



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CAMPUS DE QUIXADÁ**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN DIGITAL**

**MAURÍCIO ANTÔNIO MARTINS CRUZ**

**O RPG DIGITAL COMO FORMA DE DIVULGAR O PATRIMÔNIO  
HISTÓRICO-CULTURAL DO MUNICÍPIO DE QUIXADÁ**

**QUIXADÁ**

**2022**

MAURÍCIO ANTÔNIO MARTINS CRUZ

O RPG DIGITAL COMO FORMA DE DIVULGAR O PATRIMÔNIO HISTÓRICO-  
CULTURAL DO MUNICÍPIO DE QUIXADÁ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design Digital.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Paulyne Matthews Jucá.

QUIXADÁ

2022

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)

---

C963r Cruz, Maurício Antônio Martins.

O RPG digital como forma de divulgar o patrimônio histórico-cultural do município de Quixadá /  
Maurício Antônio Martins Cruz. – 2022.  
38 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá,  
Curso de Design Digital, Quixadá, 2022.

Orientação: Profa. Dra. Paulyne Matthews Jucá.

1. Patrimônio cultural. 2. Patrimônio histórico. 3. Quixadá (CE). 4. Jogos educativos. 5. Jogos de fantasia.  
I. Título.

745.40285

CDD

---

MAURÍCIO ANTÔNIO MARTINS CRUZ

O RPG DIGITAL COMO FORMA DE DIVULGAR O PATRIMÔNIO HISTÓRICO-  
CULTURAL DO MUNICÍPIO DE QUIXADÁ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Design Digital da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design Digital.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Paulyne Matthews Jucá.

Aprovada em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_ .

BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Paulyne Matthews Jucá (Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Paulo Victor Barbosa de Sousa  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Victor Aguiar Evangelista de Farias  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

“À minha família, meus amigos, professores e todos que me ajudaram a chegar até aqui.”

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me abençoado durante toda a minha jornada acadêmica e permitido que eu chegasse aqui com saúde.

Ao meu pai e a minha mãe, Wando e Elisângela, por sempre incentivarem meus estudos e contribuírem para a construção do meu caráter e aprendizado. Agradeço também a ajuda da minha mãe enquanto historiadora e autora do livro *Açude do Cedro: Mitos e Verdades*, sobre a história do Açude do Cedro e que serviu como referência bibliográfica para este trabalho.

Ao meu irmão Murilo por me dar apoio moral, e aos meus primos Nathanael e Carlos, meus irmãos de coração.

À minha avó, Dona Bena, que é parte importante de minha vida e ajudou a me criar com muito amor e a me tornar a pessoa que sou hoje.

Aos meus familiares, que me acompanharam nas pesquisas de campo e contribuíram para a minha vida e este trabalho das mais diferentes formas.

Aos meus amigos, em especial Annemberg, Jhamylla, Virna e Júlia, por sempre estarem ao meu lado, me apoiarem e acreditarem em mim.

Aos meus amigos do grupo de RPG, por me apresentarem a um universo de tantas possibilidades e por terem contribuído para o desenvolvimento do meu potencial criativo.

Aos meus professores, que me ensinaram e me conduziram até aqui.

À Professora Paulyne, por ter sido minha orientadora e me acompanhado nesta fase final de minha jornada acadêmica.

À Professora Duda e ao Colégio Evoluir, por terem me recebido de braços abertos e permitido que eu realizasse a avaliação do protótipo junto aos alunos.

Às pessoas que me ajudaram e contribuíram para a realização deste trabalho de alguma forma.

“You're an interesting species. An interesting mix. You're capable of such beautiful dreams, and such horrible nightmares. You feel so lost, so cut off, so alone, only you're not. See, in all our searching, the only thing we've found that makes the emptiness bearable, is each other.”  
(Carl Sagan)

## RESUMO

Apesar do patrimônio histórico-cultural de Quixadá ser muito rico, os jovens da cidade não possuem muito contato com o mesmo. Jogos digitais podem ser utilizados para outras finalidades além do entretenimento. Um dos diversos tipos de jogos são os jogos sérios, que também se destinam a ensinar os jogadores. Os jogos podem ser utilizados como ferramenta para o ensino do patrimônio histórico-cultural de um lugar, principalmente os jogos de RPG, por serem focados na narrativa e na exploração. Utilizando o *RPG Maker*, foi desenvolvido o jogo de RPG digital *Dos Monólitos Ao Firmamento*, que retrata a história da personagem Nebula, que veio do espaço e caiu em meio aos monólitos de Quixadá. O jogador deve procurar uma forma de ajudar Nebula a voltar para casa enquanto explora alguns pontos históricos de Quixadá e interage com personalidades e elementos da cultura da cidade. Nas avaliações realizadas, o jogo foi bem recebido, sendo considerado interessante e criativo, contribuindo para que os jovens despertassem interesse pelo patrimônio histórico-cultural de Quixadá.

**Palavras-chave:** patrimônio cultural; patrimônio histórico; Quixadá (CE); jogos educativos; jogos de fantasia.

## ABSTRACT

Despite Quixadá's historical and cultural heritage being very rich, young people in the city do not have much contact with it. Digital games can be used for purposes other than entertainment. One of the many types of games are the serious games, which are also intended to teach players. Games can be used as a tool for teaching about the historical-cultural heritage of a place, especially role-playing games, as they are focused on narrative and exploration. Using *RPG Maker*, the digital RPG game *Dos Monolitos Ao Firmamento* was developed, which portrays the story of the character Nebula, who came from space and fell among the monoliths of Quixadá. The player must find a way to help Nebula return home while exploring some of Quixadá's historic places and interacting with personalities and elements of the city's culture. In the evaluations carried out, the game was well received, being considered interesting and creative, helping to raise the interest of young people in the historical and cultural heritage of Quixadá.

**Keywords:** cultural heritage; historical heritage; Quixadá (CE); educative games; fantasy games.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Jogo <i>Ferreiros e Alquimistas</i> .....	13
Figura 2 – Jogo <i>Lampião Verde – A maldição da Botija</i> .....	14
Figura 3 – Interface do <i>RPG Maker</i> , demonstrando um mapa criado utilizando os recursos disponíveis na ferramenta.....	18
Figura 4 – Fotografia retirada na visita à Trilha da Barriguda na Fazenda do Magé.....	20
Figura 5 – Tela inicial do jogo <i>Dos Monólitos Ao Firmamento</i> .....	22
Figura 6 – Exemplo de combate contra um fantasma.....	24
Figura 7 – Logomarca do jogo <i>Dos Monólitos Ao Firmamento</i> .....	24
Figura 8 – <i>Sprites</i> de rosto da personagem principal, Nebula.....	25
Figura 9 – Mapa da Fazenda Não Me Deixes no jogo.....	26
Figura 10 – Fazenda Não Me Deixes em Quixadá.....	27
Figura 11 – Mapa da Fazenda do Magé.....	27
Figura 12 – Comparação entre placa no jogo e na vida real.....	28
Figura 13 – Ilustração da Galinha Choca.....	28
Figura 14 – Gráfico sobre os índices de interesse pelos pontos históricos de Quixadá após utilização do jogo <i>Dos Monólitos Ao Firmamento</i> .....	30

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>TRABALHOS RELACIONADOS.....</b>	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>14</b>
<b>3.1</b>	<b>Patrimônio Histórico-Cultural de Quixadá.....</b>	<b>15</b>
<b>3.2</b>	<b>Jogos Sérios para Divulgação Cultural.....</b>	<b>16</b>
<b>3.3</b>	<b>Jogos de RPG e o RPG Maker.....</b>	<b>17</b>
<b>4</b>	<b>PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>18</b>
<b>4.1</b>	<b>Análise do Problema.....</b>	<b>19</b>
<b>4.2</b>	<b>Pesquisa de Referências.....</b>	<b>19</b>
<b>4.3</b>	<b>Concepção.....</b>	<b>21</b>
<b>4.4</b>	<b>Prototipação.....</b>	<b>21</b>
<b>4.5</b>	<b>Produção.....</b>	<b>22</b>
<b>5</b>	<b>RESULTADOS.....</b>	<b>23</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>31</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>32</b>
	<b>APÊNDICE A.....</b>	<b>34</b>
	<b>APÊNDICE B.....</b>	<b>37</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A cidade de Quixadá possui uma vasta história, acompanhada de uma cultura muito rica, presente no dia a dia da população das mais diversas formas, mas que passam despercebidas na maior parte do tempo.

Relativamente ao patrimônio histórico de Quixadá, existem diferentes pontos da cidade que merecem uma atenção especial, mas que são pouco frequentados pelos jovens.

Em pesquisa realizada como parte do trabalho com moradores e pessoas que visitam a cidade de Quixadá como parte do trabalho, apenas 58%, dentre 50 respondentes, visitaram algum ponto histórico nos últimos 6 meses. A maioria dos entrevistados afirmou que visitaram os mesmos locais, que incluem o Açude do Cedro, a Pedra da Galinha Choca, a Pedra do Cruzeiro e o Chalé da Pedra.

Numa escala de 1 a 5, em que 1 é o menor índice e 5 é o maior, 48% dos entrevistados afirmaram que o nível de familiaridade com a história da cidade era 1, enquanto apenas 10% respondeu que era 4 ou 5. Em relação à cultura, 86% responderam que o nível de familiaridade era 1, 2 ou 3. Já sobre os pontos históricos, as respostas foram distribuídas de modo mais equilibrado, com 48% tendo respondido 4 ou 5. Por fim, 84% também afirmou ter nível 1, 2 ou 3 de familiaridade com as figuras históricas de Quixadá.

A distância e a falta de contato destes com a história e a cultura do município acarreta em diferentes problemas. Como exemplo de tal situação, pode-se citar o desconhecimento por parte da população quixadaense sobre a história do próprio município em que vive, levando ao surgimento de vários mitos sobre Quixadá.

No ano de 1998, por exemplo, grande parte da população quixadaense acreditava que o Açude Cedro havia sido construído por escravos:

(...) 74% das pessoas entrevistadas acreditavam, muitas tinham plena convicção, de que o Açude Cedro teria sido construído por escravos e isso somente por ouvirem outras pessoas falarem, sem terem o menor conhecimento da História, época e outros detalhes da construção deste reservatório. (CRUZ, 2006, p. 56)

Apesar de ser necessário o cuidado com a propagação de histórias sem a devida verificação da veracidade delas, esse dado ainda sugere que a contação de histórias por via oral ou escrita é muito forte no município de Quixadá e, portanto, pode se constituir como uma importante ferramenta para a propagação da cultura do município.

No que se refere a contar histórias, os jogos digitais se tratam justamente de uma

maneira de fazer isso por meio de uma narrativa que pode unir a fantasia e a realidade, tendo bastante apelo entre os jovens.

A maioria dos jogos são destinados apenas ao entretenimento, contudo existe uma categoria, os jogos sérios, que busca ir além disso. Jogos sérios são “jogos que se comprometem com o caráter educacional e de treinamento, indo além do simples entretenimento de seus jogadores” (XEXÉO *et al*, 2017, p. 36).

É possível, por meio dos jogos, unir a fantasia com a realidade e, dessa forma, apresentar os jovens à história e a cultura de um lugar, pois os jogos são um fator lúdico e social, capaz de aproximar efetivamente os jovens de determinado tema (PERRY *et. al*, 2014).

Os jogos digitais podem, portanto, por meio das narrativas apresentadas, proporcionar uma nova visão de vida e do mundo aos jogadores, unindo o conhecimento histórico-cultural com o lúdico (SANTANA *et. al*, 2018).

Dentre os diferentes tipos de jogos, existe um em específico, o *Role-playing game* (RPG), que especificamente busca desenvolver uma narrativa envolvente, além de trazer uma mecânica que incentiva a aventura e a exploração de diferentes lugares (SATO; CARDOSO, 2008).

Com o intuito de aproximar a população, principalmente os jovens e os interessados por jogos digitais, do patrimônio histórico-cultural de Quixadá, foi desenvolvido um jogo digital de RPG para computador que apresente narrativas relacionadas a vários aspectos da história e da cultura do município, como pontos históricos e personalidades importantes.

Por meio deste, espera-se que mais pessoas se interessem em conhecer a história e a cultura do município de Quixadá.

## 2 TRABALHOS RELACIONADOS

A utilização de elementos da fantasia e da ficção como forma de aproximar o público do tema em questão é algo importante a se adotar no desenvolvimento de um jogo, sendo uma característica compatível com a grande riqueza cultural de Quixadá.

Dentre os trabalhos relacionados, cita-se *Ferreiros e Alquimistas; um jogo educacional sobre História da Química* (figura 1), que aproveita a popularidade de mangás, animes e jogos sobre alquimia para criar um jogo educativo que visa ensinar química aos jogadores mediante tarefas e desafios. Para desenvolver o jogo, foi utilizado o *SOLPEO*, um motor simples de compreender e com ferramentas diversas (PERRY *et. al*, 2014).

Figura 1 – Jogo *Ferreiros e Alquimistas*

Fonte: NAPEAD (2017)

Assim como a alquimia foi utilizada nesse caso, elementos fantasiosos também podem estar presentes em uma narrativa que se passe em Quixadá. Um exemplo são os relatos de avistamentos de objetos voadores não identificados (OVNIs), que podem tornar o jogo mais lúdico e atrativo para o público-alvo.

Além disso, durante o desenvolvimento de *Ferreiros e Alquimistas*, pesquisas de referências foram feitas para garantir que o jogo se manteria fiel às bases históricas do período e local em que o jogo se passa. Ao se criar um jogo que se passe em Quixadá, com o objetivo de se divulgar a cultura, é importante que ela seja retratada de forma fiel.

Outro estudo relevante é o *Desenvolvimento de jogos digitais na graduação utilizando a cultura local*, que mostra uma análise do potencial que a cultura nordestina tem enquanto cenário para jogos e como isso pode trazer visibilidade à mesma, apresentando um jogo de RPG intitulado *Lampião Verde – A maldição da Botija* (figura 2), que traz a temática do cangaço de forma inovadora, criando um cenário baseado na cultura nordestina, porém com elementos de quadrinhos de super-heróis (SANTANA *et. al*, 2018).

Os elementos fantásticos adicionados contribuem para que haja uma expansão das formas possíveis de se apresentar a narrativa sem que as inspirações provenientes da cultura nordestina brasileira sejam perdidas.

Da mesma forma, Quixadá, como parte da Região Nordeste do Brasil, também pode se beneficiar do desenvolvimento de um jogo de RPG que apresente a sua cultura, fazendo uso de elementos da ficção, para trazendo um novo ponto de vista para a população.

Figura 2 – Jogo *Lampião Verde – A maldição da Botija*

Fonte: NARSVERA CO. (2015)

Estes trabalhos mostram que a realidade oferece um arcabouço cultural riquíssimo que, unido à ficção e à fantasia, pode dar origem a um jogo de RPG capaz de divulgar a cultura e a história do município de Quixadá.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Quixadá é um cenário muito rico histórico e culturalmente, tendo potencial para ser utilizado como base para a produção de um jogo sério de RPG que divulgue as características da história e da cultura do município.

Para isso, é necessário entender melhor o que são os jogos sérios e como eles podem ser utilizados para representar a cultura de um lugar, além de quais ferramentas serão necessárias no processo de criação de um jogo de RPG.

Para finalizar, também é preciso conhecer melhor os elementos do ambiente que é apresentado no jogo e que foram selecionados para fazer parte da narrativa, ou seja, é importante estudar sobre o patrimônio histórico-cultural de Quixadá.

### 3.1 Patrimônio Histórico-Cultural de Quixadá

A equipe envolvida no desenvolvimento de um jogo, sejam os designers, artistas ou programadores, devem estudar sobre o contexto e o assunto a ser transmitido, para que o jogador de fato aprenda o conteúdo (Kelly *et al*, 2007).

A partir deste ponto, surge a necessidade de se conhecer e discutir sobre o patrimônio histórico-cultural do município de Quixadá, para que seja possível agregar aspectos importantes da realidade à narrativa, constituindo assim o caráter educativo do jogo.

Um patrimônio é parte de um processo histórico de legitimação social e cultural. Trata-se de algo que foi herdado do passado e transmitido para as gerações futuras, ajudando a construir a identidade de um povo (SILVA, 2000).

Diferentes aspectos culturais foram levados em consideração no desenvolvimento do jogo, incorporando comidas típicas no inventário de itens e também mitos como os relacionados aos avistamentos de OVNI's.

Estes elementos foram adicionados ao cenário da narrativa, cuidadosamente escolhido dentre lugares importantes para a história e a cultura de Quixadá, um município cercado de belezas naturais, como os *inselbergs*, chamados de monólitos, que possuem um grande valor ecológico e potencial turístico. Essas formações geomorfológicas, em decorrência da grande beleza e riqueza natural que apresentam, e por estarem ameaçadas pelas intervenções antrópicas, foram transformadas em unidade de conservação de proteção integral (CEARÁ, 2002).

A história de Quixadá conta que suas terras eram originalmente habitadas pelos povos indígenas Canindés e Genipapos, que foram expulsos pelos colonizadores no século XVII.

José de Barros, que era dono de terras e gado na cidade de Aracati, veio a adquirir o sítio Quixadá em 1747, mas somente 8 anos depois construiu uma casa, um curral e uma capela, triângulo cultural que o fez ser considerado fundador de Quixadá (IBGE, 1959).

A cidade de Quixadá está localizada no meio do Sertão Central do Ceará, numa região constantemente assolada pelas secas (SOUSA, 1960). A seca de 1877, em especial, trouxe um impacto severo sobre a população nordestina.

O Açude do Cedro foi construído nesse contexto, como uma medida tomada pelo Império para tentar combater às secas, fazendo uso da mão de obra dos flagelados pela estiagem para construir barragens, num processo que só se iniciou em 1884 e terminou somente em 1906 (CRUZ, 2006).

Por estes motivos, o Açude do Cedro é um dos marcos importantes da história de

Quixadá, que foi resultado não apenas de uma obra do governo, mas também um símbolo da força e da resistência da população.

Dessa forma, foi de extrema importância que o Açude do Cedro fosse um dos pontos históricos apresentados na narrativa do jogo.

Outro locais também escolhidos foram a Gruta do Majé, conhecida pelas lendas acerca das ossadas humanas encontradas no local, e a Fazenda Não Me Deixes, pertencente à escritora Rachel de Queiroz, na qual ela gostava de passar vários meses a fio.

### 3.2 Jogos sérios para divulgação cultural

Jogos são atividades sociais e culturais nas quais um ou mais jogadores interagem com um espaço abstrato, modificando-o em busca de um objetivo, provocando um desenvolvimento e uma conclusão incerta. O processo é limitado por regras e, ao final dele, os jogadores devem receber uma recompensa psicológica, como entretenimento ou sensação de vitória (XEXÉO *et al*, 2017).

Com o crescimento do mercado de jogos digitais, tornou-se necessário classificá-los, processo que sempre foi muito complicado, gerando debates a respeito da melhor forma de se fazer tal processo.

Não há acordo na classificação dos jogos de acordo com o estilo. [...] Um jogo infantil pode ser também de aventura. Existem os jogos de ação, de aventura, de cartas, de carros, de esporte, de estratégia, de habilidade, os infantis, os jogos de luta, de naves, de plataformas, de tiros em primeira pessoa e os eróticos. As empresas que desenvolvem esse tipo de produto estão sempre buscando inovar, o que faz com que essa classificação não englobe todos os jogos existentes. (RODRIGUES, 2005, p. 4)

A classificação de jogos por gêneros sempre foi muito controversa, tendo surgido como uma aproximação da classificação comercial da literatura e do cinema. A falta de concordância sobre a definição de gênero gerou diversos debates sobre a aplicação correta desta forma de categorizar os jogos, variando desde a classificação com base no público-alvo até a classificação com base no *gameplay* dos jogos (SATO; CARDOSO, 2008).

Um jogo é composto por vários elementos, como personagens, cenários, sons, imagens, enredo etc. O *gameplay* é o meio no qual ocorrerá a integração de todos eles e é também a base que torna possível estabelecer o RPG como um tipo de jogo. Isso acontece porque a classificação de um jogo como sendo RPG diz mais respeito ao seu *gameplay* do que ao gênero (SATO; CARDOSO, 2008).

Durante muito tempo, os jogos foram tidos como apenas uma forma de entretenimento, contudo, os jogos sérios são uma classe de jogos que possuem como objetivo primário a educação (XEXÉO *et al*, 2017). Apesar de não ser o foco, o entretenimento ainda está presente, atuando como um estímulo ao jogador.

A definição de jogos sérios existe desde 1970, mas apenas com advento dos computadores, tais jogos passaram a ser criados para o meio digital.

Como consequência disso, vários elementos puderam ser adicionados às narrativas desses jogos, elevando o grau de complexidade de seu desenvolvimento. Todavia, utilizar uma técnica ou método pode ajudar na eficácia do desenvolvimento da narrativa desses jogos (JANSSEN, 2019).

Jogos podem ser usados para divulgação cultural, que se trata da disseminação da cultura humana de forma geral, visando estabelecer uma imagem positiva (COSTA, 2006). O jogo de RPG *Lampião Verde – A maldição da Botija* apresenta uma abordagem inovadora do cangaço e da cultura Nordestina, junto com elementos de quadrinhos de super-heróis (SANTANA *et al*, 2008), mostrando que é possível criar um jogo sério de RPG voltado para a divulgação cultural do Nordeste do Brasil.

Ainda sobre a criação de jogos sérios, Santana *et al* (2008, p. 938) aponta que: “Utilizar como recurso de produção a cultura local, reforça sua valorização e estabelecem uma relação mais original a temática dos jogos digitais”.

Portanto, foi possível a criação de um jogo sério cujo objetivo seja a divulgação cultural de Quixadá, uma cidade do Nordeste do Brasil, cuja história e cultura são muito ricas, mostrando-se como um cenário propício para a construção de uma narrativa de um jogo digital.

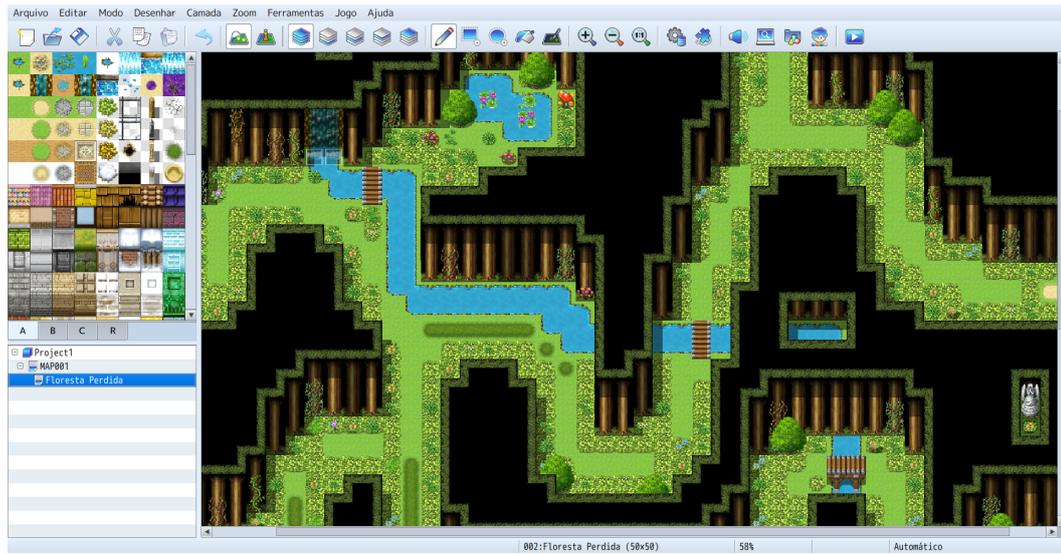
### **3.3 Jogos de RPG e o RPG Maker**

O RPG é um tipo de jogo no qual se interpretam personagens, construindo uma narrativa de acordo com as decisões tomadas pelos jogadores enquanto vivem esses personagens (SATO; CARDOSO, 2005). Cada jogador tem o papel de interpretar um personagem, quase sempre o herói ou protagonista, e é por meio de suas escolhas e ações que a história do jogo de desenvolve (BASSANI; MARTINS, 2002).

Os jogos de RPG, originalmente jogos de mesa, se aproveitaram do advento dos computadores e da internet para ingressar nos meios digitais. E para isso, surgiram diversas ferramentas que auxiliam no desenvolvimento de jogos digitais de RPG.

Dentre elas, podemos citar o *RPG Maker* (figura 3), que é, nas palavras de Lorenzi, Ribeiro e Kurtz (2018, p. 1244), “um motor de desenvolvimento de jogos em 2D, que possui diversas bibliotecas e funcionalidade pré-desenvolvidas, como por exemplo, animações, atributos para personagens, padrão ganho de pontos ao evoluir e física de veículos”.

Figura 3 – Interface do *RPG Maker*, demonstrando um mapa criado utilizando os recursos disponíveis na ferramenta.



Fonte: Autorial Própria (2022)

Assim, existe uma grande variedade de *plugins*<sup>1</sup> e *assets*<sup>2</sup> disponíveis para auxiliar os desenvolvedores que utilizam a ferramenta, graças a grande popularidade dela. Tal praticidade em relação as funcionalidades e a diversidade de opções e materiais disponíveis, foram os motivos que levaram o *RPG Maker* a ser escolhido como ferramenta de desenvolvimento para o jogo projetado neste trabalho.

#### 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O trabalho foi desenvolvido seguindo a metodologia do Processo de Design Digital Disruptivo (PD<sub>3</sub>), que consiste na divisão do projeto em 5 etapas: análise do problema, pesquisa de referências, concepção, prototipação e produção. Cada etapa conta com uma fase de análise, síntese e avaliação (PINHEIRO *et al.*, 2018).

1 Um programa, extensão ou ferramenta que pode ser adicionado ao programa principal.  
2 Elementos utilizados para a construção de cenários, objetos e personagens de um jogo.

#### **4.1 Análise do Problema**

Os jovens no município de Quixadá por diversas vezes não tem contato com o patrimônio histórico e cultural da cidade, o que acelera o processo de deterioração e descaso para com tais patrimônios.

Foi realizada uma coleta de dados através de um questionário online (Apêndice A), por meio do qual foram obtidas respostas de 50 pessoas, dentre as quais 90% moram de fato em Quixadá e, dentre eles, 46,7% mora na cidade desde o nascimento. 68% dos entrevistados tem menos 30 anos e 66% afirmaram ter interesse por jogos de RPG.

Foi constatado que as personalidades históricas de Quixadá mais conhecidas são Rachel de Queiroz e Cego Aderaldo, que apesar de não terem nascido em Quixadá, contribuíram grandemente para a cultura da cidade. No que diz respeito aos pontos históricos de Quixadá, 58% dos respondentes afirmou ter visitado algum deles nos últimos 6 meses. Os locais mais citados foram o Açude do Cedro, a Pedra da Galinha Choca, a Pedra do Cruzeiro e o Chalé da Pedra.

Existem outros pontos históricos que fazem parte da identidade do povo quixadaense, sendo parte do legado deixado para as gerações atuais, constituindo-se assim como importantes patrimônios histórico-culturais de acordo com a definição de Silva (2000, p. 219).

No que se refere a esses locais, a Casa de Saberes Cego Aderaldo, Centro Cultural Rachel de Queiroz e Santuário Nossa Senhora Imaculada Rainha do Sertão foram pouco citados na pesquisa. Ao mesmo tempo, ninguém afirmou ter visitado a Fazenda Não me Deixes, a Gruta do Magé, o Mosteiro Santa Cruz ou o Museu Histórico Jacinto de Sousa.

Dentre os 42% que não visitaram nenhum ponto histórico nos últimos 6 meses, os principais motivos alegados para tal foram falta de oportunidade, de interesse e/ou de tempo.

Os jogos de RPG são uma forma de atrair a atenção do público e 66% dos respondentes afirmaram ter interesse pelo tema.

Assim, ao mesmo tempo que podem proporcionar diversão, os jogos de RPG também podem ser utilizados como uma ferramenta de ensino para proporcionar o contato com o patrimônio histórico-cultural de Quixadá.

#### **4.2 Pesquisa de Referências**

Na coleta de dados realizada, também foram feitos questionamentos sobre quais símbolos vêm a mente das pessoas quando pensam sobre Quixadá. A maior parte das

respostas cita os monólitos e o Açude do Cedro, enquanto algumas outras citam também os extraterrestres. Em pergunta similar sobre as cores da cidade, as respostas mais frequentes envolviam tons terrosos e as cores verde, amarelo, marrom e cinza.

Os principais aspectos dos jogos de RPG apontados como motivo do interesse dos respondentes são a história, a exploração, os combates, a interpretação, as estratégias e também a presença de elementos fantasiosos. Características como o crescimento dos personagens, o desenrolar da trama, aventuras e mistérios costumam manter os jogadores interessados em jogos específicos.

Os dados coletados também ajudaram a decidir quais elementos do patrimônio histórico-cultural serão destacados no jogo, como cenários, personagens e trilha sonora. Rachel de Queiroz e Cego Aderaldo foram as personalidades históricas de Quixadá mais lembradas e, levando em consideração toda a contribuição que fizeram para a cultura da cidade, devem ser retratadas no jogo.

Foi apontado também que os elementos que não poderia faltam num jogo que se passe em Quixadá são principalmente os extraterrestres, os monólitos, a Pedra da Galinha Choca e informações culturais e históricas.

Para aparecer no jogo, foram selecionados alguns dos locais mais citados e menos citados no questionário, buscando retratar tanto os pontos históricos mais citados como também aproveitar a oportunidade para divulgar aqueles que são menos visitados. Foram escolhidos o Açude do Cedro, a Praça do Leão, a Fazenda Não Me Deixes e a Gruta do Magé. Esses locais foram visitados (figura 4) para que melhor pudessem ser representados no jogo, com exceção da Fazenda Não Me Deixes, que se encontrava fechada para reforma.

Figura 4 – Fotografia retirada na visita à Trilha da Barriguda na Gruta do Magé



Por meio da coleta de referências, foi possível definir as principais características visuais dos produtos similares. Como exemplo, cita-se o jogo de RPG *Lampião Verde – A maldição da Botija*, que faz uso de elementos da cultura regional, como uma tipografia baseada na tradicional técnica de xilogravura, demonstrando que a representação cultural vai muito além da narrativa, devendo constituir a identidade do jogo.

Com base nas pesquisas realizadas, foi possível definir que o conceito de criação do jogo é “explorando a história e cultura de Quixadá”, sendo esta a consolidação da avaliação desta etapa do projeto.

### **4.3 Concepção**

Na fase de concepção, foi realizada a ideação, que consistiu na construção da identidade visual com base em conceitos da semiótica e nos resultados da análise de similares e dos valores definidos anteriormente.

Além disso, foram documentados o roteiro do jogo, o *layout* dos níveis, a arte visual e as faixas de música necessários para a produção do jogo.

Foram criados também o design das personagens e diversos *assets* que foram utilizados para desenvolver o protótipo do jogo e posteriormente a versão final.

### **4.4 Prototipação**

Nesta etapa, foram construídos protótipos do jogo utilizando o RPG Maker. Os *assets* previamente produzidos foram utilizados junto ao roteiro para criar um jogo digital que, com ajuda da fantasia, contasse um pouco da história e da cultura do município de Quixadá.

Com o objetivo de melhorar a experiência do usuário e a jogabilidade, além de encontrar possíveis erros e problemas, o protótipo do jogo foi levado para ser avaliado com adolescentes e adultos cujas idades se encaixam na do público-alvo do projeto.

A primeira avaliação aconteceu em uma escola, onde passou um teste de usabilidade com 7 alunos de sexto ano e 10 alunos de sétimo ano do Ensino Fundamental, seguido pela aplicação de um questionário (Apêndice B).

A mesma avaliação também foi realizada com 7 estudantes universitários, na faixa entre 18 e 25 anos, e 6 adultos acima dos 30 anos, totalizando 30 avaliações.

Por meio dessas avaliações, foi constatado que o jogo apresentava um problema de balanceamento. Os inimigos causavam uma quantidade excessiva de danos à personagem

principal e, por isso, muitos jogadores apresentavam dificuldades em superar todos os combates.

Havia um erro que permitia aos jogadores utilizar as habilidades especiais fora das batalhas, diretamente do menu inicial, gastando a energia da personagem sem produzir nenhum efeito.

Também foi identificado um erro menor de colisão<sup>3</sup>, que possibilitava que os jogadores andassem sobre uma região do mapa que não deveria ser possível.

Todos os erros encontrados foram corrigidos assim como o problema de balanceamento, por meio da redução da força dos inimigos.

#### 4.5 Produção

Após a correção dos erros, o jogo foi para a fase de produção. A versão final (figura 13) também foi desenvolvida por meio do *RPG Maker*, tendo como plataforma de destino o sistema operacional de *Windows* para computador.

Figura 5 – Tela inicial do jogo *Dos Monólitos Ao Firmamento*



Fonte: Autoria Própria (2022)

3 Processo no qual um elemento, como um personagem ou objeto, é impedido de entrar no espaço de outro.

## 5 RESULTADOS

Na trama, a personagem principal, uma forma de vida extraterrestre chamada Nebula, perdeu-se em Quixadá após um incidente e decidiu explorar a cidade em busca de um forma de retornar para casa. No caminho, Nebula encontra personalidades famosas de Quixadá, visita lugares importantes para o município e aprende sobre a história e a cultura da cidade.

Utilizando as teclas direcionais ou o *mouse* do computador, o jogador deve guiar Nebula por Quixadá, explorando os pontos históricos da cidade. A tecla “Z” e “Enter” tem a função de confirmar e interagir, enquanto que “X” e “Esc” cancelam e voltam. “X” também serve para abrir o menu principal.

No caminho, combates serão ativados aleatoriamente enquanto se caminha pelo mapa. Há três tipos de inimigos possíveis de se encontrar: fantasmas, lobisomens e extraterrestres hostis. O jogador tem a opção de lutar ou fugir dos combates.

Durante a luta, Nebula pode usar um ataque normal com uma pistola laser ou utilizar uma de quatro habilidades especiais que custam uma quantidade pré-determinada de poder. As habilidades têm seus nomes retirados do latim, reforçando a natureza alienígena da personagem.

*Stella Reflexionis* causa dano ao inimigo. *Umbra* cria escuridão, atrapalhando a visão do inimigo, aumentando as chances de que erre os ataques. *Noctis Spectrum* atinge todos os inimigos e cura uma quantidade de vida em Nebula igual ao dano causado. A última habilidade e também a que custa mais pontos de poder é *Tenebris Nebula*, que causa muito dano a todos.

Existem itens que podem ser coletados para se recuperar das lutas. O bolo de milho e o baião de dois recuperam vida, enquanto que a rapadura recuperam pontos de poder. Caso os pontos de vida de Nebula sejam reduzidos a zero, o jogador perderá o jogo.

Com a inclusão de combates foi possível incorporar elementos fantasioso na história, como a presença de extraterrestres e outras criaturas de mitos locais, como fantasmas e lobisomens, que podem ser encontrados como inimigos nas estradas (figura 5).

Para ganhar o jogo, o jogador deve garantir que Nebula chegue até o Açude do Cedro sem perder todos os pontos de vida e depois responder corretamente o *quiz* feito pela Galinha Choca. Assim, o jogador terá com sucesso ajudado Nebula a encontrar a nave espacial e voltar para casa.

O nome escolhido para o jogo foi *Dos Monólitos ao Firmamento*, buscando refletir a jornada da personagem extraterrestre, que caiu em meio aos monólitos de Quixadá e procura um meio de voltar aos céus.

Figura 6 – Exemplo de combate contra um fantasma



Fonte: Autoria Própria (2022)

Para a logomarca do jogo (figura 6), buscou-se incorporar tanto referências aos monólitos de Quixadá, utilizando cores terrosas, como também um aspecto moderno, fazendo alusão às estrelas e aos céus, utilizando tons celestes, pois o principal elemento fantasioso do jogo trata-se justamente de um ser que veio do espaço até a cidade de Quixadá.

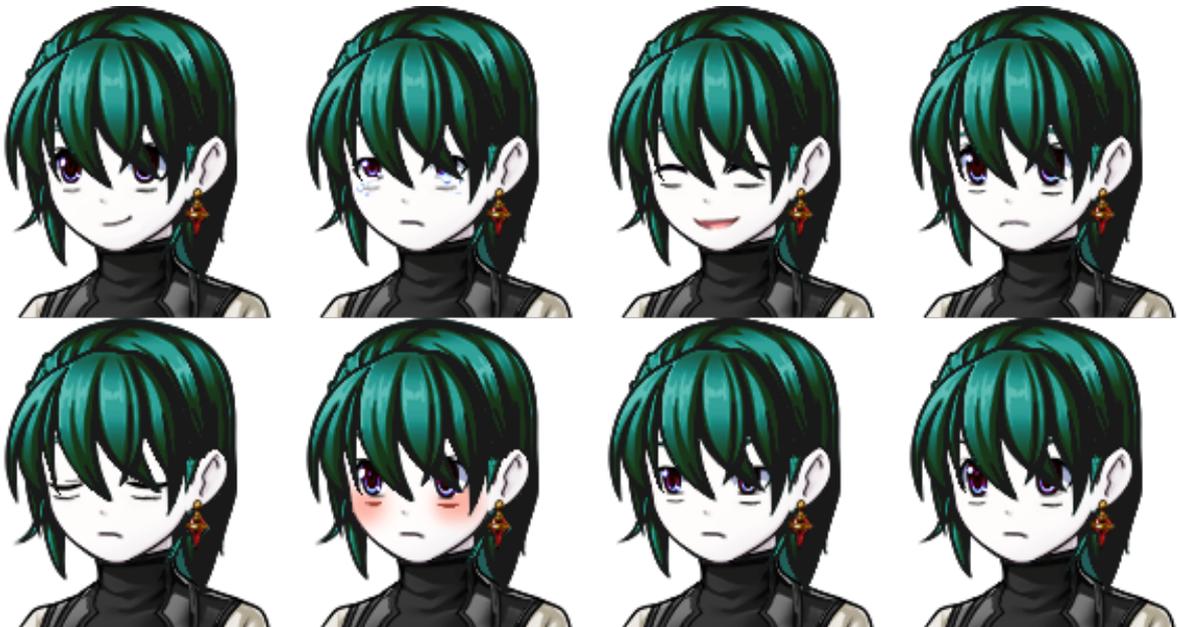
Figura 7 – Logomarca do jogo *Dos Monólitos Ao Firmamento*

Fonte: Autoria Própria (2022)

Flavio de Campos (2016) afirma que os nomes de personagens podem ser aproveitados e utilizados para transmitir informações sobre os personagens e o seu perfil. Por este motivo, foi escolhido o nome Nebula, palavra que significa “nebulosa” em inglês, refletindo a natureza extraterrestre da personagem e também a sua personalidade medrosa.

O design criado para a personagem principal, Nebula, buscou reforçar sua natureza extraterrestre por meio de sua pele esbranquiçada, assim como a dos *greys*, um dos vários tipos de extraterrestres presentes em mitos, e também por meio de seu cabelo de coloração esverdeada (figura 7).

Figura 8 – *Sprites* de rosto da personagem principal, Nebula



Fonte: Autoria Própria (2022)

Outros personagens selecionados para aparecer no jogo foram Rachel de Queiroz e Cego Aderaldo, figuras importantes da cidade e bastante conhecidas, como foi percebido por meio da pesquisa de referências. Na narrativa do jogo, ambos receberam o papel de guiar Nebula ao mesmo tempo que contam um pouco sobre suas vidas e também a história e a cultura do município de Quixadá.

No jogo, Rachel de Queiroz cita a vez em que estava na Fazenda Não Me Deixes com uma tia, no ano de 1960, e presenciou uma estranha luz de cor meio verde, meio amarela, que, durante alguns minutos, realizou vários movimentos estranhos enquanto cruzava o céu. A escritora concluiu que aquela coisa “não era da Terra” (DIÁRIO DO NORDESTE; 2020).

Os itens incluídos no jogo são todos pratos típicos da região, como baião de dois, rapadura e bolo de milho. Eles têm a função de recuperar os pontos de vida da personagem e a

energia necessária para utilizar as habilidades especiais. Rachel de Queiroz e Cego Aderaldo entregam um dos itens cada um, e o terceiro pode ser encontrado em uma das mesas da área para piqueniques da Trilha da Barriguda, um mapa não obrigatório, fazendo com que o item só seja encontrado por aqueles que resolverem explorar o cenário.

Os *assets* referentes aos personagens foram produzidos utilizando os materiais disponíveis no *RPG Maker* com algumas pequenas modificações, realizadas no *MediBang Paint Pro*, um *software* de desenho.

Também foram utilizados outros *assets* já disponíveis no *RPG Maker*, assim como outro livres para uso obtidos *online*. Alguns *tiles*<sup>4</sup> foram modificados para que melhor representasse o cenário de Quixadá (figura 8), como por exemplo, as janelas azuis da Fazenda Não Me Deixes (figura 9).

Para criação do menu de créditos, foram necessários alguns *plugins* que permitissem a customização do menu principal, adicionando uma nova opção para que os créditos pudessem ser inseridos.

Figura 9 – Mapa da Fazenda Não Me Deixes no jogo



Fonte: Autoria Própria (2022)

4 Cada quadrado de uma grade que compõe o cenário de um jogo.

Figura 10 – Fazenda Não Me Deixes em Quixadá



Fonte: Fábio Barros (2008)

O jogo tem um único nível que passa por diferentes locais de Quixadá. Os mapas desenvolvidos foram a Trilha da Barriguda na Gruta do Magé (figura 10), a Fazenda Não Me Deixes, Praça do Leão e o Açude do Cedro, com as rotas que ligam esses pontos, como a Avenida Plácido Castelo.

Figura 11 – Mapa da Gruta do Magé



Fonte: Autoria Própria (2022)

Os mapas foram construídos de modo a replicar vários elementos existentes na paisagem real existente em Quixadá. No mapa da Gruta do Magé, pode-se citar vários

exemplos, como o solo coberto de folhas secas, a ponte de madeira sobre o córrego e a placa indicando a direção da área para piqueniques e da Barriguda (figura 11).

Figura 12 – Comparação entre placa no jogo e na vida real



Fonte: Aatoria Própria (2022)

Foi produzida também uma ilustração da Galinha Choca à noite (figura 12), para ser utilizada no menu inicial e também como plano de fundo para uma das cenas finais do jogo, quando Nebula conversa com a Galinha Choca, e como último obstáculo antes de conseguir encontrar a nave que precisa para voltar para casa, deve responder a algumas perguntas sobre a cidade.

Figura 13 – Ilustração da Galinha Choca



Fonte: Aatoria Própria (2022)

O *software* livre de astronomia *Stellarium*, que funciona como um planetário para visualização dos céus, foi utilizado para identificar quais estrelas poderiam ser visíveis atrás da Galinha Choca e utilizadas no cenário. Foram escolhidas as estrelas que compõe a constelação do Cruzeiro do Sul e parte da constelação de Centauro.

Ao encontrar a Galinha Choca, o jogador deve responder cinco perguntas com base no que aprendeu durante o jogo, dessa forma validando o aprendizado do usuário e proporcionando a sensação de desafio superado ao utilizar o que aprendeu para alcançar o objetivo de ajudar a personagem principal a voltar para casa.

Os alunos de sexto e sétimo ano que testaram o jogo levaram em torno de 20 minutos para terminá-lo. O interesse demonstrado na atividade e o tempo necessário para realizá-la mostram que *Dos Monólitos Ao Firmamento* pode ser utilizado como ferramenta para ajudar a despertar o interesse dos jovens pela história e a cultura do município de Quixadá, podendo ser trabalhado dentro de escolas.

O questionário aplicado após o teste de usabilidade buscou levantar dados sobre o quanto o jogo contribuiu para despertar o interesse dos usuários pelos pontos históricos de Quixadá.

Apesar dos problemas identificados, aqueles que testaram o jogo agiram com curiosidade e interesse, explorando e interagindo com o cenário. Dos 30 usuários, 25 conseguiram reconhecer os locais apresentados no jogo.

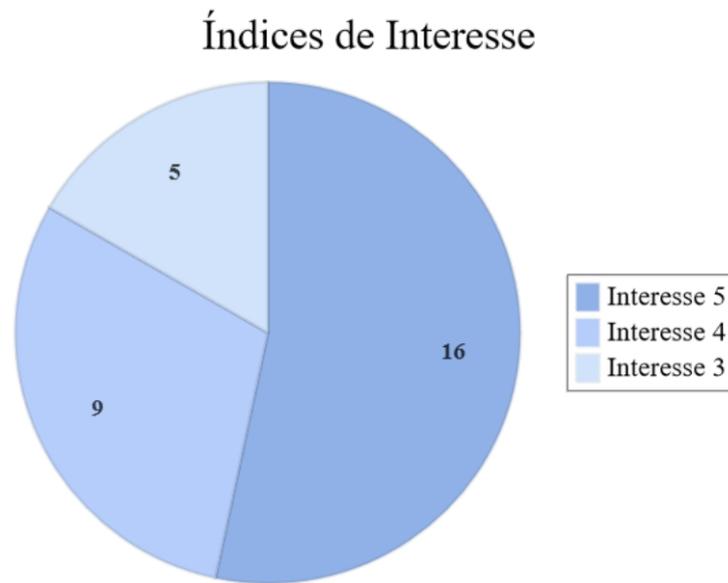
Sobre a clareza com a qual a história e a cultura de Quixadá foram retratadas no jogo, em uma escala de 1 a 5, em que 1 é o menor índice e 5 é o maior, 19 pessoas atribuíram índice 5, enquanto que 10 atribuíram índice 4 e uma pessoa atribuiu índice 2.

Em relação à dificuldade do jogo, 16 pessoas responderam que a dificuldade estava adequada, enquanto que 7 disseram que estava muito fácil, 5 assinalaram que estava apenas um pouco fácil e 2 que estava um pouco difícil. 21 dos respondentes afirmaram que o principal fator que contribuía para a dificuldade do jogo eram os combates.

Sobre o que acharam do jogo, a maioria disse ter achado legal, divertido, criativo e interessante. Alguns também pediram por mais fases.

Numa escala em que 1 é o menor índice e 5 é o maior, 16 dos respondentes afirmaram que o interesse era 5, enquanto que 9 deles disseram que o interesse era 4. Apenas 5 pessoas disseram que o interesse era 3 (figura 14).

Figura 14 – Gráfico sobre os índices de interesse pelos pontos históricos de Quixadá após utilização do jogo *Dos Monólitos Ao Firmamento*



Os índices de interesse foram proporcionalmente distribuídos entre as diferentes faixas etárias de usuários que realizaram o teste, mostrando que o jogo pode ser uma atividade interessante para pessoas de diferentes idades.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho objetivou desenvolver um jogo de RPG digital que contribuísse para a divulgação dos pontos históricos e culturais da cidade de Quixadá.

Por meio do *RPG Maker* e de uma extensa pesquisa, foi possível desenvolver *Dos Monólitos Ao Firmamento*, um jogo que apresenta a história de Nebula, uma forma de vida extraterrestre que cai em Quixadá e passa a interagir com vários locais e personalidades da cultura local em sua procura por um jeito de voltar para casa.

Houve algumas dificuldades para se dominar o uso do *RPG Maker*, que oferecia um novo desafio a cada novo elemento que precisava ser implementado, como no *quiz* da Galinha Choca ou nas *cutscenes* presentes no jogo.

A oportunidade de se testar o jogo em uma escola foi muito valiosa e possibilitou que a avaliação do protótipo produzisse resultados ainda mais ricos.

No geral, os usuários avaliaram o jogo de maneira positiva e como ferramenta capaz de despertar o interesse pela história de Quixadá.

*Dos Monólitos Ao Firmamento* se constitui, desta maneira, como uma forma válida de se estimular o contato dos jovens com o patrimônio histórico-cultural do município de Quixadá, podendo até mesmo incentivar outros a também produzirem jogos que valorizem a história e a cultura do município de Quixadá.

## REFERÊNCIAS

- BARROS, Fábio. **Fazenda não me deixes quixadá CE**. 2008. 1 fotografia. 2,963 x 1,893 pixels. Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fazenda\\_nao\\_me\\_deixes\\_quixada\\_CE.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fazenda_nao_me_deixes_quixada_CE.JPG). Acesso em: 01 dez. 2022.
- BASSANI, P. B. S.; MARTINS, R. L. Produção de jogos interativos: um espaço de construção hipertextual coletiva. **Revista Tecnologia e Tendências**, v. 1, n. 2, p. 45-50, jul./dez. 2002.
- CEARÁ. Decreto nº 26.805, de 25 de outubro de 2002. Declara Monumento Natural os Monólitos de Quixadá Situados no Município de Quixadá e Adota Outras Providências. **Diário Oficial [do] Estado do Ceará**, Ceará, CE, 31 out. 2002. Disponível em: <http://imagens.seplag.ce.gov.br/PDF/20021031/do20021031p01.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2022.
- COSTA, Ana Teresa Perez. **Brasil mostrando a sua cara: estratégias de tradução no material de divulgação cultural: um estudo baseado em corpus**. 233 f. 2006. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada)-Universidade de Brasília, Brasília, 2006.
- CRUZ, Elisângela Martins da Silva. **Açude do Cedro: Mitos e Verdades (Os verdadeiros responsáveis pela construção do açude de Quixadá)**. 1.ed. Rio - São Paulo - Fortaleza: ABC Editora, 2006. 136p.
- DE disco voador a cantoria: Veja cinco curiosidades da vida de Rachel de Queiroz. **Diário do Nordeste**, 16 nov. 2022. Disponível em: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/verso/de-disco-voador-a-cantoria-veja-cinco-curiosidades-da-vida-de-rachel-de-queiroz-1.3011961>. Acesso em: 01 dez. 2022
- ENCICLOPÉDIA dos municípios brasileiros**. Rio de Janeiro: IBGE, 1959. v. 16. p. 449-455. Disponível em: [http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv27295\\_16.pdf](http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv27295_16.pdf). Acesso em: 22 jun. 2022.
- JANSSEN, F. L. V. et al. Investigando a Elaboração de Narrativas em Jogos Sérios. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 18, Rio de Janeiro. **Anais...** [S.l.]. p. 1287-1295, 2019.
- KELLY, H. et al. How To Build Serious Games. In: **Communications Of The Acm**, Nova Iorque, v. 50, n. 7, p. 45-49, 2006.
- LORENZI, F.; RIBEIRO, V. V.; KURTZ, G. B. RPG Educacional para o ensino de Design Thinking. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 17, Foz do Iguaçu. **Anais...** [S.l.]. p. 1239-1248, 2018.
- NAPEAD. **Ferreiros e Alquimistas Gameplay #SBGames2017**. YouTube, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2-xMruJfA8M>. Acesso em: 01 dez. 2022.
- NARVERA CO.. **Lampião Verde - Gameplay Teaser**. YouTube, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-zt9LNztkwM>. Acesso em: 01 dez. 2022.
- PERRY, G. T. et al. Ferreiros e Alquimistas; um jogo educacional sobre História da Química.

In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 13, Porto Alegre. **Anais...** [S.l.]. p. 340-342, 2014.

PINHEIRO, Tânia S. M.; MONTEIRO, Ingrid T. ; FELIPE, D. A. ; SAMPAIO, A. L. O Processo de Design Digital: endereçando o desafio da multidisciplinaridade. In: WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM IHC - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE FATORES HUMANOS EM SISTEMAS COMPUTACIONAIS (IHC), 17. , 2018, Belém. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2018 . ISSN 2177-9384. DOI: <https://doi.org/10.5753/ihc.2018.4215>.

RODRIGUES, G. D. Interatividade e Virtualidade dos Jogos Eletrônicos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS E COMUNICAÇÃO, 18, Rio de Janeiro. **Anais...** [S.l.]. p. 1-12, 2005.

SANTANA, I. B. et al. Desenvolvimento de jogos digitais na graduação utilizando a cultura local. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 17, Foz do Iguaçu. **Anais...** [S.l.]. p. 936-939, 2018.

SATO, A. K. O.; CARDOSO, M. V. Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 7, Belo Horizonte. **Anais...** [S.l.]. p. 54-63, 2008.

SILVA, E. P. Patrimônio e identidade. Os desafios do turismo cultural. **Antropológicas**, Porto, n. 4, p. 217-224, ago. 2000.

SOUZA, José Bonifácio de. **Quixadá de Fazenda a Cidade (1755-1955)**. Fortaleza: IBGE – Conselho Nacional de Estatística, 1960.

XEXÉO, G. et al. **O Que São Jogos** - uma introdução ao objeto de estudo do ludes. maio, 2017, Disponível em: <https://www.cos.ufrj.br/index.php/pt-BR/publicacoes-pesquisa/details/15/2766>. Acesso em: 04 maio 2022.

## APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO RPG E A HISTÓRIA E A CULTURA DE QUIXADÁ

### Perguntas

1. Qual a sua faixa etária?\*

Menos de 18

18-25

25-30

Mais de 30

2. Você mora em Quixadá?\*

Sim

Não

3. Há quanto tempo você mora em Quixadá?\*

Desde que nasceu

Desde a infância/adolescência

Desde a faculdade

Outro

4. Quando você pensa em Quixadá, que símbolos vêm a sua mente?

5. Quando você pensa em Quixadá, que cores vêm a sua mente?

6. Numa escala de 1 a 5, o quão familiarizado você está com os seguintes aspectos de Quixadá?

	1	2	3	4	5
História					
Cultura					
Pontos Turísticos					
Figuras Históricas					

7. O que você sabe sobre a história do município de Quixadá?\*
8. O que você sabe sobre a cultura do município de Quixadá?\*
9. Quais figuras importantes de Quixadá você conhece? (Ex: Rachel de Queiroz)\*
10. Você conhece alguma música regional? Se sim, qual?\*
11. Quais pontos turísticos de Quixadá você conhece?\*
12. Alguma vez já visitou o Museu Histórico Jacinto de Sousa? Se sim, quando foi a última vez?\*
13. Alguma vez já visitou a Casa de Saberes Cego Aderaldo? Se sim, quando foi a última vez?\*
14. Alguma vez já visitou o Centro Cultural Rachel de Queiroz? Se sim, quando foi a última vez?\*
15. Você visitou algum ponto turístico de Quixadá nos últimos 6 meses?  
( ) Sim  
( ) Não
16. Qual ou quais pontos turísticos de Quixadá você visitou nos últimos 6 meses?\*
17. Por que você não visitou pontos turísticos de Quixadá no últimos 6 meses?\*
18. Você tem interesse em jogos de RPG (Role Playing Game), sejam eles de mesa ou digitais?\*
- ( ) Sim  
( ) Não
19. Quais aspectos dos jogos de RPG são interessantes para você?\*
20. Quais seus jogos favoritos de RPG?\*

21. Que elementos desses jogos você gosta?\*

22. Que elementos da trama costumam te manter interessado num RPG?\*

23. O que não poderia faltar num jogo de RPG cujo cenário é Quixadá?\*

24. Existe algo que poderia deixar jogos de RPG mais interessantes para você? Se sim, o quê?

\*

**APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO PÓS-TESTE**

## Perguntas

1. Você mora em Quixadá?\*

Sim

Não

2. Você costuma jogar videogames?\*

Sim

Não

3. Quais dos seguintes locais você já visitou?\*

Gruta do Magé

Fazenda Não Me Deixes

Praça do Leão

Açude do Cedro

Nenhum

4. Caso tenha visitado algum dos locais acima, você consegue os reconhecer no jogo?\*

Sim

Não

Não visitei nenhum dos locais

5. Em uma escala de 1 a 5, na qual 1 é a menor nota e 5 é a maior, o quão claro você acha que a história e a cultura de Quixadá foram retratadas no jogo?\*

1

2

3

4

5

6. O quão difícil é o jogo?\*

Muito fácil

Um pouco fácil

Dificuldade adequada

Um pouco difícil

Muito difícil

7. Quais fatores contribuíram para o nível de dificuldade do jogo?\*

- Os combates
- A narrativa
- Os cenários
- Os controles
- O quis da Galinha Choca

8. O quanto o jogo contribuiu para despertar o seu interesse pelos pontos históricos de Quixadá?\*

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

9. O que você achou do jogo?\*

10. Alguma sugestão do que poderia ser feito para melhorar o jogo?\*