



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CAMPUS QUIXADÁ
CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

CAMILA BELMONT MESQUITA

**CONSTRUÇÃO DE UM GUIA PARA AUXILIAR NO PROCESSO DE ADAPTAÇÃO DE
JOGOS DE TABULEIRO PARA UMA VERSÃO DIGITAL**

QUIXADÁ

2025

CAMILA BELMONT MESQUITA

CONSTRUÇÃO DE UM GUIA PARA AUXILIAR NO PROCESSO DE ADAPTAÇÃO DE
JOGOS DE TABULEIRO PARA UMA VERSÃO DIGITAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Sistemas de Informação
do Campus Quixadá da Universidade Federal
do Ceará, como requisito parcial à obtenção do
grau de bacharel em Sistemas de Informação.

Orientadora: Profa. Dra. Paulyne Matthews
Jucá.

QUIXADÁ

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)

M543c Mesquita, Camila Belmont.

Construção de um guia para auxiliar no processo de adaptação de jogos de tabuleiro para uma versão digital / Camila Belmont Mesquita. – 2025.

90 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Campus de Quixadá, Curso de Sistemas de Informação, Quixadá, 2025.

Orientação: Profa. Dra. Paulyne Matthews Jucá.

1. Guia de adaptação. 2. Jogos de tabuleiro . 3. Jogos digitais. 4. Core dos jogos. I. Título.

CDD 005

CAMILA BELMONT MESQUITA

**CONSTRUÇÃO DE UM GUIA PARA AUXILIAR NO PROCESSO DE ADAPTAÇÃO DE
JOGOS DE TABULEIRO PARA UMA VERSÃO DIGITAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Graduação em Sistemas de Informação
do Campus Quixadá da Universidade Federal
do Ceará, como requisito parcial à obtenção do
grau de bacharel em Sistemas de Informação.

Aprovada em: 05 de Março de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Paulyne Matthews Jucá (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Glaudiney Moreira Mendonça Junior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Para meu pai, que me ensinou a ser forte e determinada. A superar os desafios da vida e a acreditar na família.

AGRADECIMENTOS

Ao meu pai, que não apenas me ajudou a chegar onde estou, mas também enfrentou inúmeros desafios com determinação e resiliência para proporcionar o melhor a mim e aos meus irmãos. Sua força e dedicação são exemplos que carrego comigo todos os dias.

À minha mãe, que me amparou nos pequenos e grandes passos da vida com seu amor, acompanhando-me nos momentos mais difíceis.

À minha tia Cláudia, que esteve ao meu lado incondicionalmente, ajudando-me em todos os momentos dessa jornada com seu apoio e palavras de incentivo.

Ao meu irmão Daniel, pois compartilhar os momentos de luta e de conquistas, e estar ao seu lado nas vitórias e derrotas, apenas me motivaram cada vez mais a continuar. Sua companhia foi essencial para superar os desafios que surgiram ao longo do caminho.

Aos colegas e amigos que encontrei. Ao meu namorado, Lucas Braga, que esteve ao meu lado nos altos e baixos, compartilhando experiências e tornando os dias mais leves com seu amor e carinho. Sua presença foi um porto seguro nos momentos de incerteza.

À minha orientadora, Profa. Dra. Paulyne Matthews Jucá, por aceitar conduzir-me nesta caminhada, por me introduzir ao vasto mundo dos jogos e por sua compreensão, confiança e valiosa contribuição neste trabalho. Sua orientação foi fundamental para o desenvolvimento deste projeto, e sou imensamente grata por sua paciência e dedicação.

Aos meus professores e aos membros da banca examinadora, Prof. Me. Glaudiney Moreira e Prof. Dr. João Vilnei. Agradeço pelo tempo dedicado e pelas valiosas contribuições.

À universidade, pela excelência no ensino, e à PRAE, pelo apoio financeiro na manutenção da bolsa PAIP, que me permitiu criar e participar de projetos incríveis.

A todos vocês, dedico minha eterna gratidão e carinho. Este trabalho é o resultado não apenas do meu esforço, mas também do apoio e incentivo de cada um de vocês. Muito obrigado por fazerem parte dessa trajetória.

"Não se aufere a distância percorrida pela
contagem dos anos, mas pelas reminiscências."
(Fernanda Carvalho)

RESUMO

A adaptação de jogos de tabuleiro para o meio digital tem se tornado um fenômeno notável no panorama dos jogos, impulsionada pela evolução tecnológica e pela crescente interação global. No entanto, esse processo exige uma atenção minuciosa aos elementos do jogo e à elaboração de estratégias de adaptação, com o objetivo de preservar sua essência e garantir maior fidelidade aos aspectos e características originais. Todavia, esse processo apresenta desafios, especialmente devido à escassez de referências que possam orientar desenvolvedores independentes. Partindo disso, este trabalho propõe a criação de um guia prático para auxiliar na adaptação de jogos de tabuleiro para versões digitais, com foco na preservação da identidade do jogo, ou seja, o seu *core*. A metodologia adotada é composta pelo estudo e definição dos elementos que formam o *core* dos jogos; pela construção do guia, dividido em etapas de justificativa, identificação do *core* e elaboração das estratégias de adaptação; pela criação de um modelo de exemplo do guia por meio da adaptação de um jogo existente; pela validação do guia mediante entrevistas com *game designers* e desenvolvedores de jogos; e pelo ajuste e aprimoramento do guia com base no resultado e na análise das entrevistas. Ao propor essa metodologia, este trabalho visa facilitar o processo de adaptação e enriquecer o conhecimento na área, abrindo caminho para uma experiência de jogo digital que preserve a identidade e a atratividade dos jogos de tabuleiro.

Palavras-chave: guia de adaptação; jogos de tabuleiro e digitais; *core* dos jogos.

ABSTRACT

The adaptation of board games to the digital medium has become a notable phenomenon in the gaming landscape, driven by technological evolution and increasing global interaction. However, this process requires meticulous attention to the elements of the game and the development of adaptation strategies, with the goal of preserving its essence and ensuring greater fidelity to the original aspects and characteristics. Nevertheless, this process presents challenges, especially due to the scarcity of references that could guide independent developers. Based on this, this work proposes the creation of a practical guide to assist in the adaptation of board games to digital versions, focusing on the preservation of the game's identity, that is, its core. The adopted methodology consists of the study and definition of the elements that form the core of board games; the construction of the guide, divided into stages of justification, core identification, and development of adaptation strategies; the creation of a model example of the guide through the adaptation of an existing game; the validation of the guide through interviews with game designers and game developers; and the adjustment and refinement of the guide based on the results and analysis of the interviews. By proposing this methodology, this work aims to facilitate the adaptation process and enrich the knowledge in the field, paving the way for a digital gaming experience that preserves the identity and appeal of board games.

Keywords: adaptation guide; board and digital games; core of games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Imagens do jogo <i>Monopoly</i> e <i>Monopoly Plus</i> , respectivamente.	20
Figura 2 – Diagrama estrutural do <i>core</i> dos jogos.	24
Figura 3 – Diagrama do processo de criação de jogos.	25
Figura 4 – Diagrama das fases da metodologia.	26
Figura 5 – Diagrama do processo de adaptação.	30
Figura 6 – Diagrama da ordem de análise do <i>core</i>	33
Figura 7 – Ciclo de desenvolvimento utilizando o guia.	35
Figura 8 – Fotos de <i>playtests</i> com jogadores.	85
Figura 9 – Imagem digitalizada do mapa do jogo.	85
Figura 10 – Carta de cômodo para inicio do jogo.	87
Figura 11 – Respectivamente: carta de ação, carta de foto e carta de saída	88

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Comparação entre os trabalhos relacionados.	17
Quadro 2 – Elementos do <i>core</i> por Salen e Zimmerman (2004).	22
Quadro 3 – Elementos do <i>core</i> por Schell (2008).	23
Quadro 4 – Facilidades, Oportunidades e Limitações na transição para o jogo digital.	31
Quadro 5 – Perfil do entrevistado 1.	36
Quadro 6 – Categorização dos comentários da entrevista 1.	37
Quadro 7 – Descrição dos pontos de melhoria abordados pelo entrevistado 1.	38
Quadro 8 – Perfil do entrevistado 2.	38
Quadro 9 – Categorização dos comentários da entrevista 2.	39
Quadro 10 – Descrição dos pontos de melhoria abordados pelo entrevistado 2.	40
Quadro 11 – Perfil do entrevistado 3.	40
Quadro 12 – Categorização dos comentários da entrevista 3.	41
Quadro 13 – Descrição dos pontos de melhoria abordados pelo entrevistado 3.	42
Quadro 14 – Organização dos pontos de melhoria imediatos e futuros.	42
Quadro 15 – Quadro de regras do jogo <i>O Suspeito da Casa 187</i>	86

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	TRABALHOS RELACIONADOS	15
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	18
3.1	Jogos de tabuleiro e jogos digitais	18
3.1.1	<i>Digital board game</i>	19
3.2	O <i>core</i> dos jogos	21
3.2.1	<i>Definição utilizada de core</i>	23
3.3	Processo de criação dos jogos	24
4	METODOLOGIA	26
4.1	Fase 1: Estudo e definição do <i>core</i> dos jogos	26
4.2	Fase 2: Construção do guia da adaptação	27
4.3	Fase 3: Construção do modelo de exemplo	27
4.4	Fase 4: Validação do guia	28
4.5	Fase 5: Ajustes do guia com base nos resultados da validação	29
5	CONSTRUÇÃO DO GUIA	30
5.1	Processo de adaptação	30
5.2	Etapa 1: Justificativa	31
5.3	Etapa 2: Adaptação	32
5.3.1	<i>Identificação do Core</i>	32
5.3.2	<i>Adaptação do Core</i>	34
5.4	Etapa 3: Implementação	34
6	RESULTADOS DA VALIDAÇÃO	36
6.1	Resultados do entrevistado 1	36
6.2	Resultados do entrevistado 2	38
6.3	Resultados do entrevistado 3	40
6.4	Análise final dos resultados	42
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
7.1	Trabalhos futuros	44
	REFERÊNCIAS	45

APÊNDICE A –GUIA DA ADAPTAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO PARA O DIGITAL	47
APÊNDICE B –MODELO DE EXEMPLO DO GUIA	65
APÊNDICE C –CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PERGUNTAS DA EN- TREVISTA	83
APÊNDICE D –DESCRIPÇÃO E DETALHES DO JOGO O SUSPEITO DA CASA 187	84
D.1 As regras e início da partida	87
D.2 Condições de vitória e derrota	87

1 INTRODUÇÃO

Os jogos de tabuleiro são apreciados por diversos públicos e considerado um importante meio de entretenimento lúdico entre seus entusiastas. Eles são descritos por Novak (2011) como uma plataforma tradicional de jogos não digitais que podem ser jogados em uma superfície plana, mais comumente uma mesa. São formados por uma variedade de elementos atrativos que cativam os jogadores, como: **estímulo intelectual** feito por desafios e tomada de decisão; **variedade** de jogos por tema, gênero, mecânicas, e outros; **materialidade**, que são os componentes físicos jogáveis; e **socialidade**, descrito como a experiência social entre jogadores que insere dinamicidade nas partidas (Rogerson; Gibbs; Smith, 2016).

Embora essa experiência social seja um elemento de destaque na jogabilidade dos jogos de tabuleiro, a ascensão das tecnologias digitais transformou significativamente esse tipo de relação. Com uma longa trajetória de sucesso na indústria de jogos, a tecnologia possibilitou a criação de novos sistemas, como a funcionalidade *multiplayer online*, que permite interação e comunicação entre pessoas em diferentes partes do mundo, superando barreiras geográficas e ampliando o contato entre os jogadores. Essa modernização de uma característica analógica para uma nova plataforma é presente em diversos jogos digitais.

Os jogos digitais são sistemas virtuais que, assim como os jogos de tabuleiro, possuem suas próprias vantagens e desvantagens. Apesar de serem comumente associados a plataformas totalmente tecnológicas, os jogos digitais não se limitam exclusivamente ao mundo virtual, podendo expandir-se além do convencional e integrar elementos analógicos em seu sistema. Exemplos dessa convergência incluem os jogos híbridos, que combinam componentes físicos com sistemas digitais, como aplicativos, *QR codes* ou realidade aumentada, e os *Digital Board Games*, que consistem na adaptação, tradução ou transposição completa de jogos analógicos totalmente físicos para o ambiente virtual.

Esse tipo de jogo adaptado não busca necessariamente substituir os jogos de tabuleiro originais, mas sim preservar os aspectos e particularidades que já conquistaram os jogadores antigos, enquanto estimulam novos jogadores a adquirirem ambas as versões. De acordo com Rogerson, Gibbs e Smith (2016), os jogadores adotam uma abordagem de uso paralelo, em que as experiências em jogos digitais e analógicos influenciam a decisão de adquirir o mesmo jogo em versões tanto digitais quanto analógicas.

Ao mesmo tempo, as adaptações permitem incrementar novos recursos e facilitar a compreensão das regras e do jogo em si, transformando e formulando um novo sistema mais

moderno, porém, ainda semelhante ao seu original. Um exemplo notável é *Monopoly* que, além de possuir uma versão clássica com tabuleiro, cartas e dados, também possui sua versão mobile, no qual apresenta uma experiência igualmente envolvente, mas incluindo funcionalidades extras, tutorial simplificado e modos de jogo dinâmicos que aceleram as partidas.

Esses são apenas alguns — entre muitos — benefícios proporcionados pela digitalização de jogos de tabuleiro, o que tem despertado o interesse não só de grandes empresas, mas também de desenvolvedores independentes. Para esses desenvolvedores, cuja atividade profissional e suporte financeiro são mais restritos em comparação com estúdios de desenvolvimento reconhecidos na indústria, promover os seus jogos na forma física, sem o apoio de editoras renomadas, se torna uma tarefa consideravelmente mais desafiadora, especialmente quando se trata de convencer o público a adquirir um jogo que ainda não tem reconhecimento.

Oferecer uma versão digital de um jogo de tabuleiro que mantenha alguns aspectos da versão original pode ser uma estratégia acessível para atrair um público mais amplo. Isso ocorre porque a digitalização permite que desenvolvedores independentes alcancem uma audiência global, superando limitações geográficas e físicas, e ampliem as oportunidades de engajamento. Assim, desenvolvedores independentes têm a chance de expandir a visibilidade do jogo físico por meio do digital, atingindo seu público e ampliando sua presença no mercado.

No entanto, tais desenvolvedores enfrentam desafios ao buscar esse tipo de alternativa. Isso se deve à ausência de orientações claras e das etapas a serem seguidas na adaptação, assim como à carência de métodos para a elaboração de estratégias de adaptação que mantenham as características — ou *core* — do jogo, evitando que se distanciem demais das características do formato analógico. Consequentemente, garantir que o jogo digital seja consistente com o jogo de tabuleiro original torna-se uma tarefa complexa para aqueles que ainda não possuem um direcionamento claro sobre como proceder.

Apesar de terem sido realizadas pesquisas em sites, artigos, trabalhos, livros e periódicos, tanto nacionais quanto estrangeiros, foi constatada uma escassez de referências e a fragmentação de informações capazes de fornecer esse suporte aos desenvolvedores. Mesmo considerando as técnicas já utilizadas para a criação e desenvolvimento de jogos digitais e de tabuleiro, os métodos disponíveis não se mostraram adequados, uma vez que adaptar um jogo de uma plataforma para outra é um processo diferente de criar um jogo do zero.

Partindo disso, o objetivo deste trabalho é criar um guia estruturado em torno do *core* dos jogos, com o intuito de elaborar estratégias que auxiliem na adaptação de jogos de tabuleiro

para o meio digital, assegurando a identificação e a consistência desse *core*. Esse guia visa fornecer etapas práticas que direcionem e simplifiquem o processo, utilizando principalmente perguntas-guias que devem ser respondidas pela pessoa responsável pela adaptação.

Para isso, foram definidos os seguintes objetivos específicos: (1) Estudar e identificar os elementos *core* comuns à maioria dos jogos de tabuleiro; (2) Criar um modelo de exemplo do guia, realizando a adaptação de um jogo existente e com material disponível (GDD, protótipos, *playtests*, etc.); (3) Avaliar o guia por meio de entrevistas com *game designers* e desenvolvedores, visando coletar *feedback* sobre o material previamente disponibilizado para análise; (4) Ajustar e aprimorar o guia com base nas análises obtidas dos entrevistados.

Após a conclusão deste trabalho, o material será disponibilizado *online* em comunidades de jogos no Discord, como nos servidores IGDA Fortaleza e Sebrae Game Hub. O foco principal será atender desenvolvedores independentes, mas o guia estará disponível também para outros interessados que queiram conhecer ou realizar esse tipo de atividade. Além de simplificar o acesso a informações específicas sobre o tema, a disponibilização do guia busca fomentar discussões e enriquecer o conhecimento de quem se interessa por essa área, contribuindo para o fortalecimento da comunidade de desenvolvimento de jogos.

No Capítulo 2 deste trabalho, são apresentados três trabalhos relacionados ao tema, incluindo duas adaptações de jogos e uma transmídia. Já o Capítulo 3 é dedicado à fundamentação teórica, abordando desde a definição de jogos de tabuleiro e jogos digitais até o estudo e a definição do *core* dos jogos e do processo de criação dos jogos. No Capítulo 4, é apresentada a metodologia utilizada, partindo do estudo do *core* até a validação do Guia da Adaptação e seu aprimoramento. O Capítulo 5 detalha a construção do guia, objetivo principal de estudo, enquanto o Capítulo 6 é destinado à sua validação. Por fim, o Capítulo 7 apresenta a conclusão e os trabalhos futuros, finalizando as ideias discutidas até então.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Este capítulo aborda os trabalhos relacionados à adaptação de jogos, explorando pesquisas sobre o tema que tratam tanto da transição do formato analógico para o digital quanto do processo inverso. Essas pesquisas seguem abordagens metodológicas semelhantes e apresentam resultados satisfatórios, proporcionando uma compreensão contextualizada dos desafios e oportunidades envolvidos na adaptação de jogos entre plataformas. Ao se aprofundar nesses estudos, este capítulo busca construir uma base sólida para compreender o processo de adaptação e fornecer o suporte necessário para a elaboração do guia de adaptação.

Em sua dissertação, Martins (2021) propõe uma definição de *core* para a adaptação de jogos digitais para o meio analógico. Para isso, o autor conduziu um estudo sobre diferentes conceitos de adaptação para outras mídias, além de investigar o que constitui a essência dos jogos digitais. Com base nessa análise, é definido o *core* como sendo composto por mecânicas, desafios e narrativa. Essa definição busca ajudar a identificar os elementos que podem transmitir sensações e experiências similares às do jogo digital em sua versão analógica.

Embora Martins (2021) tenha concentrado seu estudo em jogos eletrônicos, a metodologia de pesquisa que ele desenvolveu oferece *insights* valiosos para compreender a essência dos jogos. Esses *insights* serão utilizados para definir o *core* no contexto deste trabalho, que foca especificamente em jogos analógicos e na elaboração de um guia relacionado a adaptação.

Outro aprendizado refere-se à importância de possuir um conhecimento aprofundado sobre o jogo a ser adaptado, e que essa compreensão detalhada desempenha um importante papel no processo de adaptação do jogo, conforme será discutido no capítulo sobre a metodologia. Além disso, a análise de jogos que já passaram por adaptações é outro aspecto relevante. Esse tipo de avaliação ajuda a identificar boas práticas e erros, considerando tanto os casos bem-sucedidos quanto aqueles que apresentaram dificuldades. Embora este trabalho não aprofunde esse tipo de análise, o tema foi abordado na etapa final da metodologia e será considerado como uma oportunidade para o aprimoramento do guia em estudos futuros.

Outra colaboração é apresentada por Campana (2017), cujo trabalho interdisciplinar tem foco na adaptação de jogos de tabuleiro usados no ensino da matemática do formato físico para o digital. O objetivo do estudo é auxiliar educadores e desenvolvedores na criação de jogos digitais voltados para a área da matemática, fazendo proveito dos jogos analógicos já existentes e reconhecidos por educadores como referência para aplicar seu estudo.

Em sua dissertação, foi utilizada uma metodologia estruturada em etapas, composta por: estudo sobre jogos (incluindo jogos de tabuleiro, jogos digitais e o uso de jogos de tabuleiro no ensino da matemática) e pesquisa sobre o ensino da matemática. Em seguida, foram selecionados jogos matemáticos que posteriormente foram adaptados para o meio digital. Após essa adaptação, o jogo digital foi avaliado — através de um questionário — por profissionais especializados em *game design* e educadores matemáticos. O resultado de suas respostas desempenharam um importante papel na identificação dos elementos que podem influenciar o sucesso da adaptação, destacando-se os aspectos positivos e negativos em relação às escolhas técnicas da autora, tanto nos pontos falhos quanto nos passíveis de melhoria do jogo digital adaptado, como identidade visual e *feedback* para o jogador (estudante).

As informações fornecidas pelos profissionais, aliadas à metodologia de pesquisa da autora, destacam a importância de investigar as razões e obstáculos para adaptar um jogo, além de ressaltar a necessidade de considerar as particularidades de cada jogo e as demandas dos jogadores. Essa abordagem, alinhada às ideias de Martins (2021), reforça a necessidade de analisar as características — *core* — dos jogos e compreender seu impacto nos jogadores, o que será fundamental para orientar a elaboração do guia proposto neste trabalho.

Uma outra contribuição sobre o assunto é apresentada no artigo de Stein (2015) no qual explora o processo de desenvolvimento artístico de vários produtos relacionados ao jogo digital *The Rotfather*, criado pelo Grupo de Pesquisa e Extensão G2E (Grupo de Educação e Entretenimento). A abordagem da autora concentra-se principalmente na estratégia de produção transmídiática, um conceito que implica que cada produto midiático é derivado do mesmo universo narrativo. Assim, Stein (2015) analisa como essa estratégia pode conferir visibilidade e viabilidade ao produto principal, que, neste caso, é o jogo digital 2D.

Todos os produtos desenvolvidos pelo grupo têm origem numa mesma história, que é contada sob a perspectiva de animais antropomorfizados, ambientada em um cenário mafioso dos anos 40, e segue um anti-herói como protagonista. Os produtos transmídia e licenciados derivados desse universo possuem seus próprios objetivos mercadológicos, sendo trabalhados conforme o seu mercado e público-alvo específico. Além do jogo digital, estão incluídos também produtos como animações, quadrinhos, livros, estátuas colecionáveis, *card games* e outros itens licenciados, criando assim uma extensa variedade de materiais para os fãs.

Apesar da franquia atualmente não contar com um jogo de tabuleiro, é apresentado no site oficial o *card game*. Inicialmente prototipado como um jogo de tabuleiro, conforme

descrito no artigo, o processo de produção evoluiu durante a fase de desenvolvimento e *playtest*, resultando em um jogo de cartas. No entanto, apesar do jogo criado não implicar diretamente na relação da adaptação da mídia digital para o analógico — jogo 2D para *card game* — é a estrutura formada por essas produções criativas como uma alternativa de acesso e comercialização no mercado que torna esse artigo relevante, principalmente ao considerar as adaptações como uma forma de ampliar e conhecer o próprio público consumidor.

Dessa forma, ao explorar diferentes meios e plataformas de um jogo, é possível perceber que o investimento na adaptação para outras mídias surge como uma alternativa para desenvolvedores independentes que buscam aumentar o reconhecimento do seu jogo original e consolidar sua presença no mercado, reforçando a ideia de que as adaptações são um meio para isso e contribuem significativamente para a visibilidade do produto.

Quadro 1 – Comparaçao entre os trabalhos relacionados.

Autor (Ano)	Foco do Estudo	Metodologia	Principais Contribuições
Martins (2021)	Adaptação de jogos digitais para analógicos.	Estudo sobre adaptação em outras mídias; Definição de "core" de jogos digitais (mecânicas, desafios, narrativa).	Identificação de elementos essenciais para preservar a experiência do jogo digital na adaptação analógica.
Campana (2017)	Adaptação de jogos de tabuleiro educacionais para o meio digital.	Pesquisa sobre jogos e ensino de matemática; Seleção e transposição de jogos; Avaliação por especialistas.	Identificação de desafios na adaptação digital, como identidade visual e feedback; Relevância de considerar as particularidades de cada jogo e público.
Stein (2015)	Produção transmídia baseada no universo de um jogo digital.	Análise da estratégia transmidiática do jogo “The Rotfather”.	Adaptação como estratégia de mercado; Ampliação da visibilidade do jogo por meio de produtos derivados.
Trabalho Atual	Criação de um guia para adaptação de jogos de tabuleiro para o digital.	Estudo e definição do <i>core</i> dos jogos; Construção e validação de um guia estruturado.	Fornecimento de um guia prático para desenvolvedores; Preservação da identidade dos jogos de tabuleiro no digital.

Fonte: Autoria própria.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo, são apresentadas as definições que fundamentam este trabalho. A seção 3.1 aborda o conceito de jogos de tabuleiro, jogos digitais e *Digital Board Games*. A seção 3.2 explora a definição de *core* dos jogos e seus elementos, trazendo a visão de diversos autores e suas interpretações sobre cada conceito. Por fim, a seção 3.3 apresenta o processo de criação de jogos, detalhando as etapas comumente utilizadas.

3.1 Jogos de tabuleiro e jogos digitais

Segundo Novak (2011), os jogos de tabuleiro são considerados jogos tradicionais analógicos projetados para serem jogados em uma superfície plana. Esse grupo tem como principal característica proporcionar uma diversidade de componentes físicos manipuláveis, informativos ou representativos, tais como tabuleiros, cartas, dados, peças, blocos, papel e caneta, fichas e marcadores, entre outros. A combinação e utilização desses componentes são o que conferem aos jogos de tabuleiro sua estrutura analógica.

Contudo, os jogos de tabuleiro vão além dos seus componentes físicos. Segundo os autores Elias, Garfield e Gutschera (2012) são considerado também alguns elementos como aspectos funcionais da jogabilidade, que incluem: **regras**, que orientam os jogadores na busca de seus objetivos ao longo do jogo e determinam as condições de vitória ou derrota dos jogadores; **duração da partida**, que estabelece o tempo ideal para a conclusão do jogo; e **número de jogadores**, que não apenas especifica a quantidade de participantes, mas também define os lados envolvidos (aliados ou concorrentes) na disputa.

Conforme abordado anteriormente, sobre a importância da interação entre os participantes, o número de jogadores se destaca como um elemento distintivo dos jogos de tabuleiro em comparação com outros tipos de jogos não analógicos. A dinâmica entre um jogador solo e os jogos de tabuleiro para um único jogador é menos frequente em comparação com a abundância de jogos que exigem a participação de dois ou mais jogadores para proporcionar uma interação adequada. Segundo Elias, Garfield e Gutschera (2012, p. 25):

Antes dos computadores, os jogos single-player [jogos para um jogador] eram relativamente incomuns. Quando as pessoas pensam em jogos tradicionais, tendem a pensar em jogos para dois jogadores, como o xadrez, ou em jogos para ainda mais jogadores, como as copas. [...] Talvez uma razão para a escassez histórica de jogos single-player seja simplesmente que jogos single-player não eletrônicos são difíceis de fazer.

No entanto, embora a interação entre múltiplos jogadores seja um importante aspecto nos jogos de tabuleiro, os jogos digitais têm a capacidade de incorporar essa característica de maneira única, aprimorando-a por meio da tecnologia. Encontramos, então, jogos digitais e eletrônicos que atendem a diversas quantidades de jogadores, adaptando-se tanto àqueles que preferem desafios individuais quanto a grupos massivos (Salen; Zimmerman, 2004).

Conforme definido por Miranda e Stadzisz (2017), os jogos digitais são uma atividade que combina hardware e software para gerenciá-lo, composto por regras e objetivos que envolvam os jogadores aos seus propósitos. Tais jogos podem ser executados em diferentes plataformas, como computadores, *consoles* de videogame, dispositivos móveis ou qualquer outro meio digital que o suporte. Portanto, os jogos digitais oferecem novas maneiras de jogar, superando as limitações físicas dos jogos de tabuleiro e proporcionando experiências interativas mais diversificadas e imersivas, permitindo que os jogadores explorem mundos virtuais e interajam, tanto com o jogo quanto com outros participantes, de formas antes inimagináveis.

A capacidade de superar tais limitações, aliada ao constante avanço tecnológico, acrescentou ainda mais características únicas aos jogos digitais, como gráficos avançados, enredos complexos e experiências imersivas em mundos completamente virtuais. Essa combinação de fatores possibilitou o surgimento de uma ampla variedade de jogos, destacando-se, para este trabalho, os *Digital Board Games*, como uma alternativa virtualizada e adaptada dos jogos de tabuleiro tradicionais para o ambiente digital.

3.1.1 Digital board game

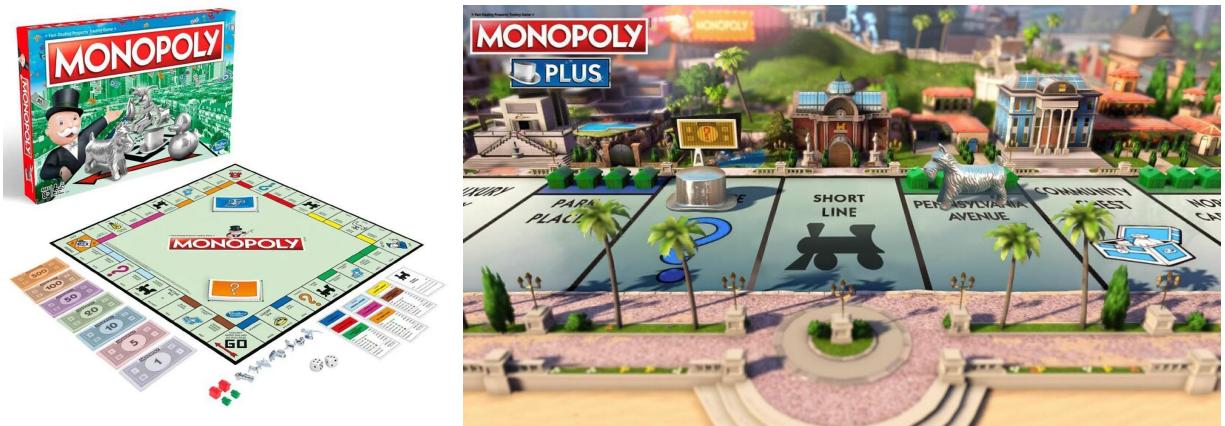
Ao longo dos anos, os jogos de tabuleiro foram incorporados à tecnologia e, assim, adaptados a outras mídias digitais, como *smartphones*, computadores pessoais e consoles (Rogerson; Gibbs; Smith, 2016). Essa adaptação resultou no que é conhecido hoje como *digital board games*, ou em português, jogos de tabuleiro digitais.

Nelé, os principais elementos da versão analógica original são preservados, fazendo com que o jogo seja mais do que apenas uma criação digital, mas uma adaptação de um jogo físico para uma nova plataforma. Conforme destacado por Rogerson, Gibbs e Smith (2016, p. 3963), “Embora os jogos de mesa e digitais sejam frequentemente discutidos separadamente, devido às suas mídias distintas e às possibilidades que trazem, fica claro que eles compartilham não apenas uma história, mas também muitos elementos de design comuns.” Assim, as adaptações digitais não se limitam a simples recriações; elas são extensões dos jogos físicos originais, preservando

os aspectos que os tornam reconhecíveis e jogáveis de maneira semelhante.

Exemplos desse tipo incluem jogos como *Ticket to Ride*, *WarGrow* e *Catan Universe*, que embora tenham sido originalmente criados como tabuleiro, cada um desses jogos mantém sua própria identidade na versão digital. Alguns, inclusive, vão além e introduzem novas funcionalidades, como é o caso do *Monopoly Plus*, mostrado na Figura 1. A primeira imagem exibe o *Monopoly* clássico, com o tabuleiro físico, peças e dinheiro característicos. Já a segunda imagem apresenta *Monopoly Plus*, a versão digital adaptada, que enriquece a experiência tradicional com gráficos animados e elementos tridimensionais.

Figura 1 – Imagens do jogo *Monopoly* e *Monopoly Plus*, respectivamente.



Fonte: Tem Tem Digital¹ e Rei dos Games².

Além das possibilidades de personalização, outra vantagem das adaptações digitais é a facilidade e a melhoria na compreensão das regras e mecânicas do jogo. A digitalização permite automatizar tarefas que antes eram responsabilidade dos jogadores e que, por vezes, eram complexas ou desestimulantes (Rogerson; Gibbs; Smith, 2016, p. 3963). Além disso, os *Digital Board Games* oferecem uma alternativa conveniente para acessar jogos de tabuleiro sem a necessidade da versão física, permitindo que jogadores se conectem à distância com amigos ou desconhecidos e expandindo as opções de interação social e de formação de grupos, independentemente da localização dos participantes.

¹ Disponível em: <https://www.temtemdigital.com.br/brinquedos/jogos/jogos-de-tabuleiro-cartas/jogo-monopoly-banco-imobiliario-original-peças-de-metal>. Acesso em: 22 out. 2024.

² Disponível em: <https://www.reidsgames.com.br/monopoly-plus-para-ps3-em-midia-digital>. Acesso em: 22 out. 2024.

3.2 O *core* dos jogos

A adaptação de jogos de tabuleiro para formatos digitais — criando assim um *digital board game* — vai além da simples transferência de componentes para o ambiente digital. Exige uma atenção meticulosa para determinar o que se deseja transmitir e qual a motivação por trás dessa adaptação, pois é fundamental não apenas traduzir, mas também interpretar o funcionamento integral do jogo ao migrá-lo para o digital. Isso implica identificar quais elementos e características devem ser preservados como parte da experiência do jogador e quais melhorias e oportunidades a digitalização pode oferecer ao público, sem comprometer a compreensão do jogador sobre o jogo (Rogerson; Gibbs; Smith, 2016, p. 3964).

Deve-se reconhecer também que os jogos de tabuleiro conquistaram um público que valoriza a experiência analógica. Em casos nos quais os jogos ainda não são amplamente conhecidos, especialmente aqueles desenvolvidos por *game designers* e desenvolvedores independentes, a atenção deve ser redobrada ao decidir o que adaptar para o meio digital e como essa transição manterá fidelidade à versão original. Portanto, é importante considerar os elementos *core* que conferem identidade ao jogo, pois são esses elementos que o tornam memorável e cativante para o público, trazendo familiaridade para o jogador em ambas as versões.

Brathwaite e Schreiber (2009) definem esse *core* como a experiência única de jogabilidade que se deseja transmitir, obtida por meio de uma mecânica central. É a partir dessa mecânica que surge a dinâmica central, compreendida como o padrão de comportamento e a essência do jogo. Em outras palavras, é a dinâmica central que representa o que o jogo realmente é, como ele é percebido, lembrado e jogado.

Salen e Zimmerman (2004), por outro lado, definem o *core* a partir de um *framework* conceitual que organiza o estudo dos jogos e permite uma visão abrangente de seu design. Esse *framework*, constituído de três esquemas principais, busca facilitar a identificação e organização dos elementos essenciais que o compõem. Compreende-se esquemas:

Como lentes ou estruturas gerais para a compreensão dos jogos e a prática do design de jogos, os esquemas são úteis porque nos permitem classificar os fenômenos complexos dos jogos de uma forma livre e intuitiva, destacando características específicas dos jogos. Esquemas não são conceitos definidos – são formas de pensar que nos permitem assimilar o conhecimento de um jogo. (Salen; Zimmerman, 2019, p. 2).

Segundo os autores, os esquemas (ou elementos) que integram esse *framework* são as regras, jogabilidade (*play*) e cultura, apresentados no Quadro 2:

Quadro 2 – Elementos do *core* por Salen e Zimmerman (2004).

Elemento	Descrição
Regras	Elemento considerado um esquema formal que organiza e direciona os jogos, além de estruturar a sua essência.
Jogabilidade (<i>Play</i>)	Elemento centrado na experiência e interação com o jogo e com outros jogadores, classificado como um esquema experiencial que leva em conta as regras para criar um contexto interativo capaz de proporcionar experiências específicas aos jogadores.
Cultura	Elemento que comprehende o espaço e o tempo externos ao próprio jogo. Como um esquema contextual, a cultura amplia a visão do jogo para o ambiente e explora sua relação com o contexto em que está inserido, seja incorporando aspectos culturais ou exercendo sua influência cultural.

Fonte: Salen e Zimmerman (2004).

Embora todos os esquemas mencionados façam parte de uma estrutura conceitual e sejam complementares entre si, as regras devem ser ressaltadas como um elemento capaz de transmitir a essência do jogo e definir suas características. Em uma análise comparativa realizada por Salen e Zimmerman (2004) sobre o jogo Go em diferentes tipos de jogabilidade (seja por plataforma, motivação ou material utilizado), é possível perceber que todas as suas versões ainda são identificadas como Go. Isso ocorre porque as regras permanecem consistentes e são compartilhadas de forma comum entre elas (Salen; Zimmerman, 2004).

Em uma outra visão sobre o que é formado o *core* dos jogos, Schell (2008) identifica quatro elementos básicos que compõem todos os jogos: são as mecânicas, a história, a estética e a tecnologia, descritos em mais detalhes no Quadro 3. Cada elemento mencionado possui igual importância e pode influenciar as decisões de design devido ao impacto que exerce uns sobre os outros, pois são complementares e, juntos, têm a capacidade de estruturar e criar a experiência desejada aos jogadores. Nas palavras do autor, “é importante entender que nenhum dos elementos é mais importante que os outros. [...] O importante a entender sobre os quatro elementos é que todos eles são essenciais” (Schell, 2008, p. 43).

No entanto, apesar dessa inter-relação, é a mecânica que desempenha o papel principal em garantir a essência de um jogo. Segundo Schell (2008), “Mecânicas de jogo são o cerne [*core*] do que um jogo realmente é. Elas são as interações e relacionamentos que permanecem quando toda a estética, tecnologia e história são retiradas”.

Martins (2021) enfatiza essa ideia ao definir as mecânicas como um dos elementos centrais dos jogos, junto com a narrativa — guiada por mecânicas e desafios, mas também responsável por orientar o funcionamento do jogo e criar uma conexão interativa e interpretativa

para os jogadores — e o desafio, que envolve a sensação de conquista por meio de recompensas intrínsecas, estabelecendo problemas a serem enfrentados para alcançar os objetivos.

Quadro 3 – Elementos do *core* por Schell (2008).

Elemento	Descrição
Mecânicas	Elemento que estabelece o que é necessário para progredir em um jogo, orientando as ações dos jogadores e determinando as possibilidades de interação com o ambiente e entre si.
História	Elemento responsável por definir os acontecimentos do jogo, seja por meio de uma narrativa linear pré-programada ou de forma mais subjetiva, interligada às mecânicas do jogo.
Estética	Elemento ligado à experiência, interpretação e imersão do jogador, pois transmite o tom, as sensações e o visual, além de influenciar a maneira como os jogadores se conectam e interagem com o jogo.
Tecnologia	Elemento referente ao material do jogo, que pode incluir instrumentos digitais (como computadores, consoles e smartphones) ou materiais físicos simples, como papel, caneta, tabuleiros e dados. É a tecnologia que delimita ou expande as possibilidades de interação.

Fonte: Schell (2008).

3.2.1 Definição utilizada de *core*

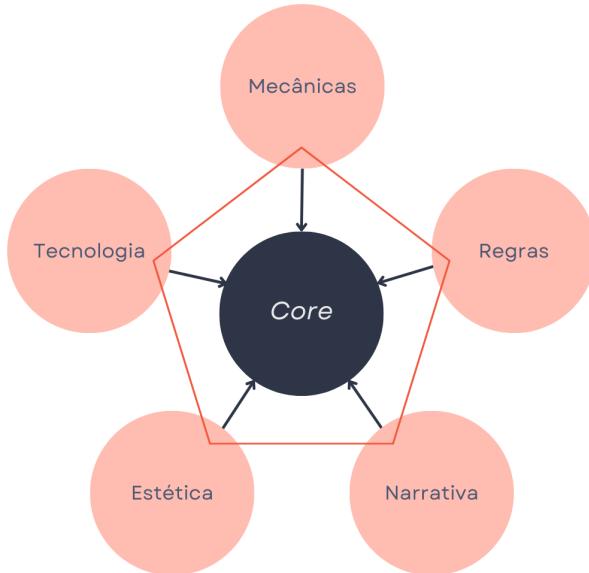
Apesar das mecânicas serem citadas entre alguns autores, e das regras serem destacadas por sua importância como um direcionador de possibilidades, é necessário reconhecer que um jogo não é composto apenas por esses aspectos. As mecânicas ganham interesse e relevância para os jogadores quando são inseridas em um contexto coerente, seja pela história, como indicado por Schell (2008), ou pela narrativa, conforme Martins (2021). Da mesma forma, as regras devem ser balanceadas para integrar as mecânicas e potencializar seu funcionamento, pois, como afirma Ernest (2010, p. 08), é o conjunto de regras que forma o jogo, mas, isoladamente, elas não são capazes de proporcionar diversão.

Assim, é necessário que cada elemento seja trabalhado de forma equilibrada e cuidadosa, evitando negligenciar ou priorizar excessivamente qualquer um deles, pois o objetivo é preservar esse núcleo para que o jogador o reconheça independentemente da plataforma. Em última análise, o *core* pode ser entendido como uma experiência construída a partir da memória afetiva, sustentada pela identidade do jogo e mantida por um conjunto de elementos que vão além das mecânicas e padronizações do sistema (Martins, 2021, p. 31).

Por fim, esse conjunto de elementos, apresentado na Figura 2, pode ser compreendido

pelas **mecânicas** (que estruturam as ações do jogo), as **regras** (que organizam e direcionam o jogo), a **narrativa** (que abrange toda a sequência da história, subjetiva ou não, organizando os outros elementos em uma ideia central e orientando a interpretatividade do jogador), a **estética** (relacionada à imersão do jogador e às suas sensações) e a **tecnologia** (que estabelece os limites de recursos e interações de acordo com as capacidades da plataforma).

Figura 2 – Diagrama estrutural do *core* dos jogos.



Fonte: Autoria própria.

3.3 Processo de criação dos jogos

Criar um jogo é um processo complexo e trabalhoso, que exige atenção em diferentes áreas para alcançar um bom resultado. Segundo Schuytema (2008), o desenvolvimento envolve três grandes ciclos, cada um com suas próprias etapas e enfoque, sendo eles: pré-produção, produção e pós-produção, apresentados na Figura 3. Neste trabalho, o foco será nos primeiros ciclos, pois estão relacionados à criação do jogo em si, enquanto a pós-produção é voltada mais para o mercado, no qual o jogo pronto já está em contato com o público.

O primeiro ciclo é, portanto, a pré-produção, responsável pela idealização do produto, ou seja, pela criação de um conceito para o jogo (Schuytema, 2008). Esse ciclo inclui várias etapas, como a prática de *brainstorming* — um processo para gerar ideias rapidamente e, por fim, afunilar tudo em uma ideia principal —, a análise inicial da tecnologia, ferramentas e recursos a serem utilizados, a identificação de jogos semelhantes (seja em mecânicas, narrativa, estética,

entre outros aspectos) e a elaboração de documentos variados, que vão desde esboços conceituais simples até descrições mais detalhadas e técnicas (Schuytema, 2008, p. 12).

Figura 3 – Diagrama do processo de criação de jogos.



Fonte: Autoria própria.

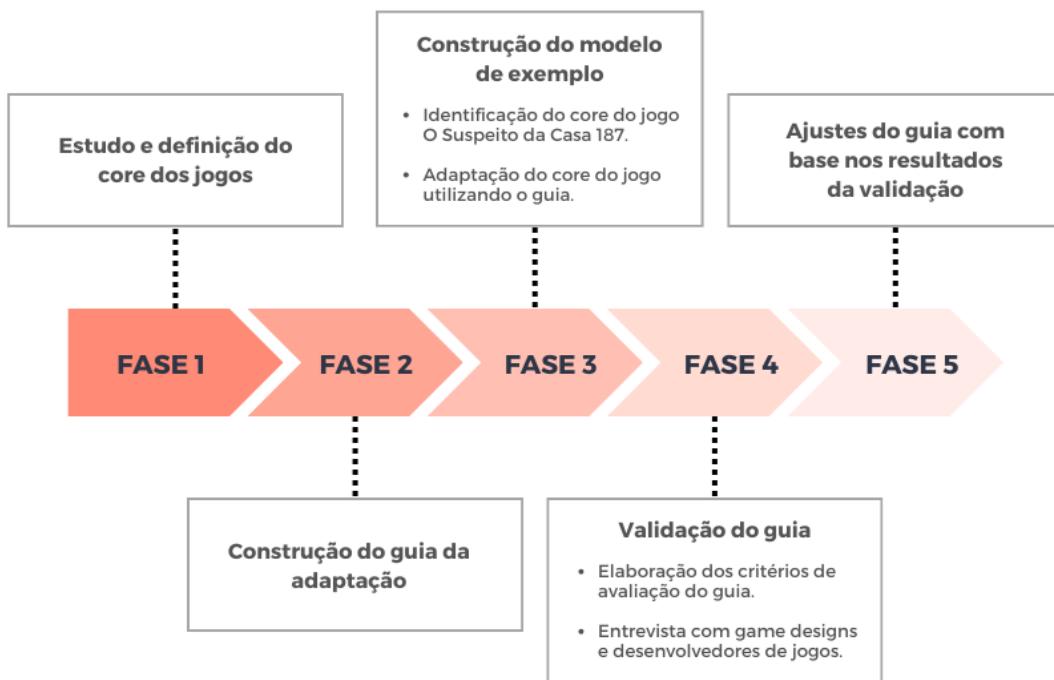
Um exemplo de documento mais técnico criado nesse processo é o *Game Design Document* (GDD), que auxilia na comunicação eficaz entre as ideias e os colaboradores do projeto (Rogers, 2013). Esse documento não só facilita o alinhamento da visão entre as diversas partes do desenvolvimento do jogo, mas também se torna uma ferramenta para estruturar as ideias e organizar o jogo durante sua concepção. Por ser apenas um modelo de auxílio, oferece flexibilidade suficiente para ser modificado conforme as necessidades do projeto.

Após a pré-produção, o próximo ciclo é a produção, que envolve a construção do jogo colocando em prática todas as ideias estabelecidas anteriormente (Schuytema, 2008). No desenvolvimento de jogos digitais, é nesta etapa que são realizadas a modelagem de ambientes e personagens, a criação de artes e animações, a elaboração do roteiro de *gameplay*, a programação e revisão de códigos, além dos testes a cada versão. Nesse ciclo de produção, é essencial que as diferentes partes do projeto estejam coerente com o GDD, garantindo que as funcionalidades do jogo estejam integradas conforme o conceito planejado (Schuytema, 2008, p. 13).

4 METODOLOGIA

Neste capítulo encontra-se o detalhamento dos procedimentos metodológicos adotados por este trabalho. A formulação e aplicação desses procedimentos foram desenvolvidas com a finalidade de estudar, construir, aplicar e avaliar o guia para adaptação de jogos de tabuleiro para o meio digital. Para alcançar esse objetivo foi empregada uma metodologia composta por cinco fases, como mostrado na Figura 4, e que serão explicadas mais adiante.

Figura 4 – Diagrama das fases da metodologia.



Fonte: Autoria própria.

4.1 Fase 1: Estudo e definição do *core* dos jogos

O levantamento das definições do *core* foi realizado por meio de pesquisas em diversas fontes, como livros, artigos, dissertações e teses, com o objetivo de identificar suas diferentes interpretações e, principalmente, os elementos que o compõem e definem sua essência no contexto da criação e desenvolvimento de jogos, tanto digitais quanto de tabuleiro.

Após a construção do referencial teórico sobre o tema, foi elaborada uma definição própria do *core*, na qual os elementos selecionados foram: mecânicas, regras, narrativa, estética e tecnologia, que são apresentados com mais detalhes na 3.2.1 do Capítulo 3. Tais elementos foram escolhidos por serem mais práticos de aplicar e identificar na estrutura de um jogo.

4.2 Fase 2: Construção do guia da adaptação

Com base nos resultados de pesquisa obtidos na etapa anterior, foi construída, nesta fase, a primeira versão do **Guia da Adaptação de Jogos de Tabuleiro para Plataformas Digitais**. Esse guia foi elaborado com o objetivo de tratar as adaptações da forma mais genérica possível, tornando-o abrangente e suficiente para ser aplicado a qualquer tipo de jogo de tabuleiro — incluindo até mesmo jogos híbridos, que possuem elementos analógicos, mas integram componentes digitais, como *smartphones* — e permitindo a adaptação para diferentes meios digitais, como computadores, *consoles*, realidade aumentada, dentre outros.

Isso é possível porque o guia não busca apresentar um passo a passo, as regras ou qualquer determinação específica sobre como adaptar os jogos e para qual plataforma isso deve ser feito. Ele foi criado apenas como um facilitador e orientador para desenvolvedores independentes que possuem conhecimento na área de jogos. Para isso, o guia foi subdividido em etapas simples, mas essenciais para o processo, iniciando com uma pesquisa que justifique os motivos e as vantagens da adaptação, passando pela identificação do *core* do jogo e finalizando com a elaboração de estratégias para adaptar esse *core* ao meio digital.

Como parte da estrutura do guia, foi criado também um pequeno texto introdutório com o objetivo de apresentar aos desenvolvedores o propósito e as etapas do guia, assim, indivíduos que não têm experiência prévia com esse tipo de trabalho poderão compreender facilmente o conteúdo. Os detalhes sobre a construção do guia podem ser encontrados no Capítulo 5, enquanto a versão final do guia está disponível no Apêndice A.

4.3 Fase 3: Construção do modelo de exemplo

Com o guia finalizado, esta fase consistiu na aplicação do material para a construção de um modelo de exemplo, disponível no Apêndice B, com o propósito de demonstrar como utilizá-lo na prática. Para isso, foi escolhido para adaptação o jogo *O Suspeito da Casa 187*, seguindo o critério de que ele deveria possuir todos os materiais necessários para seu entendimento, como protótipos, GDDs, *playtests* e outros materiais informativos.

Esse jogo de tabuleiro, descrito de forma completa no Apêndice D, foi analisado e organizado utilizando o guia. Seu *core* foi identificado e foram criadas estratégias visando uma adaptação para computador, sem, no entanto, adentrar no processo de desenvolvimento, uma vez que se trata apenas de um modelo de exemplo para os usuários do guia. Dessa forma,

essa etapa não se preocupou com a implementação digital, pois as decisões de desenvolvimento ficam a critério do desenvolvedor. O único material disponível sobre essa etapa é um *checklist* de verificação, que serviu de suporte para a realização de entrevistas semiestruturadas de abordagem qualitativa, com o objetivo de analisar o material produzido neste trabalho.

4.4 Fase 4: Validação do guia

A avaliação do guia foi realizada com o objetivo de verificar se os principais objetivos foram alcançados, além de identificar possíveis erros, ajustes, melhorias e acréscimos não considerados na primeira versão. Para isso, foram definidos quatro critérios de avaliação: (1) aplicabilidade e utilidade prática; (2) clareza e estrutura; (3) atualidade e relevância; e (4) tamanho e orientações para uso. Com base nesses critérios, foram elaboradas perguntas para cada tópico, disponíveis no Apêndice C, que serviram como suporte para a realização de entrevistas para análise do material produzido na fase dois e três deste trabalho.

Tais entrevistas foram direcionadas a *game designers*, desenvolvedores e outros profissionais da área de jogos, com experiência na criação de jogos analógicos e digitais. A experiência em adaptações entre plataformas foi um diferencial relevante, embora não exclusivo, para a seleção dos entrevistados. Assim, o convite para participação foi realizado por meio de divulgação em comunidades de *games* no Discord, nos servidores IGDA Fortaleza, Sebrae Game Hub e Mentorias Games Brasil, além do Fórum de Jogos do Ceará no WhatsApp.

O convite enviado nessas comunidades consistia em uma breve apresentação da autora e do trabalho, além de um chamado para a entrevista. Junto a isso, foi fornecido um link para um formulário elaborado na plataforma Google Forms, com o objetivo de confirmar o interesse dos voluntários na participação, coletar informações de contato, traçar o perfil de cada participante e identificar os dias e horários mais adequados para a entrevista.

Ao final do período de coleta, que durou cerca de duas semanas, foram obtidas sete respostas. No entanto, dois voluntários não atendiam ao critério de experiência com jogos analógicos, e outros dois não responderam aos contatos subsequentes. Deste modo, restaram apenas três participantes válidos, que foram contatados por e-mail e WhatsApp para agendar o dia e horário da entrevista, além de lhes ser enviado o material para análise.

Apesar do número reduzido de entrevistados, a seleção seguiu critérios rigorosos, garantindo que apenas indivíduos com experiência e conhecimento relevantes fossem incluídos. Logo, os três participantes representam uma amostra qualificada, capaz de fornecer contribuições

significativas. Com respostas coerentes e sugestões semelhantes, foi percebido que os principais aspectos do material foram contemplados na avaliação, assim, mesmo com uma amostra reduzida, as entrevistas foram suficientes para validar o material proposto.

Finalizada a seleção, as entrevistas foram conduzidas ao longo de mais duas semanas, período que melhor se adequou à disponibilidade de tempo da pesquisadora e dos participantes. Durante as conversas, os entrevistados puderam compartilhar suas percepções, sugerir melhorias e destacar pontos sobre o material analisado. Os detalhes dos comentários e considerações obtidos em cada entrevista poderão ser encontrados no Capítulo 6.

Ao fim das entrevistas, os relatos foram transcritos para texto e, em seguida, os comentários dos entrevistados foram organizados de acordo com as perguntas realizadas. Após essa separação, as respostas foram analisadas e classificadas em duas categorias: (1) pontos positivos do guia e (2) pontos de melhoria para uma próxima versão. Essa divisão permitiu uma avaliação mais completa, estruturada e detalhada do material.

4.5 Fase 5: Ajustes do guia com base nos resultados da validação

Durante o processo de validação do guia, surgiram novos *insights* e ajustes relacionados à estrutura, clareza das informações, sequência dos passos adotados, entre outros aspectos, o que tornou necessário realizar um refinamento baseado nas principais considerações levantadas pelos entrevistados, as quais foram organizadas no Quadro 14. Essa etapa mostrou-se essencial para garantir um guia mais acessível, útil, eficiente e relevante para seu público-alvo, atendendo melhor às necessidades dos desenvolvedores que o utilizarão, especialmente para aqueles que não possuem experiência prévia no processo de adaptação de jogos.

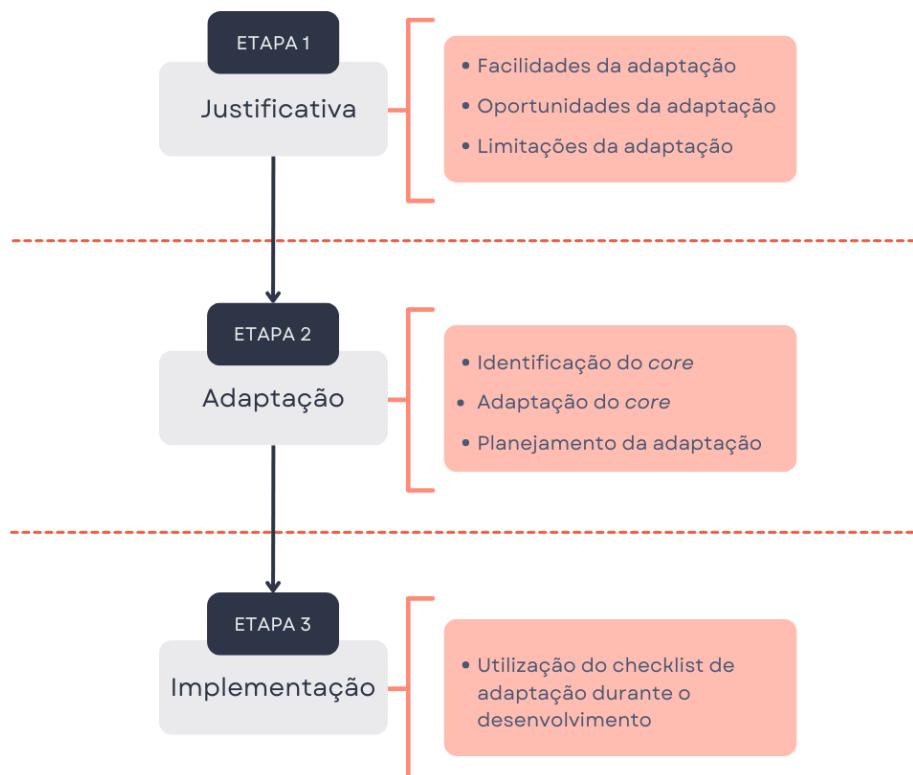
5 CONSTRUÇÃO DO GUIA

Este capítulo apresenta a construção do guia para adaptação de jogos de tabuleiro para o digital. A seção 5.1 contém o processo de adaptação e como será aplicado. A seção 5.2 detalha a primeira etapa do processo: a justificativa para adaptar, destacando sua razão e os aspectos envolvidos. A seção 5.3 aborda a etapa de adaptação, incluindo a identificação do *core* e o planejamento da adaptação. Já a seção 5.4 apresenta a etapa de implementação, incluindo o guia com orientações e o *checklist* de desenvolvimento.

5.1 Processo de adaptação

Baseado no processo de criação de jogos levantado por Schuytema (2016) e na remodelação das etapas dois e três da metodologia de Campana (2017), o processo de adaptação segue passos semelhantes, projetado como um trabalho de *game design* — já que o processo de adaptar jogos é equivalente ao de criar jogos, com a exceção de que se considera um *core* pré-existente. Dessa forma, o que antes era organizado em grandes ciclos, passa a ser dividido em apenas três etapas com o acréscimo de algumas subetapas, conforme a Figura 5.

Figura 5 – Diagrama do processo de adaptação.



Fonte: Autoria própria.

Na primeira etapa, justificativa, busca-se identificar a razão para adaptar um jogo, bem como as oportunidades e limitações associadas a isso. Já a etapa de adaptação refere-se ao processo de adaptação propriamente dito, no qual o *core* é identificado e as estratégias de digitalização são documentadas. Ambas as etapas podem ser vistas como uma simplificação da pré-produção e um ajuste do modelo de Campana (2017), incorporando no escopo a conceituação, adaptação e o planejamento para a etapa seguinte.

A terceira etapa consiste na implementação, na qual os materiais de adaptação elaborados serão utilizados como um guia para garantir a consistência do *core* no processo de desenvolvimento, seja na criação de artes, escolha de músicas e efeitos sonoros, codificação, entre outros passos. A seguir, será apresentada em mais detalhes cada uma das etapas, desde sua importância até os materiais e orientações que as compõem.

5.2 Etapa 1: Justificativa

No trabalho de Campana (2017), a autora apresenta, nas etapas finais da sua metodologia, um quadro avaliativo que analisa as vantagens e desvantagens da transposição de jogos educativos. No entanto, propõe-se aqui que essa etapa seja antecipada, detalhada e reestruturada, transformando-se em uma etapa preliminar, chamada justificativa. Essa reestruturação se torna necessária visto que considerar a justificativa por trás da adaptação é fundamental para identificar os principais fatores que motivam essa decisão.

É por meio dessa etapa que se define o conjunto de aspectos que podem agregar ao jogo digital ou, ainda, delimitar certas características do jogo de tabuleiro. Desta forma, é a justificativa que permite uma visualização prévia dos aspectos que demandam maior atenção no início do processo de adaptação, os quais estão listados e descritos no Quadro 4.

Quadro 4 – Facilidades, Oportunidades e Limitações na transição para o jogo digital.

Elemento	Descrição
Facilidades	Recursos adicionais ou modificações que o jogo digital pode oferecer ao jogador através da tecnologia.
Oportunidades	Elementos complicados de executar no formato analógico, mas que podem ser adicionados na versão digital.
Limitações	Características do jogo de tabuleiro que podem ser prejudicadas ou até mesmo eliminadas na transição para o digital.

Fonte: Autoria própria.

Como forma de organizar e detalhar esses aspectos, foram elaboradas as **Perguntas-Guia da Justificativa**, disponível no Apêndice A, página 1 do guia. Tais perguntas abordam, de maneira simplificada, algumas questões relacionadas ao *core*, embora este ainda não seja o foco principal. Assim, ao responder às perguntas, será possível obter informações substanciais para justificar a escolha da adaptação e destacar alguns elementos do jogo de tabuleiro que devem ser analisados com maior ênfase durante a etapa de adaptação.

5.3 Etapa 2: Adaptação

Nesta etapa, o foco está na adaptação do jogo de tabuleiro para o meio digital. Dado que a adaptação não segue um modelo rígido e varia conforme a natureza do jogo, esta seção propõe uma metodologia para orientar esse processo, iniciando pela identificação do *core* e, em seguida, aplicando estratégias específicas para a transição de cada componente para o formato digital, considerando quais necessitam de ajustes ou reinterpretações.

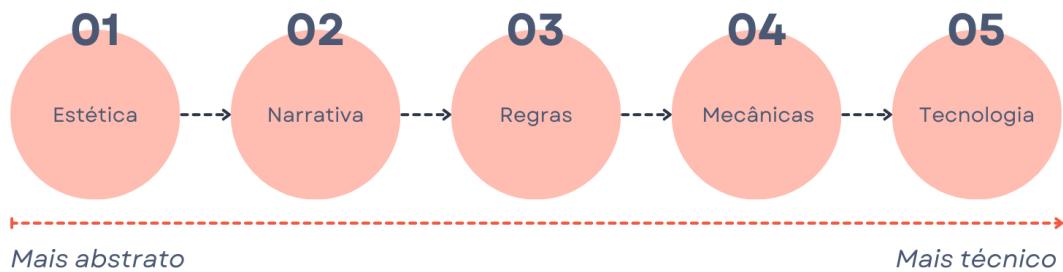
5.3.1 Identificação do Core

Conforme já estabelecido, o *core* é composto pelas mecânicas, regras, narrativa, estética e tecnologia. Nesta subetapa da adaptação, é de responsabilidade do desenvolvedor fazer o estudo sobre o jogo de tabuleiro a fim de encontrar e categorizar esses elementos, dando prioridade àqueles que mais assegurem a preservação da essência.

No entanto, não é garantido que a pessoa responsável pela adaptação tenha conhecimento especializado na área, já que esta metodologia é dedicada não apenas a pequenas equipes de desenvolvimento, mas também voltada para desenvolvedores independentes. Portanto, para facilitar a identificação dos elementos com maior exatidão, propõe-se que seja seguida uma ordem de análise de acordo com as sensações transmitidas ao jogador, começando pelos elementos mais abstratos e progredindo até os mais técnicos, conforme ilustrado na Figura 6.

Essa organização é baseada na Tétrade Elementar de Schell (2008), originalmente estruturada em formato de diamante para refletir a visibilidade dos componentes do jogo pelo jogador. No modelo de Schell (2008), os elementos mais visíveis, como a estética, ocupam o topo do diamante; os intermediários, como mecânicas e narrativa, encontram-se no meio; e os menos visíveis, como a tecnologia, ficam na base. Tal estrutura é suficientemente flexível para ser adaptada conforme a necessidade do projeto e o foco que se deseja aplicar.

Figura 6 – Diagrama da ordem de análise do *core*.



Fonte: Baseado em Schell (2008).

Aqui, mantém-se a organização proposta por Schell (2008), mas com duas diferenças principais: segue-se um fluxo horizontal, em vez do formato de diamante, e é incluído as regras, pois desempenham o papel de *core* e atuam como uma ponte que conecta a narrativa com as mecânicas. Em resumo, esse modelo adaptado busca manter a clareza e a relevância dos elementos, ao mesmo tempo que auxilia no planejamento ao priorizar elementos mais perceptíveis ao jogador antes de avançar para partes mais técnicas.

No Apêndice A, páginas 2 a 7, são apresentados os **Quadros de Identificação do Core**, no qual os elementos são destrinchados em elementos menores e dispostos em formato de perguntas-guia, a fim de auxiliar na identificação destes. Esse destrinchamento foi elaborado com base em pesquisas de diferentes autores e organizado seguindo a ordem de análise já proposta, o que garante coerência e sistematicidade no processo de identificação.

Partindo desse ponto, o primeiro elemento destrinchado é a estética, no qual é subdividida em elementos visuais, auditivos, táteis e corporais (Niedenthal, 2009, p. 2). No entanto, como não cabe a este trabalho se aprofundar na relação entre os aspectos corporais e os jogos de tabuleiro, devido à complexidade de sua aplicação no guia, esse aspecto será desconsiderado. Assim, o conjunto dos três elementos restantes é o que define o padrão estético do jogo e estabelece a atmosfera que se deseja transmitir (Rocha *et al.*, 2006).

Já a narrativa é destrinchada em: objetivos, que representam o planejamento e os resultados do jogador; conflitos, que podem ocorrer entre jogadores ou com o sistema; descritores narrativos, que engloba componentes que participam da representação do jogo, como instruções, objetos e elementos visuais, seja desempenhando o papel de construir o mundo fictício ou representar eventos da história ao longo do jogo; e mecânicas centrais, que dependendo da sua aplicação pode desenvolver papel narrativo (Salen; Zimmerman, 2004).

Regras e mecânicas, no entanto, não serão destrinchadas, pois ou são amplas demais para serem listadas no quadro, ou são específicas demais para cada jogo. Assim, sua identificação será orientada por perguntas-guia. Quanto ao elemento “tecnologia”, seu papel de identificação é descobrir os principais componentes analógicos e como eles expandem ou limitam as interações entre o jogador e o jogo. Desta forma, esse elemento também não será destrinchado em partes menores, sendo propostas duas perguntas-guia para facilitar sua análise.

5.3.2 Adaptação do Core

Finalizada a identificação do *core*, a próxima subetapa é a utilização do **Guia da Adaptação** — composto por perguntas-guia organizadas em tabelas — para elaborar estratégias de adaptação dos elementos ao meio digital. Este guia, apresentado no Apêndice A, nas páginas 8 a 14, segue o mesmo diagrama de análise do *core*, porém com o fluxo invertido. Isso ocorre porque, nesta etapa, os aspectos técnicos ganham maior relevância e devem ser considerados primeiros. Como resultado, são concebidas estratégias para garantir uma transição fiel do jogo, minimizando os impactos que alguns elementos podem sofrer durante o processo.

No entanto, é importante ressaltar que nem todos os elementos podem ser transportados para o digital exatamente como são no formato analógico, seja por dificuldades de implementação ou por limitações físicas de determinados componentes. Por isso, é essencial que, nessa parte do processo, o responsável pela adaptação já tenha identificado e delimitado, durante a etapa de justificativa, os elementos que poderão sofrer tais impactos. Com base nisso, a penúltima coluna de cada tabela deve ser utilizada para propor ideias de como lidar com essas questões, como acrescentar novas funcionalidades.

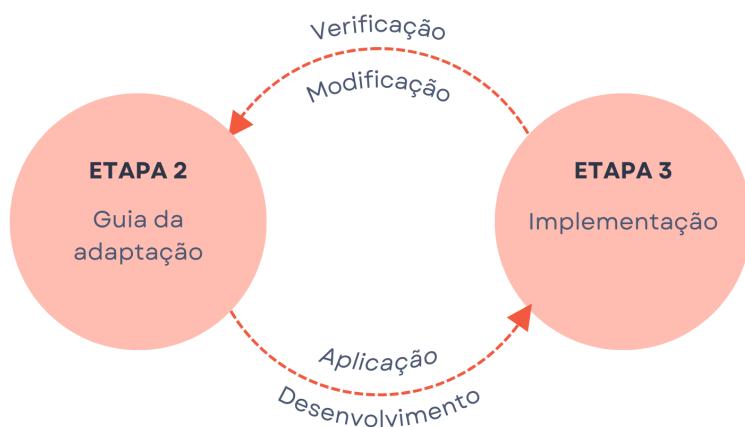
5.4 Etapa 3: Implementação

A última etapa do processo de adaptação consiste na aplicação do guia elaborado anteriormente para um ambiente virtual. Nessa fase de implementação, cabe ao desenvolvedor definir as metodologias, processos ou *frameworks* a serem utilizados, já que o desenvolvimento de jogos digitais é bastante flexível e se adapta ao contexto dos desenvolvedores e do próprio jogo. Não há regras fixas para a criação de um jogo, apenas boas práticas e orientações que podem ser seguidas para garantir um desenvolvimento mais eficiente.

Todavia, aqui será necessário seguir um pequeno ciclo de desenvolvimento interli-

gado ao guia da adaptação. Conforme ilustrado na Figura 7, a etapa 2 está conectada a um ciclo contínuo juntamente com a etapa 3, uma vez que, durante o desenvolvimento, muitos elementos podem mudar e, consequentemente, o guia deve ser atualizado. Na prática, o planejamento da adaptação nem sempre corresponde à realidade da implementação, e por isso, modificações e decisões sobre a adaptação — principalmente aquelas que impossibilitam a execução do que foi planejado — devem ser tratadas simultaneamente à implementação do jogo.

Figura 7 – Ciclo de desenvolvimento utilizando o guia.



Fonte: Autoria própria.

Outra parte importante dessa etapa é garantir que todos os processos de desenvolvimento sejam executados. Para isso, a etapa de implementação inclui um **Checklist de Verificação**, disponível no Apêndice A, página 15, que auxilia na conferência e organização de diversas tarefas, como a escolha e elaboração das artes e efeitos sonoros, a integração dos elementos *core*, a codificação das funcionalidades do jogo e a correção de *bugs*.

Esse *checklist* busca abranger ao máximo as etapas da criação de jogos digitais, considerando-as como uma adaptação e respeitando as particularidades de cada projeto. Contudo, serão desconsiderados os elementos relacionados à marketing e distribuição, já que não são o foco deste trabalho. A partir disso, o desenvolvedor terá a liberdade de definir como trabalhará com tudo o que foi construído até aqui e como aplicará esses elementos digitalmente.

6 RESULTADOS DA VALIDAÇÃO

Este capítulo tem como finalidade apresentar os resultados da fase de validação do guia de adaptação de jogos de tabuleiro para o digital, trazendo as respostas aos critérios de validação estabelecidos na metodologia, conforme respondidos pelos entrevistados. Nas seções 6.1 a 6.3, são apresentadas as respostas, considerações, opiniões e sugestões de melhoria coletadas em cada entrevista, além de um resumo do perfil de cada entrevistado.

6.1 Resultados do entrevistado 1

O primeiro entrevistado foi contatado por e-mail, por meio do qual recebeu o link para o material, tendo quatro dias para analisá-lo antes da entrevista. A entrevista ocorreu de forma síncrona na plataforma Google Meet, com duração aproximada de 40 minutos. Abaixo, no Quadro 5, são apresentadas as principais informações profissionais sobre o entrevistado.

Quadro 5 – Perfil do entrevistado 1.

Área de Atuação	Game Designer & Professor/Pesquisador de Game Dev.
Tempo de Experiência	7 anos ou mais
Experiência com Jogos Analógicos	Sim
Experiência com Jogos Digitais	Sim
Experiência com Adaptação de Jogos	Sim

Fonte: Autoria própria.

Durante a entrevista, primeiramente foi solicitada a permissão ao entrevistado para gravar a reunião, a qual foi analisada posteriormente com o objetivo de relacionar as respostas e comentários do entrevistado com os critérios de avaliação do guia. O entrevistado demonstrou um profundo conhecimento sobre o tema, trazendo *insights* valiosos e exemplos práticos de sua experiência acadêmica e profissional, o que facilitou a conexão entre suas observações e os critérios de avaliação propostos. Suas contribuições não apenas validaram a estrutura atual do guia, mas também apontaram caminhos para revisões e melhorias futuras.

No Quadro 6, estão organizados e categorizados os comentários do entrevistado, relacionados às perguntas. No entanto, por se tratar de uma entrevista semi-estruturada, o entrevistado pôde discutir livremente os tópicos que considerava mais importantes, resultando em algumas redundâncias em relação a certos comentários feitos.

Quadro 6 – Categorização dos comentários da entrevista 1.

Pergunta	Comentário	Categoria
Critério 1. Aplicabilidade e Utilidade Prática		
1.1	“Eu acho que assim, eu acho que de uma forma geral, sim.”	Ponto Positivo
1.2	“Eu acho que para esse começo, sim.”	Ponto Positivo
1.3	“Para mim, foi mais fácil entender como usar o manual depois que eu li [o modelo de exemplo][...].”	Ponto Positivo
1.4	“Tem alguns termos que eu fico um pouco na dúvida. Por exemplo, tu usa o termo token.”	Ponto de Melhoria 1
Critério 2. Clareza e Estrutura		
2.1	“Eu achei o layout muito legal, assim tanto o layout dele como todos os outros, achei o layout muito bem feito [...]”	Ponto Positivo
2.2 e 4.2	“[...] eu achei ele curto, não no sentido ruim. Até porque no final ele tem umas tabelas grandes. Mas depois eu vi que ele é bem direto ao ponto.”	Ponto Positivo
2.3 e 2.4	“Por exemplo, tu usa o termo token. Mas tu também usa token, piano, tampão, ficha... E aí, para mim, esses termos não são intercambiáveis?”	Ponto de Melhoria 2
Critério 3. Atualidade e Relevância		
3.1	“Talvez seja um... Uma etapa interessante de ter, né? De ter esse... Uma espécie de brainstorm primeiro. Antes de fazer o manual [guia], né?”	Ponto de Melhoria 3
3.2	“Eu acho que sim, mas é um contexto inteiro [...]”	Ponto Positivo
Critério 4. Tamanho e Orientação para Uso		
4.1	“[...] mas não, eu li rápido, entendi logo.”	Ponto Positivo
4.3	“Não, assim. Na verdade, como eu disse, depois que eu li tudo as coisas se encaixaram melhor [...]”	Ponto Positivo
4.4	“Não, eles ajudam.”	Ponto Positivo
4.5	“[o jogo usado no modelo de exemplo] ficou confuso, tipo, se eu tivesse que explicar como jogar o jogo eu acho que eu tenho ideia, acho que algumas informações estão faltando [...]”	Ponto de Melhoria 4

Fonte: Autoria própria.

Apesar dos pontos positivos, o entrevistado fez considerações relevantes sobre os desafios de destinar o guia para *game designers*, especialmente devido às diferentes perspectivas — às vezes conflitantes — que esses profissionais podem ter sobre os termos e definições utilizados, algo que foge ao escopo do guia. Diante disso, foi aconselhado que o guia fosse direcionado exclusivamente ao processo de produção, atendendo principalmente desenvolvedores independentes e adaptações de jogos *indie*. Além disso, sugeriu a criação de um modelo de exemplo utilizando um jogo mais simples e amplamente conhecido, pois considerou *O Suspeito da Casa 187* um exemplo confuso e complexo demais para essa finalidade.

A seguir, no Quadro 7, é apresentada uma descrição mais detalhada dos pontos de melhoria, bem como sugestões para resolvê-los ou contestações a respeito.

Quadro 7 – Descrição dos pontos de melhoria abordados pelo entrevistado 1.

Ponto de Melhoria	Descrição	Alterações/melhorias
Ponto de Melhoria 1 e 2	O guia usa termos como “token”, “pino”, “miniatura” e “ficha” de forma inconsistente, o que pode causar confusão.	Alguns termos técnicos poderiam ser mais claros e padronizados.
Ponto de Melhoria 3	O guia poderia incluir uma etapa inicial de <i>brainstorming</i> para ajudar os designers a refletirem sobre a adaptação.	Não há necessidade de considerar essa adição, pois o guia já utiliza a etapa de Justificativa para esse propósito.
Ponto de Melhoria 4	O guia utiliza um jogo novo como exemplo, o que pode dificultar a compreensão.	Incluir exemplos de jogos conhecidos, como <i>Catan</i> , para facilitar a aplicação do guia por desenvolvedores iniciantes.

Fonte: Autoria própria.

6.2 Resultados do entrevistado 2

O segundo entrevistado também foi contatado via e-mail, recebendo o material com dois dias de antecedência. A entrevista ocorreu pela plataforma Google Meet e teve duração aproximada de 30 minutos. O Quadro 8 apresenta as informações básicas do entrevistado.

Quadro 8 – Perfil do entrevistado 2.

Área de Atuação	Arte 2D principalmente e 3D em um grau menor & Designer de Interfaces e de Experiência de Usuário.
Tempo de Experiência	1 a 3 anos
Experiência com Jogos Analógicos	Sim
Experiência com Jogos Digitais	Sim
Experiência com Adaptação de Jogos	Sim

Fonte: Autoria própria.

Embora o entrevistado não seja diretamente um desenvolvedor ou *game designer*, sua formação em Sistemas e Mídias Digitais, aliada à sua experiência prática com desenvolvimento de jogos na *engine Godot* e participação em *game jams*, justificam sua inclusão na pesquisa. Além disso, um fator relevante de seu perfil foi sua tentativa de adaptar um jogo para o meio digital, ainda que sem sucesso. Sua perspectiva, organizada no Quadro 9, mostrou-se essencial para a validação do guia, pois representa um caso real em que a complexidade do desenvolvimento impediu a conclusão do projeto. Esse tipo de relato permite uma análise mais aprofundada dos desafios que outros profissionais podem enfrentar em contextos semelhantes, contribuindo para um entendimento mais realista das dificuldades envolvidas no processo.

Quadro 9 – Categorização dos comentários da entrevista 2.

Pergunta	Comentário	Categoria
Critério 1. Aplicabilidade e Utilidade Prática		
1.1	“Ele parece bem direcionado. Mas eu acho que eu teria que ver na prática para fazer... Assim, eu exercitar ele.”	Ponto Positivo
1.2	“Ele parece bem estruturado. [...] Ele considera pelo menos as opções básicas. [...] E ele abre espaço para você anotar o que você conhece sobre o seu jogo. E o que pode ser usado, o que precisa ser modificado e o que talvez precisa ser retirado.”	Ponto Positivo
1.3 e 1.4	“Sim, ele ajuda em algumas coisas. Porém, tem alguns itens que eu vi ao longo do questionário de preenchimento... Ficaram um pouco ambíguos e talvez até repetidos.”	Ponto de Melhoria 5
Critério 2. Clareza e Estrutura		
2.1 e 2.2	“Sim. Ele está bem completo. Completo o suficiente para você pegar todas as bases de um jogo.”	Ponto Positivo
2.3	“Tem vários termos no design de jogos que até os game designers não definiram, não compreendem direito. [...] Então, eu não sei se cabe a ti lidar com isso. Porque é questão das pessoas é de aprenderem corretamente o que é cada coisa.”	Ponto Neutro
2.4	“Na sessão de mecânicas centrais [...] esse item de limitação temporal. Achei um pouco confuso porque pode ser interpretado como, por exemplo, da limitação de época.”	Ponto de Melhoria 6
Critério 3. Atualidade e Relevância		
3.1	“Eu poderia considerar [analisar] o mercado de jogos digitais. Se tem espaço pra aquele jogo ser transformado em um jogo digital.”	Ponto de Melhoria 7
3.2	“É um pouco complicado. [Porque não é só,] vamos fazer a seleção digital. Né? Então é importante você fazer essa conscientização [analisar o mercado].”	Ponto de Melhoria 8
Critério 4. Tamanho e Orientação para Uso		
4.1	“Eu não achei ele repetitivo, não. Achei que ele tá bem organizadinho. Bem categorizado.”	Ponto Positivo
4.2	“Eu acho que ele tá [...]”	Ponto Positivo
4.3	“Pra mim eu acho que ficaram boas.”	Ponto Positivo
4.4	“Acho que sim.”	Ponto Positivo
4.5	“Essa parte das oportunidades e limitações tem um trecho em todos os itens que se repete muito.”	Ponto de Melhoria 9

Fonte: Autoria própria.

Outras considerações destacadas pelo entrevistado — e que serão abordadas em trabalhos futuros — incluem o fato de que, embora o guia pareça prático, ele acredita ser necessário testá-lo na prática para avaliar sua real efetividade. Além disso, sugeriu a criação de uma versão digital editável do guia, o que permitiria maior flexibilidade no preenchimento e uma adaptação mais eficiente às necessidades específicas de cada projeto.

Quadro 10 – Descrição dos pontos de melhoria abordados pelo entrevistado 2.

Ponto de Melhoria	Descrição	Alterações/melhorias
Ponto de Melhoria 5 e 9	A escrita dos itens da Justificativa se repetem trechos desnecessariamente, tornando a leitura cansativa.	Reformular a estrutura para evitar repetições, consolidando informações gerais primeiro e detalhando aspectos específicos em subtópicos.
Ponto de Melhoria 6	O termo pode ser confundido com uma limitação de época histórica, em vez de um limite de tempo dentro do jogo.	Reformular a expressão para algo mais claro, como “tempo de jogo”.
Ponto de Melhoria 7 e 8	O guia pode dar a impressão de que basta transformar um jogo de tabuleiro em digital sem considerar os desafios da indústria.	Adicionar na justificativa um tópico com perguntas-guias para analisar a adaptação no sentido comercial.

Fonte: Autoria própria.

6.3 Resultados do entrevistado 3

Por fim, o último entrevistado, que optou por ser contatado pelo WhatsApp, recebeu o material com dois dias de antecedência. A entrevista também ocorreu pelo Google Meet, com duração aproximada de 30 minutos. O seu perfil está apresentado a seguir, no Quadro 11.

Quadro 11 – Perfil do entrevistado 3.

Área de Atuação	Game Designer
Tempo de Experiência	7 anos ou mais
Experiência com Jogos Analógicos	Sim
Experiência com Jogos Digitais	Sim
Experiência com Adaptação de Jogos	Sim

Fonte: Autoria própria.

Como *game designer*, o entrevistado possui uma sólida formação acadêmica e ampla experiência profissional na área de jogos, o que agrega um valor significativo à entrevista. Além de sua trajetória acadêmica, atua como *game designer* desde 2003, tendo participado de diversos projetos, incluindo jogos sérios. Durante sua experiência, enfrentou desafios ao participar da adaptação de um jogo analógico para o digital, especialmente devido à complexidade dos processos da fundação na qual trabalhou e à necessidade de ajustar o jogo para um ambiente social específico. Em resumo, sua combinação de experiência prática, conhecimento teórico, visão crítica e abertura a novas ideias enriqueceu a entrevista, oferecendo uma perspectiva valiosa sobre o guia. Sua análise detalhada, apresentada no Quadro 12, contribui de forma construtiva para o desenvolvimento e aprimoramento do material deste trabalho.

Quadro 12 – Categorização dos comentários da entrevista 3.

Pergunta	Comentário	Categoria
Critério 1. Aplicabilidade e Utilidade Prática		
1.1	“[...] eu acho que varia muito do estilo do jogo que você está fazendo essa adaptação. [...] Então, depende muito do nível que você quer transicionar para o digital.”	Ponto de Melhoria 10
1.2	“Eu acho que o teu guia, ele já está funcionando para o público que quer atingir.”	Ponto Positivo
1.3	“Eu acho que ele já dá uma pesquisada nessas coisas e colocado indicativos de boas práticas, talvez.”	Ponto Positivo
1.4	“Talvez, pensando nessas outras pessoas [desenvolvedores iniciantes], talvez eu consiga atingir mais pessoas com um glossário. Em glossário, né? Desses termos [utilizados dentro do guia].”	Ponto de Melhoria 11
Critério 2. Clareza e Estrutura		
2.1 e 2.2	“Do que eu vi, eu não sei exatamente tudo que ele ia apresentar, mas me pareceu ok, [...] só que aí eu achei um pouco iniciante mesmo. Tipo, os primeiros passos [...] por onde é que eu vou me aventurar.”	Ponto Positivo
2.3	“[...] para esse tipo de material, a linguagem, a pessoa tem que ter [saber] a linguagem correta [os termos utilizados no guia], que é a versão formal [...]. Não tem como você rebaixar o nível só porque as pessoas não conseguem entender a linguagem.”	Ponto Positivo
2.4	“Falta um glossário, de palavras, de terminologia, porque para a gente que faz o jogo, tem muita terminologia.”	Ponto de Melhoria 12
Critério 3. Atualidade e Relevância		
3.1 e 3.2	“Então, pensando nessas outras pessoas [desenvolvedores iniciantes], talvez eu consiga atingir mais pessoas com um glossário. [...] Acho que o mal não vai fazer, vai aprofundar ainda mais o seu trabalho e poder expandir até para outras coisas.”	Ponto de Melhoria 13
Critério 4. Tamanho e Orientação para Uso		
4.1	“Não [tem informações redundantes ou excessivas], né?”	Ponto Positivo
4.2	“[...] ele está ok. Ele realmente é um grande guia.”	Ponto Positivo
4.3	“Mas, como eu te falei, eu responderia de boa. Então, para mim foi tranquilo esse instrumento.”	Ponto Positivo
4.4	“[...] no formato também, eu não vejo o que insinuaria. [...] Eu acho que a forma como foi diagramado está funcionando no formato3.”	Ponto Positivo

Fonte: Autoria própria.

Apesar de não fazer muitas considerações diretas em resposta às perguntas, suas principais contribuições ocorreram por meio de observações. O entrevistado destaca que a facilidade de aplicação do guia varia de acordo com o jogo e o nível de transição desejado. Além disso, enfatiza que a adaptação para o digital exige atenção especial aos *feedbacks* do jogo, pois, no mundo real, os jogadores recebem estímulos táteis, enquanto, no digital, é necessário criar *feedbacks* visuais e sonoros para compensar essa diferença.

Quadro 13 – Descrição dos pontos de melhoria abordados pelo entrevistado 3.

Ponto de Melhoria	Descrição	Alterações/melhorias
Ponto de Melhoria 10	O entrevistado destaca que a adaptação de um jogo analógico para o digital depende do estilo do jogo e do nível de transição desejado, indicando que não há um método único para esse processo.	Ressaltar no guia que o sucesso da adaptação depende desses fatores, orientando o público a considerá-los ao utilizar o guia.
Ponto de Melhoria 11, 12 e 13	O entrevistado destaca a importância de incluir um glossário no guia para auxiliar desenvolvedores iniciantes, garantindo que todos os termos utilizados sejam compreendidos de forma clara e padronizada. Ele ressalta que a terminologia específica da área pode dificultar o entendimento para quem não tem experiência prévia, e a inclusão do glossário tornaria o material mais acessível e ampliaria seu alcance.	Incluir um glossário de termos técnicos no guia, explicando de forma objetiva os conceitos utilizados. Isso ajudaria a tornar o material mais acessível para desenvolvedores iniciantes e garantiria uma interpretação unificada dos termos, facilitando a aplicação do conteúdo.

Fonte: Autoria própria.

6.4 Análise final dos resultados

Considerando todos os pontos analisados pelos entrevistados, percebe-se que os aspectos positivos do guia se sobressaem, assim como não foram apresentados aspectos negativos, apenas sugestões de aprimoramento. Dessa forma, como etapa final da metodologia deste trabalho, o guia foi reformulado com base em alguns dos comentários dos entrevistados, enquanto os pontos que exigem maior dedicação e tempo foram reservados para trabalhos futuros, conforme organizado no Quadro 14. Essa divisão permite que as melhorias mais imediatas sejam implementadas, enquanto os aspectos que requerem uma análise mais aprofundada possam ser desenvolvidos de forma mais estruturada em pesquisas posteriores.

Quadro 14 – Organização dos pontos de melhoria imediatos e futuros.

Categoria	Pontos de Melhoria
Foram resolvidos de forma imediata	Ponto de Melhoria 1 e 2
	Ponto de Melhoria 5 e 9
	Ponto de Melhoria 6
	Ponto de Melhoria 10
Mais adequados para trabalhos futuros	Ponto de Melhoria 4
	Ponto de Melhoria 7 e 8
	Ponto de Melhoria 11, 12 e 13

Fonte: Autoria própria.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho destaca a importância da adaptação de jogos de tabuleiro para plataformas digitais como uma estratégia mercadológica capaz de ampliar o alcance do jogo. No entanto, para o sucesso dessa adaptação, é fundamental compreender que uma simples tradução direta do jogo entre plataformas não é suficiente, sendo necessário reestruturar os elementos essenciais do jogo para que ele funcione adequadamente no meio digital.

No decorrer deste trabalho, foi percebida a necessidade de compreender quais são os elementos — ou seja, o *core* — que estruturam tanto os jogos de tabuleiro quanto os digitais. Assim, esses elementos foram estudados entre diferentes autores e definições, com o objetivo de categorizá-los, organizá-los e fundamentar com maior precisão o que deve ser priorizado no processo de adaptação. Como resultado dessa etapa, definiram-se como elementos centrais do *core*: mecânicas, regras, narrativa, estética e tecnologia.

No entanto, esses elementos *core* ainda eram muito abstratos para serem aplicados. Por isso, foi realizada a decomposição deles em elementos menores, o que permitiu a construção do que se tornaria o **Guia da Adaptação de Jogos de Tabuleiro para uma Versão Digital**, resultado do estudo sobre a estrutura e adaptação de jogos.

Esse guia, voltado principalmente para desenvolvedores independentes, foi estruturado em três etapas: a justificativa (uma análise dos benefícios da adaptação, como maior acessibilidade ao jogador, as oportunidades oferecidas pela tecnologia e possíveis limitações da transição para o digital), a identificação do *core* do jogo de tabuleiro (por meio de perguntas-guias que percorrem cada um dos elementos mencionados anteriormente) e, por fim, a adaptação desse *core* (consistindo na elaboração de estratégias para migrá-lo para plataformas digitais, como PC, *consoles*, *smartphones* ou realidade virtual).

Com a ideia da estrutura do guia em mente, foi elaborada simultaneamente a versão do modelo de exemplo. O jogo escolhido foi *O Suspeito da Casa 187*, pois já vinha sendo estudado na primeira versão deste trabalho — antes das mudanças subsequentes na metodologia — e foi mantido devido à sua maior compreensão por parte da autora, além da disponibilidade facilitada de seus materiais, como GDD, protótipos, *playtests*, entre outros.

No entanto, percebeu-se que, apesar das facilidades, outras pessoas que utilizariam o guia e o modelo de exemplo poderiam ter dificuldades para comprehendê-lo, pois seria necessário entender o funcionamento do jogo antes de sua aplicação. Apesar desse ponto negativo, utilizar um jogo já conhecido pela autora foi essencial para a construção do guia, já que ambos os materi-

ais foram construídos simultaneamente. A experiência na elaboração do modelo influenciou nos aprimoramentos do guia, uma vez que, em certos momentos, ficou evidente que havia elementos do jogo que não estavam contemplados no material.

Finalizada a etapa de construção do material, e como forma de garantir sua eficácia, o guia passou por um processo de validação com profissionais da área de jogos, criteriosamente selecionados por sua experiência com jogos digitais e analógicos. Seus *feedbacks* e discussões foram necessários para ajustar o guia e torná-lo ainda mais comprehensível, assim como foram pontuados propostas de aprimoramento para a evolução contínua do material.

Por fim, espera-se que este guia seja uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento de jogos digitais adaptados que preservem características de suas versões originais, ao mesmo tempo em que explorem as oportunidades oferecidas pelas novas plataformas. Embora algumas melhorias e aprofundamentos tenham sido deixados para trabalhos futuros, este estudo representa um passo significativo na criação de um material de referência para a adaptação de jogos, incentivando a inovação e o crescimento desse mercado.

7.1 Trabalhos futuros

1. Criação de um modelo de exemplo do material utilizando jogos mais simples e conhecidos no mercado, como *Monopoly* ou *Catan*.
2. Inclusão de um novo tópico na seção de Justificativa contendo perguntas-guias que auxiliem na análise comercial da adaptação de um jogo de tabuleiro para o digital.
3. Construção de um glossário de termos técnicos para garantir maior entendimento de terminologias usadas no guia, principalmente para aqueles com pouca familiaridade.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, E. **Fundamentals of Game Design**. 2nd. ed. Berkeley, CA: New Riders, 2010.
- BRATHWAITE, B.; SCHREIBER, I. **Challenges for Game Designers**. Boston: Charles River Media, 2008.
- CAMPANA, S. B. d. C. **Transposição de jogos de tabuleiro utilizados no ensino de matemática para o formato digital**. 119 p. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2017. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/f88257d9-d827-417f-b58f-bd23ae552e03>. Acesso em: 30 set. 2023.
- ELIAS, G. S.; GARFIELD, R.; GUTSCHERA, R. **Characteristics of games**. 1.ed. ed. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 2012. 336 p.
- INC., H. **Monopoly**. 2021. Disponível em: <https://www.hasbro.com/en-us/product/monopoly-classic-board-game>. Acesso em: 22 out. 2023.
- MARTINS, J. A. V. **Adaptação de jogos digitais para jogos de tabuleiro**. 48 p. Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - campus Consolação, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/bitstream/handle/23842/1/JosÃl%20Arthur%20Vigilante%20Martins.pdf>. Acesso em: 30 set. 2023.
- MIRANDA, F. S.; STADZISZ, P. C. Jogo digital: definição do termo. In: **Anais do XVI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. São Paulo: Editora SBGames, 2017. p. 296–299. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/173500.pdf>. Acesso em: 02 out. 2023.
- NIEDENTHAL, S. What we talk about when we talk about game aesthetics. In: **Proceedings of the DiGRA Conference**. [S. l.: s. n.], 2009. Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1408066/FULLTEXT01.pdf>. Acesso em: 11 dez. 2024.
- NOVAK, J. **Desenvolvimento de Games**: Tradução da 2ª edição norte-americana. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- RIDE, T. to. **Ticket to Ride**. 2023. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2477010/Ticket_to_Ride/. Acesso em: 22 out. 2023.
- ROCHA, D. *et al.* Avaliação estética de games. In: **Proceedings do SBGAMES**. Recife: SBGames, 2006. v. 5, p. 1–5. Disponível em: <http://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/aprovados/23648.pdf>. Acesso em: 11 dez. 2024.
- ROGERS, S. **Level Up: Um Guia para o Design de Grandes Jogos**. 1st. ed. São Paulo: Edgar Blücher Ltda, 2013.
- ROGERSON, M. J.; GIBBS, M.; SMITH, W. "i love all the bits": The materiality of boardgames. In: **Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2016. (CHI '16), p. 3956–3969. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2858036.2858433>. Acesso em: 02 out. 2023.
- ROTFAATHER, T. **The Rotfather Official Website**. 2023. Disponível em: <https://therotfather.com>. Acesso em: 21 out. 2023.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. 1.ed. ed. London, England: Massachusetts Institute of Technology, 2003. 688 p.

SCHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. 1st. ed. Burlington, MA: Morgan Kaufmann, 2008.

SCHUYTEMA, P. **Design de Games**: Uma abordagem prática. 1st. ed. São Paulo: Cengage Learning Edições LTDA, 2008.

STEIN, M. A criação de produtos transmídia e de licenciamento do jogo the rotfather - uma estratégia mercadológica orientada às demais indústrias criativas. In: **Anais do XIV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. São Paulo: Editora SBGames, 2015. p. 584–592. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-full/147583.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2023.

TEUBER, K. **Catan**. 2007. Disponível em: <https://www.catan.com>. Acesso em: 17 fev. 2025.

UBISOFT. **Monopoly Plus**. 2023. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/562810/MONOPOLY_PLUS/. Acesso em: 22 out. 2023.

UNIVERSE, C. **Catan Universe**. 2023. Disponível em: <https://catanuniverse.com/en/>. Acesso em: 22 out. 2023.

WARGROW. **Torneio Império Romano**. 2023. Disponível em: <https://wargrow.com.br/torneio-imperio-romano>. Acesso em: 22 out. 2023.

APÊNDICE A – GUIA DA ADAPTAÇÃO DE JOGOS DE TABULEIRO PARA O DIGITAL

Este apêndice apresenta o **Guia da Adaptação de Jogos de Tabuleiro para uma Versão Digital**, um material criado para auxiliar desenvolvedores independentes na adaptação de jogos de tabuleiro para plataformas digitais, seja PC, consoles, dispositivos móveis ou realidade virtual. O guia não oferece um passo a passo rígido, mas sim um método estruturado em perguntas-guia, tabelas e quadros para organizar e facilitar a adaptação, a fim de permitir a identificação e a preservação dos elementos *core* do jogo original.

Guia da Adaptação de Jogos Tabuleiro para uma Versão Digital

Autora: Camila Belmont

Bem-vindo(a)!

Este guia foi elaborado para auxiliar desenvolvedores independentes no processo de adaptação de jogos de tabuleiro para plataformas digitais, seja PC, consoles, dispositivos móveis, realidade virtual, entre outros. **Aqui, você encontrará orientações que tornam essa transição mais acessível e eficiente.**

O objetivo deste guia não é apresentar um passo a passo sobre como realizar a adaptação, mas sim propor um método que facilite a identificação e o transporte do **core** do jogo para outra plataforma.

Neste contexto, entende-se como **core** tudo aquilo que caracteriza o seu jogo de tabuleiro: os elementos que transmitem as sensações, a identidade e as principais características. É o que faz o jogo de tabuleiro ser reconhecido por seus jogadores e o que permitirá que eles identifiquem essas mesmas características únicas ao experimentar o jogo em uma plataforma diferente.

Com isso em mente, o guia é dividido em três partes principais:

- 1º Justificativa:** Nesta etapa, o responsável pela adaptação deve utilizar as perguntas-guia para identificar as motivações por trás do processo de adaptação. Além disso, deve analisar as facilidades que o ambiente digital pode trazer para o jogador, as oportunidades oferecidas pela tecnologia e as limitações que o jogo original pode enfrentar em sua versão digital.
- 2º Identificação do core:** Aqui, o responsável pela adaptação deve identificar as principais características do seu jogo de tabuleiro, preenchendo os quadros de identificação com base nas orientações fornecidas para cada elemento do core.
- 3º Adaptação:** Na etapa final, o responsável deve elaborar estratégias para adaptar o jogo entre plataformas. Isso inclui preencher as tabelas-guia disponíveis, utilizando o core previamente identificado e respondendo às perguntas-guia para desenvolver estratégias que minimizem os impactos do processo de adaptação no jogo digital.

Ao seguir as etapas deste guia, o responsável pela adaptação terá uma estrutura clara para **identificar, preservar e traduzir** as principais características do jogo de tabuleiro para o digital.

Perguntas-Guia da Justificativa

FACILIDADES

De que maneira a digitalização do jogo pode contribuir para:

- 1º** A compreensão e a interação do jogador com as mecânicas?
- 2º** A compreensão e aplicação das regras pelos jogadores?
- 3º** A imersão e experiências dos jogadores?

OPORTUNIDADES

Há algum elemento que possa ser adicionado ou aprimorado por meio da digitalização:

- 4º** Que contribua para melhorar as mecânicas?
- 5º** Que contribua para melhorar as regras?
- 6º** Que contribua para melhorar a narrativa do jogo?
- 7º** Que contribua para melhorar a estética do jogo?

LIMITAÇÕES

Sobre desafios na transição para o digital:

- 8º** Alguma mecânica do jogo é prejudicada ou precisa ser adaptada no digital?
- 9º** Alguma regra do jogo precisa ser modificada na transição para o digital?
- 10º** Alum elemento narrativo do jogo é comprometido na versão digital?
- 11º** O aspecto estético do jogo sofre alguma alteração negativa ao ser digitalizado?

Quadros de Identificação do Core - Respostas

ESTÉTICA

Visual

Quais os elementos visuais que compõem e são indispensáveis para o jogo de tabuleiro?

- | | | |
|--|--|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Símbolos | <input type="checkbox"/> Design dos Tokens | <input type="checkbox"/> Texturas |
| <input type="checkbox"/> Ilustrações | <input type="checkbox"/> Padrões de cores | <input type="checkbox"/> Materiais |
| <input type="checkbox"/> Arte do Tabuleiro | <input type="checkbox"/> Design dos dados | |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

.....
.....
.....
.....

Auditivo (opcional)

Quais os elementos auditivos que compõem e são indispensáveis para o jogo de tabuleiro?

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Narrador | <input type="checkbox"/> Trilha sonora | <input type="checkbox"/> Palavras-chave |
| <input type="checkbox"/> Efeitos sonoros | <input type="checkbox"/> Impacto de dados | |
| <input type="checkbox"/> Vozes interpretativas | <input type="checkbox"/> Movimentos de peças | |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

.....
.....
.....
.....

Tátil

Quais os principais elementos táteis que incrementam a estética e que são indispensáveis para o jogo de tabuleiro?

 Cartas *Moedas* *Dados* *Tokens/fichas/pinos* *Tabuleiro* *Miniaturas de personagens*

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Atmosfera

Quais são as principais emoções que a atmosfera do jogo pode evocar, sendo elas indispensáveis para criar uma experiência imersiva e envolvente?

 Medo e Tensão *Alegria e Diversão* *Competição e Desafio* *Curiosidade e Surpresa* *Empolgação e Ansiedade* *Frustração e Desesperança*

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

.....
.....
.....
.....

NARRATIVA*Objetivo*

Quais os principais objetivos do jogo de tabuleiro que são indispensáveis para a experiência e imersão do jogador?

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> Acumular pontos | <input type="checkbox"/> Exploração | <input type="checkbox"/> Interação social |
| <input type="checkbox"/> Eliminar oponentes | <input type="checkbox"/> Cooperação | <input type="checkbox"/> Gerenciamento |
| <input type="checkbox"/> Completar objetivos | <input type="checkbox"/> Evolução e progresso | <input type="checkbox"/> Desafiar oponente |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

.....
.....
.....
.....

Conflitos

Quais os principais conflitos do jogo de tabuleiro que são indispensáveis para a experiência e imersão do jogador?

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> Competição | <input type="checkbox"/> Desafios em grupo | <input type="checkbox"/> Conflito de identidade |
| <input type="checkbox"/> Conflito de recursos | <input type="checkbox"/> Conflito de tempo | <input type="checkbox"/> Aleatoriedade |
| <input type="checkbox"/> Conflito de decisão | <input type="checkbox"/> Conflito de narrativa | |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

.....
.....
.....
.....

Descriptores narrativos

Quais os principais descritores narrativos (componentes que representam os eventos do jogo dentro da história) que são indispensáveis para a experiência do jogo de tabuleiro?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> <i>Objetos de Interação Narrativa</i> | <input type="checkbox"/> <i>Texto Narrativo e Contextualização</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Componentes Visuais e Iconografia Temática</i> | <input type="checkbox"/> <i>Estruturação de Regras para Imersão Narrativa</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Cartas e Elementos de Decisão Narrativa</i> | <input type="checkbox"/> <i>Ambiente e Construção de Cenários</i> |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Mecânicas centrais

Quais as mecânicas centrais que são indispensáveis e contribui para criação da narrativa no jogo de tabuleiro?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> <i>Leilão e negociação</i> | <input type="checkbox"/> <i>Controle de tempo</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Deduções e mistério</i> | <input type="checkbox"/> <i>Construção de mundo</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Escolhas e consequências</i> | <input type="checkbox"/> <i>Movimentação de peças</i> |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

REGRAS

Quais as principais regras que compõem, são indispensáveis, e permitem transmitir as sensações da atmosfera para o jogo de tabuleiro?

MECÂNICAS

Quais as principais mecânicas que compõem, são indispensáveis, e transmitem as sensações da atmosfera para o jogo de tabuleiro?

TECNOLOGIA

Quais os principais componentes físicos que compõem, são indispensáveis, e permitem a imersão e jogabilidade no jogo?

- Dados*
- Tokens/fichas/pinos*
- Cartas*
- Peças Modulares*
- Tabuleiro*
- Miniaturas de personagens*

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Como esses componentes analógicos influenciam e dão suporte às mecânicas do jogo?

- Aleatoriedade*
- Movimentação*
- Resolução de Conflitos*
- Controle de Área*
- Gerenciamento de Mão*
- Construção de Baralho*

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Tabelas-Guia da Adaptação

Quadro-Guia da Adaptação – Tecnologia			
Para qual plataforma o jogo será adaptado (computador, smartphone, console, etc.)?			
Considerando os componentes físicos que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.			
	Componente físico do jogo	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
At. 1	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		Quais os impactos positivos ou negativos?
At. 2	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
At. 3	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
At. 4	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
At. 5	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
At. 6	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		

Quadro-Guia da Adaptação – Mecânicas

Considerando as **mecânicas principais** que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

Mecânica	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?		Quais os impactos positivos ou negativos?
		<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não	
<i>Am. 1</i>				
<i>Am. 2</i>		<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não	
<i>Am. 3</i>		<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não	
<i>Am. 4</i>		<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não	
<i>Am. 5</i>		<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não	
<i>Am. 6</i>		<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não	

Quadro-Guia da Adaptação – Regras

Considerando as **regras principais** que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

	Regra	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?	Como irá afetar outras regras ou mecânicas?
<i>Ar. 1</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>Ar. 2</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>Ar. 3</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>Ar. 4</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>Ar. 5</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>Ar. 6</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>Ar. 7</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>Ar. 8</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		

Quadro-Guia da Adaptação – Narrativa – Parte 1

Considerando as os **elementos narrativos** que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

Objetivos do jogo			
	Objetivo	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
AnO. 1		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Como será integrada às mecânicas do jogo?
AnO. 2		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
AnO. 3		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
AnO. 4		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
Conflitos do jogo			
	Conflitos	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
AnC. 1		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Como irá garantir a coerência narrativa?
AnC. 2		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
AnC. 3		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
AnC. 4		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	

Quadro-Guia da Adaptação – Narrativa – Parte 2

Considerando as os elementos narrativos que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

<i>Descritores narrativos do jogo</i>			
Descriptor narrativo	Será necessário modificá-lo?		Como será integrada à plataforma do jogo?
	De que forma será essa modificação?	De que forma será essa modificação?	
<i>AnDn. 1</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>AnDn. 2</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>AnDn. 3</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>AnDn. 4</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>Mecânicas centrais do jogo</i>			
Mecânica central	Será necessário modificá-lo?		Como permitirá a interatividade?
	De que forma será essa modificação?	De que forma será essa modificação?	
<i>AnMc. 1</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>AnMc. 2</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>AnMc. 3</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		
<i>AnMc. 4</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não		

Quadro-Guia da Adaptação – Estética – Parte 1

Considerando os elementos estéticos que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

<i>Estética visual</i>			
	Elemento visual	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
<i>AeV. 1</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
<i>AeV. 2</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
<i>AeV. 3</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
<i>AeV. 4</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
<i>AeV. 5</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
<i>AeV. 6</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
<i>Estética auditiva</i>			
	Elemento auditivo	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
<i>AeA. 1</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
<i>AeA. 2</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
<i>AeA. 3</i>		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	

Quadro-Guia da Adaptação – Estética – Parte 2

Considerando os **elementos estéticos** que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

Estética tátil			
	Elemento tátil	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
AeT. 1		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Como irá se adaptar a atmosfera e as mecânicas?
AeT. 2		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
AeT. 3		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
AeT. 4		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
Atmosfera do jogo			
	Atmosfera	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
AeAt. 1		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Como será incrementado a narrativa?
AeAt. 2		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	
AeAt. 3		<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	

Checklist de Verificação

Checklist de Verificação das Etapas de Pré-Implementação e Implementação		
Nº	Etapa 1 – Planejamento Inicial	Status da tarefa
1.1	Preenchimento das Perguntas-Guias da justificativa	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
1.2	Identificação do Core de tabuleiro	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
1.3	Preenchimento das Tabelas-Guias da Adaptação	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
1.4	Escolha e configuração da Engine de desenvolvimento	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
1.5	Escolha e configuração das ferramentas e softwares de design/som	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
Etapa 2 – Pré-Produção		
2.1	Testar mecânicas principais e ajustar conforme necessário	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
2.2	Esboços iniciais de cenários, personagens e UI	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
2.3	Criar personagens principais e NPCs	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
2.4	Planejar e criar layouts iniciais dos níveis	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
2.5	Definir checkpoints, inimigos e objetivos	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
2.6	Escolher estilo musical e criar trilha sonora e efeitos sonoros	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
Etapa 3 – Produção		
3.1	Desenvolver o sistema base (movimentação, interações, IA, etc.)	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
3.2	Implementar mecânicas de combate, puzzles, etc	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
3.3	Criar menus e interfaces do usuário (UI/UX)	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
3.4	Finalizar modelos 3D, sprites ou cenários 2D	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
3.5	Implementar animações (personagens, objetos e cenários)	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
3.6	Integrar trilha sonora e efeitos sonoros no jogo	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
3.5	Testar a jogabilidade e corrigir bugs	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção
3.6	Ajustar o equilíbrio do jogo (dificuldade, progressão, etc.)	<input type="checkbox"/> Concluído <input type="checkbox"/> Em andamento <input type="checkbox"/> Em correção

APÊNDICE B – MODELO DE EXEMPLO DO GUIA

Este apêndice apresenta um exemplo prático da adaptação de um jogo de tabuleiro para o meio digital, utilizando como referência o jogo O Suspeito da Casa 187. O objetivo deste material é esclarecer dúvidas sobre o preenchimento e a utilização do **Guia da Adaptação de Jogos de Tabuleiro para uma Versão Digital**. Dessa forma, este material serve como um estudo de caso detalhado, exemplificando a aplicação do método proposto pelo guia principal.

**Guia da Adaptação de Jogos Tabuleiro
para uma Versão Digital**

Modelo de Exemplo

Jogo adaptado: O Suspeito da Casa 187

Game Designer: Camila Belmont

Bem-vindo(a)!

Esse modelo de exemplo serve para sanar dúvidas relacionadas ao preenchimento e utilização do guia. O jogo escolhido para isso é **O Suspeito da Casa 187**, um jogo híbrido de tabuleiro que simula um *escape room*, com sistema de jogabilidade colaborativo projetado para 3 ou 7 jogadores.

O jogo é composto por um mapa que funciona como tabuleiro, por um token de movimentação, e por cartas variadas contendo informações diversas, como objetos, fotos, ações e ajuda. No entanto, apesar do jogo conter elementos híbridos (smartphones para leitura de *QR codes* e cronometragem), eles desempenham um papel secundário na experiência geral e serão ignorados, já que o foco principal da adaptação **nesse jogo** é a natureza analógica.

Para mais detalhes, utilize o material: **Descrição de O Suspeito da Casa 187**.

Perguntas-Guia da Justificativa - Respostas

FACILIDADES

De que maneira a digitalização do jogo pode contribuir para:

1º A compreensão e a interação do jogador com as mecânicas?

As mecânicas podem ser explicadas e simplificadas por meio de um pequeno tutorial sobre os comandos e interações, apresentado no início do jogo de forma clara e objetiva.

2º A compreensão e aplicação das regras pelos jogadores?

Regras complexas podem ser abstraídas para ficar em 2º plano, sem que o jogador se preocupe muito com isso, ou explicadas dentro da própria narrativa. Exemplos de regras:

- Controle do tempo.
- Controle dos slots e descarte de cartas.
- Limitação das ações do jogador.

3º A imersão e experiências dos jogadores?

Narrativa da história se torna mais evidente e fluída conforme a progressão do jogo. Artes e elementos gráficos mais desenvolvidos e detalhados. Mais opções de interação com o ambiente (mapa). Exemplos de imersões possíveis:

- Explorar o mapa como um personagem.
- Estética voltada para o suspense, com uma atmosfera mais sombria.
- Trilha sonora específica para aumentar o suspense.

OPORTUNIDADES

Há algum elemento que possa ser adicionado ou aprimorado por meio da digitalização:

4º Que contribua para melhorar as mecânicas?

Mecânica de tempo limitado: contagem do tempo pode ser responsabilidade exclusiva do sistema, iniciando a partir de um gatilho específico.

5º Que contribua para melhorar as regras?

Controle do fluxo de informações de forma que as regras não precisem ser explicadas todas de uma vez, mas sim apresentadas gradualmente, em momentos específicos ou conforme a progressão da história, garantindo que o jogador assimile o conteúdo de forma mais natural e intuitiva, sem sobrecarga de informações.

6º Que contribua para melhorar a narrativa do jogo?

Diálogos realizados pelo personagem ao interagir com o mapa, e parte da história sendo contada através de cutscenes. Exemplo de aplicação:

- *Apresentação da motivação do personagem e objetivo do jogo numa cutscene.*

7º Que contribua para melhorar a estética do jogo?

Ilustrações mais elaboradas e mais detalhes no mapa, assim como uma visualização mais profunda das fotos e objetos.

LIMITAÇÕES

Sobre desafios na transição para o digital:

8º Alguma mecânica do jogo é prejudicada ou precisa ser adaptada no digital?

O uso de cartas e a interação entre jogadores deixam de ser viáveis, uma vez que as cartas não são mais interessantes para armazenar informações, e o desenvolvimento de um jogo multiplayer é complexo e trabalhoso. Assim, o jogo original precisa ser adaptado para o formato single-player, descartando tanto a mecânica de compartilhamento de informações entre jogadores quanto a utilização de cartas.

9º Alguma regra do jogo precisa ser modificada na transição para o digital?

- *Regra de duração de partida.*
- *Regra de movimentação e ações.*
- *Regras de armazenamento e descarte de objetos e fotos.*
- *Regras da carta de socorro.*
- *Regras de fim da partida.*

10º Alum elemento narrativo do jogo é comprometido na versão digital?

No jogo de tabuleiro, parte da história era criada pelos próprios jogadores por meio da interação com o mapa e diversos elementos do jogo. Para que essa característica seja mantida no digital, a narrativa precisa ser adaptada para dar liberdade para a interpretação do jogador sobre os acontecimentos da história.

11º O aspecto estético do jogo sofre alguma alteração negativa ao ser digitalizado?

Aparência do mapa, apresentação dos slots de cartas (que deve funcionar como inventário) e a transição para uma perspectiva que acompanha um personagem principal.

Quadros de Identificação do Core - Respostas

ESTÉTICA

Visual

Quais os elementos visuais que compõem e são indispensáveis para o jogo de tabuleiro?

- | | | |
|---|--|------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Símbolos | <input type="checkbox"/> Design dos Tokens | <input type="checkbox"/> Texturas |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ilustrações | <input checked="" type="checkbox"/> Padrões de cores | <input type="checkbox"/> Materiais |
| <input checked="" type="checkbox"/> Arte do Tabuleiro | <input type="checkbox"/> Design dos dados | |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Design do tabuleiro como se fosse a planta de uma casa.

Ilustração das cartas e mapa com aspecto meio destruído/sujo.

Imagens meio “realistas” dos locais e objetos da casa

Padrões de cores focado no preto/escuro, com vermelho contrastando.

Auditivo (opcional)

Quais os elementos auditivos que compõem e são indispensáveis para o jogo de tabuleiro?

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Narrador | <input type="checkbox"/> Trilha sonora | <input type="checkbox"/> Palavras-chave |
| <input type="checkbox"/> Efeitos sonoros | <input type="checkbox"/> Impacto de dados | |
| <input type="checkbox"/> Vozes interpretativas | <input type="checkbox"/> Movimentos de peças | |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Tátil

Quais os principais elementos táteis que incrementam a estética e que são indispensáveis para o jogo de tabuleiro?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> <i>Cartas</i> | <input type="checkbox"/> <i>Moedas</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Dados</i> | <input type="checkbox"/> <i>Tokens/fichas/pinos</i> |
| <input checked="" type="checkbox"/> <i>Tabuleiro</i> | <input checked="" type="checkbox"/> <i>Miniaturas de personagens</i> |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

O tabuleiro é um dos objetos que, apesar de pouco, ainda é manipulado (tocado) pelo jogador, e o tamanho do mapa e a disposição dos slots de maneira visualmente agradável acaba complementando a estética.

Já a miniatura, que no caso é o personagem John Smith, possui um formato e design semelhante a uma pessoa, além de ser manipulado constantemente. Assim, acaba por exercer um papel marcante no jogo.

Atmosfera

Quais são as principais emoções que a atmosfera do jogo pode evocar, sendo elas indispensáveis para criar uma experiência imersiva e envolvente?

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> <i>Medo e Tensão</i> | <input type="checkbox"/> <i>Alegria e Diversão</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Competição e Desafio</i> | <input type="checkbox"/> <i>Curiosidade e Surpresa</i> |
| <input type="checkbox"/> <i>Empolgação e Ansiedade</i> | <input checked="" type="checkbox"/> <i>Frustração e Desesperança</i> |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Medo e tensão pelos desafios do jogo.

Curiosidade para saber a história do jogo, e surpresa aos descobri-la.

Frustração e desesperança com as discussões entre os outros jogadores e com a cronometragem do tempo, o que pode afetar a vitória de todos.

NARRATIVA

Objetivo

Quais os principais objetivos do jogo de tabuleiro que são indispensáveis para a experiência e imersão do jogador?

- | | | |
|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Acumular pontos | <input checked="" type="checkbox"/> Exploração | <input type="checkbox"/> Interação social |
| <input type="checkbox"/> Eliminar oponentes | <input checked="" type="checkbox"/> Cooperação | <input checked="" type="checkbox"/> Gerenciamento |
| <input type="checkbox"/> Completar objetivos | <input type="checkbox"/> Evolução e progresso | <input type="checkbox"/> Desafiar oponente |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Desvendar o mistério da história (pelo menos de forma subjetiva).

Gerenciamento se refere, aqui, como o gerenciamento das cartas de locais que servirão como provas.

Exploração do mapa, dos objetos disponíveis e dos resultados que cada ação pode levar.

Conflitos

Quais os principais conflitos do jogo de tabuleiro que são indispensáveis para a experiência e imersão do jogador?

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> Competição | <input type="checkbox"/> Desafios em grupo | <input type="checkbox"/> Conflito de identidade |
| <input type="checkbox"/> Conflito de recursos | <input checked="" type="checkbox"/> Conflito de tempo | <input type="checkbox"/> Aleatoriedade |
| <input checked="" type="checkbox"/> Conflito de decisão | <input checked="" type="checkbox"/> Conflito de narrativa | |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Conflito entre jogadores, o que pode ser motivado pelos conflitos marcados acima. Por exemplo, cada jogador pode ter uma interpretação da narrativa de forma diferente, acarretando no conflito de decisão que se torna mais desafiador combinado ao conflito de tempo.

Descriptores narrativos

Quais os principais descritores narrativos (componentes que representam os eventos do jogo dentro da história) que são indispensáveis para a experiência do jogo de tabuleiro?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Objetos de Interação
<input checked="" type="checkbox"/> Narrativa | <input type="checkbox"/> Texto Narrativo e
<input checked="" type="checkbox"/> Contextualização |
| <input type="checkbox"/> Componentes Visuais e
<input checked="" type="checkbox"/> Iconografia Temática | <input checked="" type="checkbox"/> Estruturação de Regras
<input checked="" type="checkbox"/> para Imersão Narrativa |
| <input checked="" type="checkbox"/> Cartas e Elementos de
<input checked="" type="checkbox"/> Decisão Narrativa | <input type="checkbox"/> Ambiente e Construção
<input type="checkbox"/> de Cenários |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

O manual de regras é responsável por apresentar o universo do jogo aos jogadores, enquanto as cartas servirão como um meio de introduzir alguns elementos do jogo, como as fotos dos locais suspeitos do crime, objetos para realizar ações, e cartas com o resultado dessas ações.

Mecânicas centrais

Quais as mecânicas centrais que são indispensáveis e contribui para criação da narrativa no jogo de tabuleiro?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Leilão e negociação | <input checked="" type="checkbox"/> Controle de tempo |
| <input checked="" type="checkbox"/> Deduções e mistério | <input type="checkbox"/> Construção de mundo |
| <input checked="" type="checkbox"/> Escolhas e consequências | <input type="checkbox"/> Movimentação de peças |

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Escolha e consequência tornam-se parte da mecânica de seleção de cartas, resultando na realização de ações e nas respectivas consequências. Já a dedução e o mistério são mecânicas mais subjetivas, ligadas às discussões entre os jogadores, que precisarão chegar a um consenso para tomar decisões capazes de desvendar a história e levar à vitória.

REGRAS

Quais as principais regras que compõem, são indispensáveis, e permitem transmitir as sensações da atmosfera para o jogo de tabuleiro?

Dentre as regras, destacam-se as de números 4 a 11 por proporcionarem sensações de tensão e frustração. Essas regras estão relacionadas ao funcionamento das cartas (quantas devem ser armazenadas e quando devem ser descartadas) e ao funcionamento da carta de saída, que marca o fim da partida. As demais regras do jogo podem ser ajustadas conforme necessário.

.....
.....
.....
.....

MECÂNICAS

Quais as principais mecânicas que compõem, são indispensáveis, e transmitem as sensações da atmosfera para o jogo de tabuleiro?

As mecânicas do jogo podem ser resumidas nos seguintes pontos:

- *Andar pelo tabuleiro (mapa)*
- *Mover o pino de movimentação (representando a quantidade de movimentações restantes)*
- *Encontrar cartas*
- *Recolher, armazenar e descartar cartas*
- *Compartilhar informações*

Essas são mecânicas simples, pois o foco principal do jogo está na narrativa e na maneira como cada jogador raciocina e toma decisões em relação às ações.

TECNOLOGIA

Quais os principais componentes físicos que compõem, são indispensáveis, e permitem a imersão e jogabilidade no jogo?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Dados
<input checked="" type="checkbox"/> Cartas
<input checked="" type="checkbox"/> Tabuleiro | <input type="checkbox"/> Tokens/fichas/pinos
<input type="checkbox"/> Peças Modulares
<input checked="" type="checkbox"/> Miniaturas de personagens |
|---|---|

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Apesar de as cartas desempenharem um papel importante no funcionamento das mecânicas, elas servem principalmente como representações de alguns elementos "dentro da casa" e como um meio de ocultar informações, como os resultados de certas ações. Já a miniatura funciona como o personagem coletivo e manipulável pelos jogadores, representando-os durante a partida.

Como esses componentes analógicos influenciam e dão suporte às mecânicas do jogo?

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Aleatoriedade
<input type="checkbox"/> Resolução de Conflitos
<input checked="" type="checkbox"/> Gerenciamento de Mão | <input checked="" type="checkbox"/> Movimentação
<input type="checkbox"/> Controle de Área
<input type="checkbox"/> Construção de Baralho |
|---|---|

Outros elementos ou detalhes dos elementos acima:

Gerenciamento de mão está relacionado ao controle das ações dos jogadores, seja pelas cartas de ações, cartas de fotos ou objetos. Em outras palavras, tudo o que os jogadores podem fazer.

Tabelas-Guia da Adaptação

Quadro-Guia da Adaptação – Tecnologia			
Para qual plataforma o jogo será adaptado (computador, smartphone, console, etc.)?			Computador
Considerando os componentes físicos que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.			
Componente físico do jogo	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?	Quais os impactos positivos ou negativos?
At. 1 Cartas	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	As cartas serão descartadas, de modo que as informações que elas continham sejam incorporadas ao jogo de outras formas. Por exemplo, as ações não serão limitadas às cartas e passarão a ser controladas por outros mecanismos.	Positivos: Algumas informações sensíveis para o jogo serão manitidas escondidas. Negativos: Alguns jogadores podem sentir falta da interação direta com as cartas, o que pode reduzir a imersão para quem prefere mecânicas mais táticas.
At. 2 Mapa (tabuleiro)	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	Positivos: Os jogadores podem se familiarizar com o mapa, mantendo uma experiência similar ao formato de tabuleiro, o que facilita a navegação e a compreensão do espaço de jogo.
At. 3 Miniatura (John Smith)	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	Positivo: Os jogadores podem identificar o personagem.
At. 4	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	—	—
At. 5	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	—	—
At. 6	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	—	—

Quadro-Guia da Adaptação – Mecânicas

Considerando as **mecânicas principais** que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

Mecânica	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?	Quais os impactos positivos ou negativos?
Am. 1 Andar pelo tabuleiro (mapa)	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	Positivos: Os jogadores ainda poderão se movimentar pelo mapa; porém, a movimentação será mais livre, permitindo que controlem o personagem de forma independente. As mais táticas.
Am. 2 Mover o pino de movimentação	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Não vai haver mais controle de movimentação dentro do mapa, o jogador é livre para andar por todo ambiente, com exceção de lugares que são bloqueados.	Positivos: Os jogadores não precisam mais se preocupar com a quantidade de movimentos. Negativos: Pode acabar afetando a sensação de sufoco.
Am. 3 Encontrar cartas	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Os jogadores não precisarão mais encontrar cartas, mas sim os conteúdos que elas representam. Por exemplo, em vez de encontrar uma carta de objeto, o jogador deverá localizar o próprio objeto no mapa, e as ações poderão ser realizadas livremente, controladas apenas por outras limitações.	Positivos: Não será mais necessário utilizar cartas, pois objetos, locais e ações estarão disponíveis livremente, sendo controlados apenas por outras limitações. Negativos: A ausência de cartas pode afetar o envolvimento afetivo de alguns jogadores.
Am. 4 Recolher, armazenar e descartar cartas	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Cartas não serão mais utilizadas; portanto, o armazenamento de objetos será controlado por um inventário, enquanto as fotos serão armazenadas em um rolo de câmera. Cada tipo de inventário será gerido por suas próprias regras específicas.	Positivos: Objetos, locais e ações terão regras próprias, que os jogadores não precisam conhecer conscientemente, pois serão gerenciadas de forma integrada ao sistema.
Am. 5 Compartilhar informações entre jogadores	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Devido às limitações tecnológicas, não será mais possível manter o jogo no formato cooperativo entre jogadores. Portanto, o jogo será single-player, e a mecânica de compartilhamento de informações entre os jogadores será descartada.	Positivos: Não será necessário desenvolver o jogo no formato multiplayer, o que simplifica a implementação. Negativos: O aspecto social e interativo entre os jogadores será perdido, reduzindo a familiaridade com o jogo e comprometendo parte do core.
Am. 6	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	—	—

Quadro-Guia da Adaptação – Regras

Considerando as **regras principais** que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

	Regra	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?	Como irá afetar outras regras ou mecânicas?
Ar. 1	Regra n° 04	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	A única mudança será a ausência de cartas. Os jogadores deverão recolher apenas objetos e fotos previamente marcados no mapa do jogo.	—
Ar. 2	Regra n° 05	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Para realizar uma ação que requer um objeto específico, o jogador deve tê-lo armazenado no inventário, que terá a capacidade de armazenar apenas um objeto por vez.	Será implementada uma regra de verificação no sistema para determinar se uma ação pode ser realizada.
Ar. 3	Regra n° 06	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	A única mudança será que um objeto será descartado (ao invés de uma carta representando) e não poderá mais ser utilizado depois.	—
Ar. 4	Regra n° 07	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	—
Ar. 5	Regra n° 08	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	—
Ar. 6	Regra n° 09	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	A regra permanece a mesma, com o único porém de que o que antes eram slots para cartas, se torna um rolo de câmera posicionado no canto da tela para mostrar a quantidade de fotos tiradas.	—
Ar. 7	Regra n° 10	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	A saída da casa só poderá ser feita em locais específicos, e estes locais estão bloqueados até que seja utilizado um objeto do mapa para liberar o acesso.	A regra de verificação será semelhante à utilizada para as ações.
Ar. 8	Regra n° 11	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	Não haverá mais controle de movimentação, a única coisa que o jogador deve estar atento é no tempo cronometrado e nos possíveis locais de saída do mapa.	—

Quadro-Guia da Adaptação – Narrativa – Parte 1

Considerando as os **elementos narrativos** que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

Objetivos do jogo			
	Objetivo	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
AnO. 1	Exploração do mapa	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—
AnO. 2	Cooperação entre jogadores	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	A cooperação entre jogadores será removida. Em seu lugar, a narrativa será ajustada para um único jogador, com desafios mais complexos. O objetivo é reproduzir sensações semelhantes as enfrentadas na cooperação, como a dificuldade na tomada de decisões.
AnO. 3	Gerenciamento de catas	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	O gerenciamento de cartas será substituído pelo gerenciamento de inventário (para os objetos) e pelo controle da máquina fotográfica (para registrar fotos dos locais suspeitos).
AnO. 4	Desvendar mistério da história	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	—
Conflitos do jogo			
	Conflitos	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
AnC. 1	Conflito de decisão	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—
AnC. 2	Conflito de tempo	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	O tempo cronometrado será de apenas 20 min.
AnC. 3	Conflito de narrativa	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—
AnC. 4	Conflito entre jogadores	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Não haverá mais conflito entre jogadores.
Como será integrada às mecânicas do jogo?			
			Como será integrada às mecânicas do jogo?
			O jogador pode acessar um menu para organizar os objetos adquiridos durante a exploração. A câmera será um recurso ativo durante o gameplay, permitindo registrar fotos de cenas suspeitas. Antes de coletar um objeto ou tirar uma foto, será exibida no mapa uma mensagem, em forma de balão de texto, descrevendo o que está sendo observado. A máquina fotográfica e o inventário estarão diretamente integrados à narrativa, com certas áreas ou eventos sendo desbloqueados apenas através do uso correto de ambos.

Quadro-Guia da Adaptação – Narrativa – Parte 2

Considerando as os **elementos narrativos** que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

Descritores narrativos do jogo			
	Descriptor narrativo	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
AnDn. 1	<i>Cartas e componentes</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	Não será mais utilizado dentro da narrativa, sendo substituído por eventos dentro da história e por algumas mecânicas adicionais. —
AnDn. 2	<i>Manual de regras</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Será resumido, integrado a história e integrado a alguma mecânica. As regras do sistema, como o cronômetro ou a validação de objetos necessários para realizar ações, serão integradas diretamente às mecânicas do jogo. Já as informações sobre a história serão reveladas por meio de eventos ao longo da narrativa.
AnDn. 3	—	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	— —
AnDn. 4	—	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	— —
Mecânicas centrais do jogo			
	Mecânica central	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
AnMc. 1	<i>Dedução e mistério</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	O jogador deverá desvendar o mistério por trás dos locais suspeitos dentro da casa. —
AnMc. 2	<i>Escolha e consequências</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	Cada escolha feita terá uma consequência direta ou indireta. Por exemplo, as fotos tiradas pelo jogador são definitivas e podem determinar a vitória ou a derrota. Caso as fotos não acumulem pontos suficientes para incriminar o suspeito, o jogador pode faltar em alcançar o objetivo. —
AnMc. 3	<i>Limitação temporal</i>	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—
AnMc. 4	—	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	—

Quadro-Guia da Adaptação – Estética – Parte 1

Considerando os **elementos estéticos** que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

Estética visual				
	Elemento visual	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?	Como irá integrar a atmosfera e a narrativa do jogo?
AeV. 1	Símbolos	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	Haverá símbolos chamaativos no mapa para indicar ao jogador onde é possível interagir, seja para pegar um objeto ou para registrar fotos em locais suspeitos.
AeV. 2	Ilustrações das cartas	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Ilustrações da parte traseira das cartas não serão mais necessárias.	Permite que o jogador explore todo o local, oferecendo uma maior percepção da extensão das coisas que precisa buscar. Isso contribui para intensificar a sensação de urgência e correria.
AeV. 3	Arte do tabuleiro	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Será mais expandido e detalhado.	—
AeV. 4	Padrões de cores	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	A estética será mantida com tons escuros, evocando a sensação de desconhecido, obscuro e angustiante, enquanto o vermelho será usado para remeter a sangue, aflição, desconforto e perigo.
AeV. 5	Imagens “realistas” editadas	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	As imagens das fotos serão mais detalhadas, permitindo ao jogador entender por que aquele local, previamente descrito na tela antes de tirar a foto, é considerado suspeito.
AeV. 6	—	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	—
Estética auditiva				
	Elemento auditivo	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?	Como irá integrar a atmosfera e a narrativa do jogo?
AeA. 1	—	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	—	—
AeA. 2	—	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	—
AeA. 3	—	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—	—

Quadro-Guia da Adaptação – Estética – Parte 2

Considerando os **elementos estéticos** que compõem o core do jogo, identificados na etapa anterior, preencha o quadro utilizando as perguntas-guia abaixo.

Estética tátil			
	Elemento tátil	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
AeT. 1	Miniatura (personagem)	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	O aspecto tátil da miniatura será adaptado para que o jogador controle o personagem John Smith. No jogo analógico, a miniatura é manipulada diretamente com as mãos, mas essa característica será traduzida para o ambiente digital, permitindo interação por meio dos controles do teclado.
AeT. 2	Tabuleiro (mapa)	<input checked="" type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	Será digitalizado e redesenhado para oferecer uma visão top-down da Casa 187, substituindo o aspecto físico do tabuleiro original.
AeT. 3	—	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	—
AeT. 4	—	<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não	—
Atmosfera do jogo			
	Atmosfera	Será necessário modificá-lo?	De que forma será essa modificação?
AeAt. 1	Medo e Tensão	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—
AeAt. 2	Frustração e Desesperança	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—
AeAt. 3	Curiosidade	<input type="checkbox"/> Sim <input checked="" type="checkbox"/> Não	—
Como irá se adaptar a atmosfera e as mecânicas?			
			Como será incrementado a narrativa?
			A imersão será conquistada para o jogador por meio da combinação de todos os elementos narrativos, da ambientação estética e dos efeitos sonoros adicionados ao jogo.
			A imersão será reforçada pela combinação das mecânicas e pelas limitações de ações e tempo. O espaço restrito dos inventários e a crença de que o tempo não sera suficiente para coletar provas ou até mesmo escapar da casa intensificarão essa sensação de frustração e desesperança.
			A curiosidade será um fator chave para montar todas as pistas e desvendar, ao final, a história por trás do suspeito da Casa 187, levando o jogador a vencer o jogo.

APÊNDICE C – CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PERGUNTAS DA ENTREVISTA

1. Critério 1: Aplicabilidade e Utilidade Prática

- 1.1 Na sua opinião, o guia parece fácil de aplicar nesse contexto?
- 1.2 Você acredita que ele atende às necessidades dos game designers e desenvolvedores independentes, que são o público-alvo principal?
- 1.3 Na sua opinião, os exemplos e orientações fornecidos no guia são práticos e úteis para quem deseja aplicá-lo?
- 1.4 Há algum aspecto específico que você acredita que poderia tornar o guia mais aplicável?

2. Critério 2: Clareza e Estrutura

- 2.1 Você considera que o guia está bem organizado?
- 2.2 A estrutura do guia tem uma boa fluidez, ou seja, as informações e etapas são apresentadas de forma lógica e contínua?
- 2.3 A linguagem utilizada no guia é acessível e fácil de compreender para o público-alvo?
- 2.4 Existe alguma parte que você considera confusa ou que poderia ser melhor estruturada?

3. Critério 3: Atualidade e Relevância

- 3.1 Há algo que você acredita que deveria ser atualizado ou incluído para torná-lo mais relevante?
- 3.2 Na sua visão, o guia aborda os desafios atuais enfrentados em projetos de adaptação de jogos?

4. Critério 4: Tamanho e Orientação para Uso

- 4.1 Para você, o guia parece sucinto e direto ao ponto, ou você sentiu que ele tem informações redundantes ou excessivas?
- 4.2 O tamanho do guia está adequado para o propósito, ou você acredita que ele poderia ser mais enxuto ou mais detalhado?
- 4.3 As instruções sobre como preencher ou utilizar o guia são claras e intuitivas?
- 4.4 Há passos exemplificados ou tutoriais no guia que ajudam a entender como aplicá-lo? Eles são suficientes, na sua opinião?
- 4.5 Se você pudesse sugerir uma melhoria no formato ou no detalhamento do guia, qual seria?

APÊNDICE D – DESCRIÇÃO E DETALHES DO JOGO O SUSPEITO DA CASA 187

O Suspeito da Casa 187 é um jogo híbrido de tabuleiro que simula um *escape room*, com sistema de jogabilidade colaborativo projetado para 3 ou 7 jogadores. O jogo é composto por um mapa que funciona como tabuleiro, por um *token* de movimentação, e por cartas variadas contendo informações diversas, como objetos, fotos, ações e ajuda — que serão descritos mais adiante. Além disso, a jogabilidade incorpora o uso de *smartphones* para a leitura de *QR codes*, utilizado apenas para revelar o conteúdo das cartas, cronometrar a partida e auxiliar, mas não de forma definitiva, na criação de uma atmosfera mais enigmática.

Parte dessa atmosfera é construída através da narrativa, moldada por meio de uma história fictícia ambientada durante a década de 80. Ela é projetada para envolver os jogadores em uma trama que combina tomada de decisão, investigação e compartilhamento de informações, simulando um caso criminal apesar de conter aspectos exagerados e fantasiosos. Seu gênero se enquadra em aventura, com foco na exploração do mapa e coleta de itens (cartas), construindo assim um amplo sistema com diferentes mecânicas a serem jogadas.

As mecânicas necessárias para o funcionamento do jogo é composta por ações do tipo: andar pelo mapa; movimentar pino de localização; encontrar cartas; coletar cartas; compartilhar informações entre os jogadores; ler *QR codes*; cronometrar tempo, e visualizar informações das cartas. A união das mecânicas com a atmosfera, regras e narrativa é fundamental para criar uma experiência envolvente e imersiva repleta de desafios.

Tal experiência é apoiada especialmente pela história, no qual é contada de forma subjetiva através da perspectiva do personagem chamado John Smith. Ele é um jornalista investigativo que está obstinado a descobrir os segredos por trás do desaparecimento de algumas crianças na sua cidade. Seu principal suspeito é o misterioso Sr. Franklin, um homem educado que carrega consigo um olhar muito sombrio para alguém de quase 50 anos. Após meses de observação e coleta de informações, John decide dar um passo além, embarcando numa busca pessoal por evidências para iniciar uma investigação oficial, já que a polícia, até então, contesta a suficiência das provas apresentadas. Assim, John escolhe o momento estratégico após a saída do Sr. Franklin da casa 187 para iniciar sua busca por provas no local estranho.

É a partir dessa narrativa que o jogo busca proporcionar uma experiência investigativa que instigue sentimentos conflituosos, como frustração, provocados pela contínua tomada de decisões entre os jogadores; choque, pelo desenrolar da história e pela descoberta dos segredos; e tensão, intensificada pelo tempo limitado e restrições de movimentação.

Através do mapa (Figura 2) e das cartas, os jogadores interagem com as mecânicas e movimentam o personagem pelo tabuleiro. Por ser um jogo colaborativo, as movimentações são decididas em conjunto, enquanto os jogadores gerenciam recursos e identificam os pontos de coleta de cartas

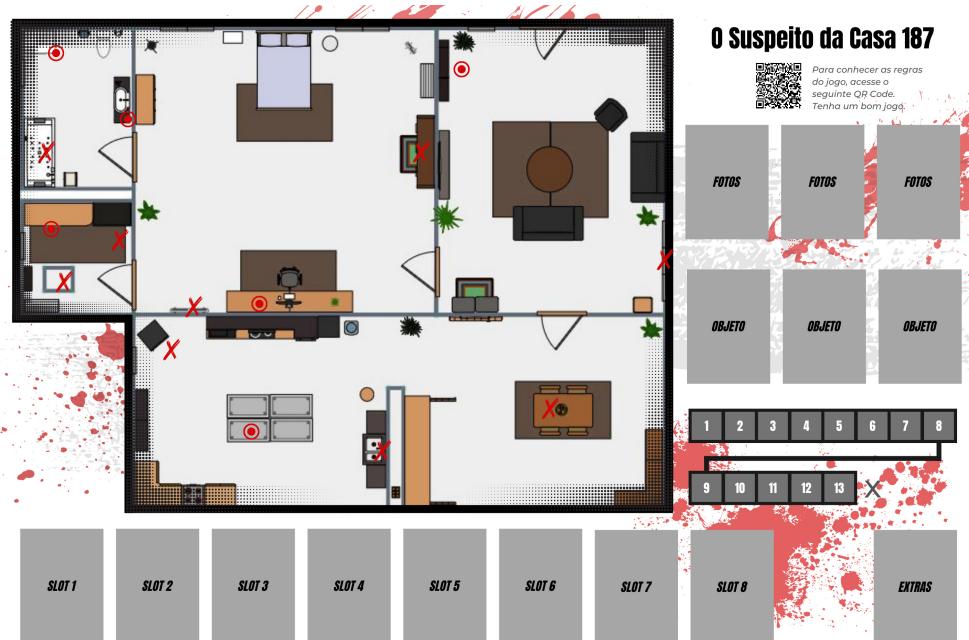
Figura 8 – Fotos de *playtests* com jogadores.



Fonte: Autoria própria.

mais próximos. A movimentação, no entanto, é limitada pelo nível de dificuldade escolhido, com 13 movimentos na dificuldade fácil e 9 no difícil. Essas limitações intensificam a experiência, gerando sentimentos de agitação e desorientação.

Figura 9 – Imagem digitalizada do mapa do jogo.



Fonte: Autoria própria.

Já a hibridização com *smartphones* é destinada apenas à leitura de *QR codes*, para apresentar o conteúdo das cartas — armazenadas digitalmente na nuvem — e ao controle do tempo da partida no cronômetro do aparelho. No entanto, apesar do jogo conter esses elementos híbridos, eles desempenham

Quadro 15 – Quadro de regras do jogo *O Suspeito da Casa 187*.

Nº	Regras
1	Cada partida deve ter no máximo 40 minutos de duração.
2	Os jogadores devem movimentar os pinos para cada cômodo que deseja ir.
3	As ações que os jogadores podem realizar em cada cômodo são determinadas pela carta de cômodo correspondente. Essas cartas, que são marcadas com uma estrela, especificam quais ações estão disponíveis e quais são os limites dessas ações.
4	Os jogadores têm liberdade para escolher quais ações realizar em cada cômodo. Eles também podem escolher quais cartas de fotos e objetos recolher. Não há obrigação de realizar todas as ações disponíveis ou recolher todas as cartas.
5	Para realizar uma ação que requer uma carta de objeto específica, os jogadores devem ter a carta posicionada em um slot de objeto.
6	Após usar uma carta de objeto para realizar uma ação, o jogador deve descartá-la no slot correspondente no mapa.
7	Em cada cômodo, os jogadores encontrarão cartas de objetos, ações e fotos. Eles podem escolher se querem recolher essas cartas para o seu inventário ou deixá-las no cômodo para serem utilizadas mais tarde.
8	Os jogadores podem armazenar consigo apenas três cartas de objeto. Se o jogador coletar um objeto e depois decidir descartá-lo, essa carta será permanentemente descartada e não poderá ser usada novamente.
9	Cada jogador pode armazenar apenas três cartas de fotos durante o jogo. As fotos são coletadas do baralho de fotos e posicionadas no slot de fotos do jogador. Uma vez que uma foto é posicionada no slot, ela não pode ser descartada. Ou seja, cada foto escolhida é definitiva, a menos que o jogador utilize a carta de socorro.
10	Para que o personagem saia da casa 187, os jogadores devem encontrar e usar a carta de saída. A carta de saída pode ser encontrada em qualquer lugar do mapa.
11	Para usar a carta de saída e finalizar o jogo, os jogadores precisam ter, pelo menos, um movimento disponível na barra de movimentação.
12	Os jogadores poderão utilizar uma única vez a carta de socorro. Ela possibilita aos jogadores escolher apenas uma dessas alternativas: trocar um objeto do slot por qualquer outro já encontrado; fazer mais uma ação no cômodo atual; apagar uma foto do slot; andar mais um cômodo sem alterar o turno.

Fonte: Autoria própria.

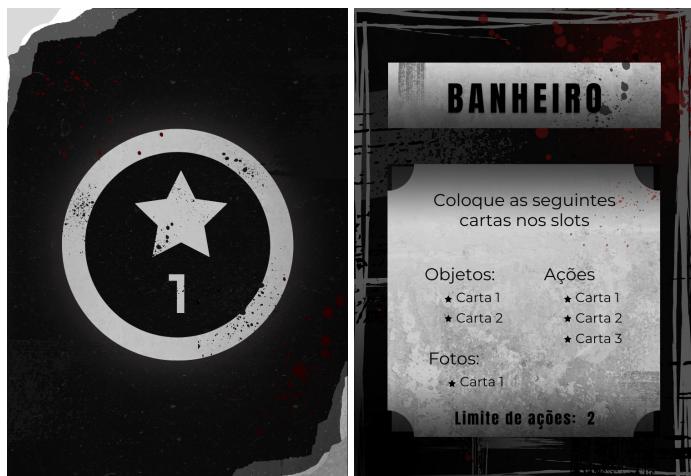
um papel secundário na experiência geral e serão ignorados, já que o foco principal da adaptação **nesse jogo** é a natureza analógica.

D.1 As regras e início da partida

Em *O Suspeito da Casa 187*, são as regras que delimitam o que é ou não permitido dentro do jogo, e o não cumprimento delas pelos jogadores pode comprometer tanto a experiência durante a partida quanto a satisfação geral sobre o jogo. São essas regras que desempenham o importante papel na estruturação do jogo, pois sustentam tanto as mecânicas quanto a narrativa, estabelecendo as possibilidades de ação para os jogadores e orientando os caminhos para que os jogadores alcancem seus objetivos, que, neste caso, é a vitória coletiva.

Definida as regras, cada partida de *O Suspeito da Casa 187* se inicia com os jogadores organizando o *setup* do mapa. Isso envolve colocar o token de movimentação na barra correspondente e posicionar o token do personagem no primeiro cômodo da casa no mapa, que no caso é o banheiro adjacente ao quarto principal. Os jogadores já começam com a ‘carta de cômodo’, numerada e com uma estrela, como mostra a Figura 3. Essa carta serve como guia primário, indicando as opções disponíveis no cômodo, como procurar cartas de objetos, realizar ações específicas ou simplesmente se deslocar para outro cômodo.

Figura 10 – Carta de cômodo para inicio do jogo.



Fonte: Autoria própria.

D.2 Condições de vitória e derrota

Os jogadores progridem no jogo ao executarem as ações indicadas nas cartas de ações. Estas cartas servem para revelar o resultado das ações escolhidas, apresentando o resultado desencadeado a isso e qual a sua consequência — o que pode incluir a obtenção de uma nova carta ou a ocorrência de algum contratempo sem benefícios significativos.

Através do conjunto de escolhas debatidas pelos jogadores sob as ações do personagem

é possível alcançar a vitória no jogo. Para atingir essa condição, os jogadores precisam cumprir dois objetivos indispensáveis: (1) reunir provas suficientes para incriminar o suspeito, utilizando as cartas de fotos para esse propósito; e (2) localizar a carta de saída e sair da casa, obedecendo a regra de garantir pelo menos um movimento disponível para a saída.

Figura 11 – Respectivamente: carta de ação, carta de foto e carta de saída



Fonte: Autoria própria

Para alcançar o primeiro objetivo, os jogadores devem reunir três cartas de fotos que contenham evidências suficientes para incriminar o suspeito. Essas fotos estão distribuídas em diferentes cômodos e variam em seu grau de incriminação. Por exemplo, a foto de uma mancha de sangue no chão tem um peso maior do que a foto de uma janela quebrada. Cada carta de foto apresenta uma pontuação oculta para os jogadores, e a soma dessas pontuações no final do jogo determinará se as evidências coletadas são suficientes ou não (a soma deve ser igual ou superior a 85 pontos). Se as provas não atingirem esse limite, os jogadores perdem.

O segundo objetivo demanda que os jogadores estejam atentos às ações que possibilitem a saída da casa. Por exemplo, uma ação como quebrar uma janela ou abrir uma porta pode ser crucial para adquirir a carta de saída, a qual possibilita que os jogadores deixem a casa. Caso os jogadores não conquistem a carta de saída, então perdem.