https://www.bostonglobe.com/ideas/2012/03/11/inside-board-game-renaissance/XXRfS0Ble3X9BGgrZlA7wO/story.html>. Acesso em: 10 dez. 2024.

NÚÑEZ BARRANCO, A. N.; YOO, Y. **Analysis of the Characteristics of Retro-Futuristic Design - A Case Study of Alexander McQueen**. *International Journal of Costume and Fashion*, v. 23, n. 2, 2023, p. 58-72.

PILON, Mary. **How One British Soldier Turned a Parlor Game into Clue**. *Mental Floss*, 17 jun. 2015. Disponível em: <https://www.mentalfloss.com/article/62111/how-one-british-soldier-turned-parlor-game-clue>. Acesso em: 28 dez. 2024.

POCKETGAMER.COM. **Cluedo**. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.pocketgamer.com/cluedo/>. Acesso em: 17 dez. 2024.

SANTANNA, Míria; CASTRO, Éderson Ayres; SCHMITT, Marcelo A. Rauh; PERES, André; SANTOS, Karen G.; PINHEIRO, Rosana Nitsch; VASCONCELOS, Raysa. **A combinação de jogos de tabuleiro com jogos digitais no processo de aprendizagem**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, 2016.

SECRET GALAXY. **The History of Clue: The Board Game, the VCR Game, the Movie & more!** *YouTube*, 19 out. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0n5z-rNCDY0>. Duração:17:01. Acesso em: 6 dez. 2024

SIEBEL, Axel. **The Best Retrofuturistic Games**. *The Gamer*, 18 abr. 2023. Disponível em: <https://www.thegamer.com/best-retrofuturistic-games/>. Acesso em: 9 mar. 2025.

SILVERMAN, David. **How to Learn Board Game Design and Development**. *TutsPlus Game Development*. 2013. Disponível em: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>. Acesso em: 09 set. 2024.

STEAM. **Clue/Cluedo: Classic Edition**. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/794800/ClueCluedo_Classic_Edition/. Acesso em: 17 dez. 2024

STEAM. **Clue/Cluedo**. [S.l.], [s.d.]. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/2506480/ClueCluedo/>. Acesso em: 18 dez. 2024

STUDART, Rafael. **Tudo sobre DETETIVE | De Quem é a Vez? - História do Detetive**. *YouTube*, 29 jan. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0n5z-rNCDY0>. Duração: 17:31. Acesso em: 6 dez. 2024.

THE GAMES HUT. **The Story Of Cluedo: A Game Of Murder And Mystery**. 2023. Opinião. Disponível em: <https://www.thegameshut.com/post/the-story-of-cluedo-a-game-of-murder-and-mystery>. Acesso em: 07 Abr. 2024.

TORRES, Bolívar. **Retrofuturismo: entenda por que a cultura pop voltou ao passado para recriar o futuro**. *Globo.com*, Rio de Janeiro, 1º jul. 2023. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/noticia/2023/07/retrofuturismo-entenda-por-que-a-cultura-p-op-voltou-ao-passado-para-recriar-o-futuro.ghtml>. Acesso em: 9 mar. 2025.