



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

LUCAS MAURÍCIO BRAGA

**MAPEAMENTO DA LITERATURA CINZA SOBRE A APLICAÇÃO DE GÊNEROS E
MECÂNICAS EM JOGOS HÍBRIDOS COMERCIAIS**

QUIXADÁ

2025

LUCAS MAURÍCIO BRAGA

MAPEAMENTO DA LITERATURA CINZA SOBRE A APLICAÇÃO DE GÊNEROS E
MECÂNICAS EM JOGOS HÍBRIDOS COMERCIAIS

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)

B794m Braga, Lucas Maurício.

Mapeamento da literatura cinza sobre a aplicação de gêneros e mecânicas em jogos híbridos comerciais /
Lucas Maurício Braga. – 2025.
121 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. Jogos Híbridos. 2. Mecânicas de Jogos. 3. Gêneros de Jogos. 4. BoardGameGeek. I. Título.
CDD 005

LUCAS MAURÍCIO BRAGA

MAPEAMENTO DA LITERATURA CINZA SOBRE A APLICAÇÃO DE GÊNEROS E
MECÂNICAS EM JOGOS HÍBRIDOS COMERCIAIS

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: 28 de Julho de 2025

BANCA EXAMINADORA

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

Prof. Dr. Jeferson Kenedy Moraes Vieira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Ma. Antonia Diana Braga Nogueira
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Ao meu pai, cuja sabedoria e exemplo me inspiraram a ser uma pessoa melhor e a perseverar em tudo o que começo.

AGRADECIMENTOS

À minha família, por sua constante motivação, grande disciplina e fortes aconselhamentos, que me trouxeram até este caminho.

À minha querida mãe, por seu cuidado e amparo, independente da situação, me fez ter fé nas minhas escolhas e sempre acreditar que o futuro reserva muitas coisas boas para aqueles que colocam um sorriso no rosto.

Ao meu grande pai, por sua fé e segurança, em cada passo que dei, me fez ser o homem que sou hoje e olhar para trás com orgulho do que vivi.

À minha justa madrasta, por seus conselhos, seu suporte e sua capacidade de sempre ter a coisa certa a dizer.

À minha amada namorada, Camila Belmont, por todo o companheirismo, suporte, orientação, inspiração e amor que me proporcionou. Sua presença ao meu lado foi essencial para construir tudo o que alcancei.

À Profa. Dra. Paulyne Matthews Jucá, pela excelente orientação, presença e companheirismo, sempre dispondo de seu grande conhecimento para me guiar.

Aos meus professores e aos membros da banca examinadora, Prof. Dr. Jeferson Kenedy Moraes Vieira e Profa. Me. Antonia Diana Braga Nogueira. Agradeço pelo tempo dedicado e pelas valiosas contribuições.

Aos colegas da turma de graduação, pelas críticas, experiências e horas que discutimos juntos.

À Pró-Reitoria de Assistência Estudantil (PRAE) da Universidade Federal do Ceará (UFC), pelo apoio financeiro com a manutenção da bolsa de iniciação acadêmica e com o auxílio concluinte, que me permitiu concluir com mais segurança minha graduação.

A todos vocês, meu mais sincero agradecimento.

"Na natureza, nada se cria, nada se perde, tudo se transforma."

(Antoine Laurent de Lavoisier, 1789)

RESUMO

O crescente interesse por jogos híbridos, que combinam elementos dos mundos analógicos e digitais, tem mostrado o potencial de transformar experiências lúdicas em diversas áreas, como entretenimento, educação e saúde. Entretanto, ainda são limitados os estudos que classificam suas mecânicas e gêneros, o que dificulta o desenvolvimento de novos títulos e inovações na área. Este trabalho propõe um mapeamento da literatura cinza sobre jogos híbridos comerciais, com foco na identificação de padrões de gêneros e mecânicas, visando apoiar a criação e adaptação desses jogos. A metodologia adotada envolve a análise de manuais e estatísticas de jogos híbridos comerciais selecionados a partir da plataforma BoardGameGeek, considerando critérios específicos como popularidade e disponibilidade comercial. O estudo busca identificar as tendências predominantes, as mecânicas mais comuns e a complexidade desses jogos, fornecendo um panorama para desenvolvedores e pesquisadores.

Palavras-chave: Jogos híbridos; mecânicas de jogos; gêneros de jogos; BoardGameGeek.

ABSTRACT

The growing interest in hybrid games, which combine elements from both analog and digital worlds, has demonstrated their potential to transform play experiences across various fields, such as entertainment, education, and healthcare. However, there is still a lack of studies that classify their mechanics and genres, which hinders the development of new titles and innovations in the area. This study proposes a mapping of the grey literature on commercial hybrid games, focusing on the identification of genre and mechanics patterns to support the creation and adaptation of such games. The methodology involves the analysis of manuals and statistics from commercial hybrid games selected from the BoardGameGeek platform, based on specific criteria such as popularity and commercial availability. The study aims to identify prevailing trends, common mechanics, and the complexity of these games, providing an overview for developers and researchers.

Keywords: Hybrid games; game mechanics; game genres; BoardGameGeek.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – O Modelo Híbrido de Jogos de Tabuleiro Digitais.	16
Figura 2 – Tela Inicial do BoardGameGeek	23
Figura 3 – Tela Inicial do jogo <i>Dune: House Secrets</i> - Card de apresentação e imagens	24
Figura 4 – Tela Inicial do jogo <i>Dune: House Secrets</i> - Descrição	24
Figura 5 – Tela de estatísticas do jogo <i>Dune: House Secrets</i>	25
Figura 6 – Fluxo da Metodologia	28
Figura 7 – Redução de jogos na filtragem	33
Figura 8 – Frequência dos gêneros dos jogos	34
Figura 9 – Frequência dos gêneros predominantes	35
Figura 10 – Frequência das mecânicas dos jogos	36
Figura 11 – Nuvem de palavras das mecânicas dos jogos	36
Figura 12 – Frequência das funções propostas por Rogerson <i>et al.</i> (2021) identificadas nos jogos	37
Figura 13 – Frequência dos domínios propostos por Rogerson <i>et al.</i> (2021) identificados nos jogos de acordo com as funções	37
Figura 14 – Frequência dos domínios propostos por Rogerson <i>et al.</i> (2021) identificados nos jogos de acordo com as ocorrências por jogo	38
Figura 15 – Mapa de calor com combinações de gênero e mecânica	39
Figura 16 – Distribuição dos níveis de complexidade dos jogos	40
Figura 17 – Combinações de gênero e mecânicas com maior média de aceitação em jogos híbridos comerciais	41

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	Objetivos	13
1.1.1	<i>Objetivo Geral</i>	13
1.1.2	<i>Objetivos Específicos</i>	13
2	TRABALHOS RELACIONADOS	14
2.1	A Systematic Mapping of Hybrid Games in the Academy	14
2.2	Unpacking “Boardgames With Apps”: The Hybrid Digital Boardgame Model	15
2.3	Building an Ontology of Boardgame Mechanics based on the BoardGameGeek Database and the MDA Framework:	16
2.4	Análise Comparativa	17
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
3.1	Jogos Híbridos Comerciais	19
3.2	Mecânicas de Jogos	20
3.3	Gêneros de Jogos	21
3.4	BoardGameGeek (BGG)	23
3.4.1	<i>Complexidade em jogos</i>	25
3.4.2	<i>Aceitação do público em jogos</i>	26
4	METODOLOGIA	28
4.1	Escopo	29
4.2	Questões de pesquisa	29
4.3	Fontes	30
4.4	Parâmetros de busca	31
4.5	Critérios de inclusão e exclusão	31
4.6	Análise do material selecionado	31
4.7	Respostas das questões de pesquisa	32
5	RESULTADOS	33
5.1	QP1: Quais gêneros são mais recorrentes em jogos híbridos comerciais?	34
5.2	QP2: Quais são as mecânicas mais comuns em jogos híbridos comerciais?	35

5.3	QP3: Quais são as duplas de mecânicas e gêneros que possuem a maior recorrência em jogos híbridos comerciais?	38
5.4	QP4: Quais níveis de complexidade são observados com mais frequência em jogos híbridos comerciais?	39
5.5	QP5: Quais combinações de mecânicas e gêneros têm maior aceitação entre o público-alvo de jogos híbridos?	40
5.6	Discussão dos resultados com base nos trabalhos relacionados	41
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
6.1	Limitações do trabalho	45
6.2	Trabalhos futuros	46
	REFERÊNCIAS	47
	APÊNDICE A –PROCESSO DE SELEÇÃO E FILTRAGEM DOS JOGOS HÍBRIDOS COMERCIAIS	49
	APÊNDICE B –MAPEAMENTO DOS JOGOS	54

1 INTRODUÇÃO

Os jogos têm desempenhado um papel fundamental na cultura humana ao longo da história, sendo uma das formas mais antigas e populares de entretenimento. Os jogos não apenas oferecem diversão, mas também proporcionam experiências imersivas e interações que normalmente não são possíveis, ou naturais, no contexto do cotidiano, sendo vistos até como uma fuga da realidade (Huizinga, 2010). Essa definição de jogo pode ser ampliada ao incluir características como o ato voluntário de participar, a presença de um conjunto de regras e as limitações de tempo e espaço. Esses elementos ajudam a criar uma abordagem mais abrangente para entender qualquer manifestação que seja classificada como jogo, considerando as diversas interpretações possíveis (Huizinga, 2010).

Ainda sobre essas manifestações, o mundo dos jogos apresentou nas últimas décadas uma explosão de diversidade no que diz respeito a tipos de jogos. Desde a criação de jogos inovadores baseados em formatos tradicionais, como cartas e tabuleiros, até o uso da tecnologia digital no desenvolvimento de jogos para computadores, celulares e consoles. Essa diferença no formato dos jogos e nas ferramentas que eles utilizam levou à sua classificação em três categorias principais: analógicos, digitais e híbridos (Salen; Zimmerman, 2003).

Dentre essas categorias, os jogos híbridos são descritos como aqueles que integram elementos dos jogos analógicos e digitais, criando uma união que oferece experiências inovadoras e imersivas (Silva, 2018). Ao combinar a tangibilidade e a interação direta entre os jogadores no mesmo espaço físico dos jogos analógicos com a interatividade e as infinitas possibilidades dos jogos digitais, os jogos híbridos trazem novas formas de vivenciar o entretenimento (Paiva, 2022). Essa integração proporciona aos jogadores a oportunidade de experimentar o melhor de ambos os mundos, explorando diferentes níveis de envolvimento, interação e desafio (Silva, 2018).

Além disso, os jogos híbridos abrem portas para novas formas de interação que não seriam possíveis sem essa união de tecnologias, permitindo que os jogadores se conectem de maneiras mais profundas e diversificadas (Silva, 2018). Seja por meio de dispositivos digitais, realidade aumentada, mecânicas de jogo inovadoras ou até mesmo combinações mais imersivas entre essas mecânicas e os gêneros de jogos.

Os gêneros de jogos são elementos que direcionam a narrativa e a experiência que o jogo pretende trazer ao jogador. Os gêneros são definidos como elementos utilizados para descrever um estilo de *gameplay* (Rogers, 2013). Esses gêneros estão intimamente ligados ao

design, influenciando as expectativas dos jogadores. Eles permitem que os jogadores comprehendam certos elementos com base em suas experiências anteriores, como, por exemplo, mecânicas frequentemente encontradas em determinados tipos de jogos (Salen; Zimmerman, 2003).

As mecânicas são definidas como meios pelos quais o jogador interage para criar ou auxiliar o *gameplay* (Rogers, 2013). Sendo vistas como tudo aquilo que permite a ele trocar informações com o jogo por meio de ações e reações, como: a mecânica de rolar dados (para se movimentar em um tabuleiro) e cronômetro (para informar o tempo restante até terminar uma ação ou decisão do jogador) (Rogers, 2013). Nos jogos híbridos, essas mecânicas podem vir tanto da parte analógica do jogo — como tabuleiros, dados e cartas — quanto da parte digital, com aplicativos que permitem a leitura de QR Codes ou cronometram o tempo até o fim do jogo, por exemplo (Paiva, 2022).

Essas mecânicas podem assumir uma complexidade ainda maior, pois precisam integrar elementos de ambos os mundos de forma coesa, em que uma mecânica não atrapalha no funcionamento da outra e nem parece forçada ao jogador (Paiva *et al.*, 2022). Essa integração exige inovação e novas abordagens de design, que, por sua vez, dependem de avanços em pesquisa e desenvolvimento (Rogers, 2013; Paiva *et al.*, 2022).

Uma das principais plataformas utilizadas para documentação de mecânicas, gêneros e informações sobre jogos analógicos e híbridos, na atualidade, é o BoardGameGeek (2025). Outros trabalhos, como Sousa (2020), Sousa (2022) e Ribeiro *et al.* (2021), reconhecem o BGG como uma fonte confiável, como uma das bases mais abrangentes e atualizadas da área. Com ela, é possível observar de perto o crescimento desses jogos híbridos e algumas informações que podem refletir o alcance dessa mídia.

No entanto, apesar do crescente interesse pelos jogos híbridos e seu potencial para transformar experiências lúdicas, é difícil observar trabalhos voltados para a área comercial e para como suas características refletem seu desempenho, muitas vezes sendo levada em consideração apenas sua utilidade no ensino e na saúde, como descrito em Paiva *et al.* (2022), Wu *et al.* (2018), Chao *et al.* (2017) e Chang *et al.* (2017). Essa exclusividade da pesquisa atual pode limitar ou atrasar o desenvolvimento de tecnologias, metodologias e modelos que poderiam facilitar a criação de jogos híbridos mais sofisticados e acessíveis.

Com essa problemática em mente, um mapeamento dos jogos híbridos comerciais — aqueles híbridos desenvolvidos com o propósito de se tornarem um produto no mercado e que tenham sido comercializados (Luciano *et al.*, 2018) — pode revelar-se essencial para identificar

possíveis lacunas existentes no conhecimento e conscientizar tanto a comunidade acadêmica quanto os desenvolvedores sobre a relevância e o potencial transformador dos jogos híbridos.

Dessa forma, a questão de pesquisa que guia este estudo é: **Quais são as principais características, tendências e lacunas presentes nos jogos híbridos comerciais disponíveis no mercado?** Responder a essa pergunta permitirá um entendimento mais claro sobre o estado atual desses jogos e subsidiará futuras pesquisas e desenvolvimentos na área.

Embora este estudo esteja fundamentado nos princípios do mapeamento sistemático, seu foco específico é a literatura cinza. O mapeamento sistemático é um tipo de estudo secundário que se baseia em materiais já existentes sobre determinada área de pesquisa, buscando como resultado uma visão geral sobre essa área, auxiliando no processo de identificação de possíveis pesquisas futuras e provendo um direcionamento adequado para novas atividades de pesquisa (Felizardo *et al.*, 2017).

Neste trabalho, a estrutura metodológica do mapeamento sistemático foi adaptada para contemplar fontes não acadêmicas — como manuais, sites especializados e conteúdos gerados por usuários —, caracterizando-se, assim, como um mapeamento de literatura cinza. Essa abordagem permite uma compreensão mais ampla dos jogos híbridos comerciais, indo além do escopo das publicações revisadas por pares.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Identificar padrões de gêneros e mecânicas em jogos híbridos comerciais para apoio na criação e adaptação desses jogos.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Identificar os gêneros mais recorrentes em jogos híbridos comerciais.
- Mapear as mecânicas de jogo mais frequentes em jogos híbridos comerciais.
- Analisar a relação entre gêneros e mecânicas em jogos híbridos comerciais.
- Avaliar os níveis de complexidade mais comuns entre os jogos híbridos comerciais.
- Identificar a frequência com que diferentes mecânicas aparecem em cada gênero de jogo híbrido.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Nesta seção são apresentados os trabalhos relacionados à pesquisa. Tendo como base o critério de apresentarem material referente a jogos híbridos ou suas mecânicas, foram selecionados três trabalhos que exploram diferentes abordagens nesses temas: um mapeamento sistemático de jogos híbridos na área acadêmica, que serviu de base para a estruturação do atual trabalho; um modelo de classificação para funções dos elementos digitais em jogos híbridos, que inspirou a busca pelo entendimento da importância das mecânicas nos jogos híbridos; e a construção de uma ontologia de mecânicas de jogos de tabuleiro baseada no banco de dados encontrado no site BoardGameGeek, que motivou a utilização da principal fonte de dados desse trabalho, o BoardGameGeek (2025). Ao fim das descrições dos trabalhos relacionados, será feita uma comparação entre eles e o atual trabalho.

2.1 A Systematic Mapping of Hybrid Games in the Academy

O trabalho de Paiva *et al.* (2022) realiza um mapeamento sistemático dos jogos híbridos encontrados na literatura acadêmica, com o objetivo de responder a questões de pesquisa que contribuam para o avanço do estado da arte e da prática nesse campo. O estado da arte refere-se ao conhecimento teórico mais atual e avançado sobre jogos híbridos, enquanto a prática está relacionada às aplicações concretas e ao uso dessas tecnologias na comunidade acadêmica e em outros contextos. Durante a análise, o estudo destaca as principais tecnologias empregadas, as áreas em que os jogos híbridos são mais frequentemente utilizados e os métodos de avaliação predominantes.

Para esse mapeamento, foi utilizada a metodologia proposta por Kitchenham *et al.* (2006). Optando por utilizar o método **P.I.C.O.** (*Population, Intervention, Comparison and Outcome*), o trabalho foi organizado em 4 passos, onde os 3 primeiros passos definiram todos os trabalhos que seriam utilizados e o último passo consistiu em entrar em contato com os autores desses trabalhos a fim de encontrar respostas para as dúvidas levantadas na leitura dos materiais.

Sua população de estudo contava com artigos e resumos estendidos que abordavam jogos, com uma intervenção de estudos primários relacionados ao desenvolvimento de jogos híbridos ou ferramentas que auxiliavam nesse processo. No fim dessa separação inicial, foram excluídos da pesquisa trabalhos que não estivessem em português ou inglês, que não fossem publicados em formato adequado, que não estivessem no período proposto (entre 2015 e 2019) e

aqueles que não tratavam em nenhum momento de jogos híbridos, apenas os citando em seus textos.

Com base nos resultados do estudo, 31 trabalhos foram aceitos para análise de um total de 495 inicialmente encontrados, com a maioria das pesquisas vindo da Europa. Os resultados indicam que as tecnologias digitais mais utilizadas em jogos híbridos são *QR Codes* e *RFID* (Identificação por Radiofrequência), facilitando a interação entre as partes física e virtual dos jogos. Outras tecnologias como *NFC* (*Near Field Communication*) também foram identificadas.

No que diz respeito ao desenvolvimento, o estudo encontrou poucos desafios reportados, sendo que os jogos híbridos são frequentemente usados como ferramentas de pesquisa. Ferramentas como *CREANDO*, *Beacons* e tecnologias de reconhecimento de padrões são empregadas no desenvolvimento. Em relação ao público-alvo, ele é bastante diversificado, abrangendo desde alunos do ensino fundamental e superior até idosos e o público em geral. O desenvolvimento e a avaliação de jogos híbridos, no entanto, apresentam desafios, com a criação de um jogo híbrido sendo mais complexa do que a de um jogo digital e mais desafiadora do que a de um jogo analógico.

Quanto à avaliação e aceitação, dos trabalhos analisados, 13 demonstraram avaliação positiva, e a aceitação dos jogos híbridos foi alta, com 79% dos participantes expressando aprovação. As principais conclusões apontam para uma predominância de aspectos educacionais e de demonstração tecnológica nos jogos híbridos mapeados.

2.2 Unpacking “Boardgames With Apps”: The Hybrid Digital Boardgame Model

O trabalho de Rogerson *et al.* (2021) apresenta um modelo que organiza 41 funções de ferramentas digitais encontradas em jogos híbridos, distribuindo-as em 8 domínios distintos, conforme ilustrado na Figura 1. Além de identificar os domínios, a figura também indica a quantidade de funções atribuídas a cada um deles.

Esse trabalho foi desenvolvido com uma metodologia que utilizava diversos métodos para geração de dados e análise qualitativa. Entre esses métodos, utilizaram questionários para uma pesquisa exploratória em torno do perfil dos participantes, o conhecimento e as atitudes deles em relação aos jogos híbridos, entrevistas semiestruturadas com pessoas que trabalhavam na indústria de jogos de tabuleiro e análises críticas de sessões de jogos híbridos.

No fim do processo, foi conduzida também uma atividade de classificação de cartões

Figura 1 – O Modelo Híbrido de Jogos de Tabuleiro Digitais.



Fonte: Rogerson *et al.* (2021).

para testar os agrupamentos de funções em categorias maiores, o que definiu os domínios. Essa pesquisa teve como objetivo principal identificar os papéis das ferramentas digitais já existentes em jogos híbridos, agrupar e classificar essas funções e explorar como elas podem ser usadas.

Esse trabalho apresenta-se como um mapeamento das funções presentes em jogos híbridos já existentes, sem a pretensão de ser interpretado como um conjunto de diretrizes ou tutoriais para a implementação de todas essas funções em novos jogos híbridos. Isso se deve ao fato de que a implementação de todas essas funções não é necessária, nem recomendada, para o sucesso de um jogo.

2.3 Building an Ontology of Boardgame Mechanics based on the BoardGameGeek Database and the MDA Framework:

O trabalho de Kritz *et al.* (2017) constrói uma ontologia para o conceito de mecânicas de jogos utilizando a categoria **mecânicas** encontrada no site BGG e com um alinhamento utilizando os conceitos formais do framework Mêcanicas, Dinâmicas e Estéticas (MDA). Os 51 conceitos listados no BoardGameGeek (BGG) como mecânicas de jogos foram analisados e organizados de forma sistemática para criar uma subontologia de domínio, na qual o conceito raiz é a mecânica, conforme definido no MDA.

Uma ontologia pode ser entendida, nesse contexto de tecnologia, como uma representação formal de um conjunto de conceitos e suas relações dentro de um domínio selecionado. Seu objetivo é organizar e estruturar o conhecimento de maneira que ele possa ser entendido e compartilhado entre aqueles que o utilizam e o estudam. No trabalho de Kritz *et al.* (2017), a ontologia se apresenta como uma subontologia, ou seja, uma parte especializada de uma ontologia maior. Isso ocorre porque o trabalho aborda exclusivamente as mecânicas de jogos, que poderiam ser integradas a um domínio mais amplo relacionado a jogos em geral.

A metodologia MENELAS foi utilizada nesse trabalho como base para a criação de

uma ontologia de mecânicas de jogos, que trata de características relacionadas entre as classes da ontologia, como similaridade, especificidade, oposição e eixo semântico único. Essa abordagem permitiu a organização de conhecimentos descritivos e não formalizados em uma estrutura hierárquica clara, utilizando princípios que garantem a coerência e a exclusividade da ontologia criada. A normalização das mecânicas do BoardGameGeek (BGG) facilitou essa estruturação, revelando relações naturais entre conceitos, organizados em superclasses e subclasses para melhor compreensão e análise.

O trabalho, por fim, apresenta seus conceitos com base em duas definições principais extraídas diretamente do MDA: algoritmos e representações de dados. A partir dessas definições, o desenvolvimento ocorre por meio de uma série de conexões até alcançar a relação entre elas, onde a execução de um algoritmo depende de uma representação dos seus dados. Além disso, são destacadas algumas mecânicas utilizadas que não foram extraídas do BGG para estabelecer conexões entre determinados conceitos, bem como mecânicas do BGG que não foram aproveitadas na pesquisa.

2.4 Análise Comparativa

O trabalho de Paiva *et al.* (2022) apresenta grande semelhança com este trabalho de conclusão de curso, onde ambos são mapeamentos sistemáticos e ambos abordam jogos híbridos. A principal diferença entre eles é uma pequena alteração na metodologia, que segue um modelo bem aproximado, mas não se trata do P.I.C.O. proposto por Kitchenham *et al.* (2006). Além disso, o material de estudo deste trabalho não se trata de artigos ou trabalhos acadêmicos, e sim manuais de jogos e informações encontradas no BGG. Por fim, a abrangência do trabalho de Paiva *et al.* (2022) é voltada para jogos no contexto acadêmico, enquanto o presente estudo é restrito a jogos híbridos comerciais, excluindo jogos gratuitos, protótipos e outras variações que não se encaixam no conceito comercial.

O trabalho de Rogerson *et al.* (2021), também focado em jogos híbridos, visa construir um modelo utilizando abordagens qualitativas, enquanto o presente trabalho realiza um mapeamento quantitativo, com o objetivo de compreender a população de jogos híbridos comerciais, sem a intenção de criar um modelo. Outra semelhança relevante é a utilização do site BoardGameGeek (BGG) durante a produção de ambos os trabalhos, o que facilita a identificação de informações cruciais sobre jogos híbridos.

Além disso, o estudo de Rogerson *et al.* (2021) se aproxima mais do conceito de

jogos híbridos comerciais, abrangendo um escopo mais amplo do que apenas jogos encontrados em contextos acadêmicos, alinhando-se mais ao foco deste trabalho. A abordagem de coleta de dados e a metodologia diferem consideravelmente, uma vez que as mecânicas foram extraídas das respostas dos questionários, por meio de códigos, representando funções das ferramentas digitais, e o presente trabalho analisará manuais de jogos híbridos comerciais para identificar esses códigos. Apesar dessa diferença no material analisado, o método utilizado neste trabalho seguirá o mesmo processo, com a única variação sendo o objeto de análise.

O trabalho de Kritz *et al.* (2017), apesar de possuir menos semelhanças que os demais, também trata do contexto de jogos. Utilizando como fonte principal o BGG, esse trabalho apresenta uma ontologia inicial de mecânicas de jogos, construída a partir da lista disponível na plataforma. Embora reconheça a necessidade de ajustes conceituais e complementações para ampliar a cobertura e precisão da taxonomia, o estudo propõe uma metodologia reproduzível e sólida. Sua contribuição se alinha ao presente trabalho ao oferecer uma base estruturada que pode ser expandida e utilizada em análises comparativas, mineração de dados e sistematização de conhecimento no campo dos estudos de jogos.

Sobre os três trabalhos citados nessa seção, nenhum dos três faz algum tipo de comparação ou relação entre as mecânicas dos jogos e seus gêneros, também não utilizam manuais de jogos para análise do que é implementado de mecânica ou função de ferramentas digitais em jogos híbridos. A seguir, é apresentado o Quadro 1, que resume as análises feitas nesta seção entre os trabalhos selecionados.

Quadro 1 – Comparação entre os trabalhos relacionados

Critério	Paiva et al. (2022)	Rogerson et al. (2021)	Kritz et al. (2017)	Trabalho Atual
Foco do Estudo	Mapeamento de jogos híbridos acadêmicos.	Classificação de funções digitais em jogos híbridos.	Ontologia de mecânicas de jogos de tabuleiro.	Mapeamento de jogos híbridos comerciais.
Fonte de Dados	Artigos acadêmicos sobre jogos híbridos.	Questionários, entrevistas, sessões de jogos e BGG.	BGG e MDA.	Manuais de jogos híbridos comerciais e BGG.
Metodologia	Revisão sistemática (P.I.C.O.).	Análise qualitativa (questionários, entrevistas).	Ontologia com MENELAS.	Mapeamento quantitativo com manuais e BGG.
Aspectos Analisados	Tecnologias, áreas de aplicação e métodos.	Funções digitais e sua categorização.	Mecânicas de jogos de tabuleiro organizadas.	Gêneros e mecânicas de jogos híbridos comerciais.
Principais Contribuições	Avanço no conhecimento de jogos híbridos acadêmicos.	Modelo de funções digitais para jogos híbridos.	Ontologia para estudo de mecânicas de jogos.	Panorama das mecânicas e funções digitais em jogos comerciais.

Fonte: Elaborado pelo autor

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para compreender de forma adequada os temas abordados neste trabalho, é necessário apresentar e esclarecer alguns conceitos fundamentais. Este capítulo tem como objetivo estabelecer uma base teórica sólida, garantindo que os termos e definições utilizados ao longo do estudo estejam contextualizados corretamente. Dessa forma, o objetivo é evitar ambiguidades e assegurar que futuras pesquisas que se apoiem neste material possam compreender claramente a abordagem adotada.

Entre os conceitos explorados neste capítulo, destacam-se as definições de mecânicas de jogos, jogos híbridos comerciais, a complexidade dos jogos — medida neste trabalho a partir de métricas de peso atribuídas pela comunidade — e a aceitação do público, medida por indicadores como o número de avaliações, a nota média e o desvio padrão das avaliações disponibilizados pelo BoardGameGeek (2025). Além disso, discute-se o papel do BoardGameGeek (2025) como referência central na análise e categorização desses jogos.

3.1 Jogos Híbridos Comerciais

O termo “híbrido” geralmente se refere a algo composto por elementos distintos. Dada essa definição ampla, é fundamental estabelecer um sentido específico para o termo neste trabalho. No contexto de jogos híbridos, considera-se que um jogo é híbrido quando sua estrutura integra, de forma essencial, elementos analógicos e digitais, ambos indispensáveis para a experiência de jogo (Silva, 2018). Dessa forma, não se enquadram nessa definição os jogos analógicos que apenas utilizam recursos digitais como uma extensão opcional da experiência, como, por exemplo, o jogo *Convidados Indesejados* (2016), que possui um aplicativo para geração de casos e consulta de soluções, mas que pode ser jogado integralmente apenas com os componentes físicos e casos da caixa.

Partindo então para o termo “comercial” da definição, considera-se um jogo comercial aquele desenvolvido com o propósito de se tornar um produto no mercado e com destaque para aspectos relacionados ao entretenimento dos jogadores (Luciano *et al.*, 2018). Dessa forma, são excluídos dessa categoria os protótipos de jogos, os jogos disponibilizados gratuitamente, os títulos que não chegaram a ser vendidos e aqueles distribuídos exclusivamente para pesquisa ou uso experimental, como os jogos focados em ensino e saúde apresentados nos trabalhos de Wu *et al.* (2018), Chao *et al.* (2017) e Chang *et al.* (2017).

Dessa forma, um jogo híbrido comercial, para este trabalho, é aquele que integra de maneira essencial elementos analógicos e digitais, sendo ambos indispensáveis para a experiência de jogo, e que foi desenvolvido com a intenção de se tornar um produto no mercado, focado no entretenimento, tendo sido efetivamente comercializado e que tenha gerado receita.

3.2 Mecânicas de Jogos

As mecânicas de jogo são os elementos fundamentais que definem como os jogadores interagem com o sistema do jogo, influenciando sua experiência e progressão. Rogers (2013) descreve as mecânicas como os meios pelos quais o jogador age para criar ou auxiliar o *gameplay*, estabelecendo uma estrutura de ações e reações que moldam a dinâmica da partida. Essas interações podem assumir diversas formas, desde mecânicas tradicionais, como rolar dados para determinar movimentos em um tabuleiro, até sistemas mais complexos, como a utilização de um cronômetro para limitar o tempo de uma decisão. Dessa forma, as mecânicas são responsáveis por estabelecer desafios, promover a imersão e orientar o fluxo da experiência lúdica (Rogers, 2013).

Nos jogos híbridos, as mecânicas podem se manifestar tanto por meio de elementos analógicos quanto digitais, expandindo as possibilidades de interação (Silva, 2018). Os componentes físicos, como tabuleiros, cartas e miniaturas, continuam a desempenhar um papel essencial, mas são complementados por recursos digitais que ampliam a profundidade estratégica e narrativa do jogo (Paiva, 2022). Aplicativos que permitem a leitura de QR Codes, interfaces que controlam a evolução da partida e sistemas automatizados de gerenciamento de regras são exemplos de mecânicas digitais que se integram ao jogo físico, criando experiências híbridas que não seriam possíveis apenas com elementos tradicionais (Paiva, 2022).

O modelo proposto por Rogerson *et al.* (2021) apresenta uma organização de 41 funções de ferramentas digitais encontradas em jogos híbridos, distribuídas em oito domínios distintos, como pode ser observado em Quadro 2. Essas funções refletem as diversas formas como a tecnologia pode ser utilizada para complementar ou transformar a experiência de jogo. Considerando que essas funções digitais possuem características semelhantes às mecânicas tradicionais, a presente pesquisa adota a classificação desses domínios para abranger as mecânicas digitais dos jogos híbridos, tratando-as como sinônimos, mas mantendo os dois termos para diferenciar quando se é referenciado às mecânicas na visão de Rogerson *et al.* (2021). Esse enquadramento permitirá uma análise mais estruturada da relação entre os elementos físicos e

digitais, contribuindo para a compreensão das mecânicas que emergem dessa fusão e do impacto delas na jogabilidade.

Neste trabalho, foram consideradas as mecânicas de jogos definidas para jogos na plataforma BoardGameGeek (2025), podendo ter mais de uma mecânica por jogo. Além disso, também foram considerados os domínios e funções das ferramentas digitais, propostos por Rogerson *et al.* (2021), tanto para enriquecimento da análise quanto para ter uma visualização das tendências de mecânicas providas pelas ferramentas digitais em jogos híbridos.

3.3 Gêneros de Jogos

A categorização dos jogos em gêneros é um aspecto essencial para a compreensão da estrutura e da proposta de cada título, permitindo que jogadores e desenvolvedores estabeleçam expectativas claras sobre a experiência proporcionada. O livro de Rogers (2013) define os gêneros como elementos que descrevem um estilo de *gameplay*, diferenciando os jogos com base em características compartilhadas, como objetivos, ambientação e dinâmicas centrais. Essa classificação não apenas organiza o vasto universo dos jogos, mas também serve como uma ferramenta de comunicação entre criadores e consumidores, facilitando a identificação de preferências e a escolha de novos títulos.

Além de sua função classificatória, os gêneros exercem um impacto significativo na percepção e no engajamento dos jogadores. O conhecimento prévio sobre determinado gênero permite que os jogadores antecipem desafios, compreendam rapidamente a lógica do jogo e desenvolvam estratégias baseadas em experiências anteriores (Salen; Zimmerman, 2003). Por exemplo, jogos do gênero terror geralmente exploram a tensão e o suspense, criando atmosferas imersivas por meio de narrativas obscuras e estética sombria, enquanto jogos de mundo aberto incentivam a exploração e a liberdade de ação dentro de um cenário expansivo. Essa previsibilidade pode ajudar a definir a identidade de um jogo e a alinhar suas mecânicas e narrativas com as expectativas do público-alvo.

Para este trabalho, os gêneros dos jogos foram definidos a partir das diversas categorias atribuídas a cada título na plataforma BoardGameGeek (2025). Embora cada jogo possa estar associado a vários gêneros simultaneamente, foi selecionada também uma categoria predominante, determinada com base na experiência principal que o jogo se propõe a oferecer ao jogador.

Quadro 2 – Funções por domínio da Rogerson

Funções por domínio da Rogerson	
Domínio	Funções Digitais
Controle do Tempo (<i>Timing</i>)	11 - Contadores de contagem regressiva (<i>Countdown Timers</i>) 12 - Rodadas temporizadas (<i>Time rounds</i>) 13 - Rastrear o tempo do jogo (<i>Track game time</i>) 14 - Iniciar eventos no jogo (<i>Initiate game events</i>) 15 - Jogo em sequência (<i>Sequence game</i>)
Aleatoriedade (<i>Randomising</i>)	21 - Lançar dados (<i>Roll dice</i>) 22 - Ordenar componentes (<i>Order components</i>) 23 - Gerar ou selecionar eventos aleatórios (<i>Generate or select random events</i>)
Governança (<i>Housekeeping</i>)	31 - Incluir ou excluir itens ou objetos específicos (<i>Include or exclude particular items or objects</i>) 32 - Acompanhar recursos do jogo (<i>Track in-game resources</i>) 33 - Gerar ou selecionar um tabuleiro ou configuração (<i>Generate or select a board or configuration</i>) 34 - Controlar jogadores IA e NPCs (<i>Control AI players and NPCs</i>) 35 - "Saber" a localização dos jogadores (' <i>Know</i> ' the players' location) 36 - Exibir ou ocultar partes do tabuleiro ou componentes (<i>Show or obscure parts of the board or components</i>) 37 - Atualizar o jogo com conteúdo novo ou revisado (<i>Update the game with new or revised content</i>)
Informação (<i>Informing</i>)	41 - Informar os jogadores sobre uma situação ou cenário (<i>Tell players about a situation or setting</i>) 42 - Saber informações secretas (<i>Know secret information</i>) 43 - Impedir que os jogadores accedam certas informações até que uma condição específica seja atendida (<i>Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met</i>) 44 - Comunicação com e entre jogadores (<i>Communication with and between players</i>)
Narrativa (<i>Storytelling</i>)	51 - Tocar efeitos sonoros de fundo (<i>Play background effects</i>) 52 - Perceber o que os jogadores estão fazendo (<i>Sense what the players are doing</i>) 53 - Tocar eventos roteirizados (<i>Play scripted events</i>) 54 - Personalizar peças ou personagens (<i>Customise playing pieces or characters</i>) 55 - Visualizar um espaço ou elemento no jogo (<i>Visualise an in-game space or element</i>)
Memorização (<i>Remembering</i>)	61 - Registrar jogadores (<i>Register players</i>) 62 - Memorizar o progresso, ações ou escolhas dos jogadores durante a sessão (<i>Remember players' progress, actions, or choices within a session</i>) 63 - Memorizar o progresso, ações ou escolhas dos jogadores entre sessões (<i>Remember players' progress, actions, or choices from session to session</i>) 64 - Produzir artefatos compartilháveis (<i>Produce shareable artefacts</i>) 65 - Comparar pontuações ou resultados com outros grupos que jogam o mesmo jogo (<i>Compare scores or results with other groups playing the same game</i>) 66 - Fazer anotações em grupo (<i>Take notes as a group</i>) 67 - Desbloquear conquistas (<i>Unlock achievements</i>)
Cálculo (<i>Calculating</i>)	71 - Fazer cálculos (<i>Do maths</i>) 72 - Resolver um resultado (<i>Resolve an outcome</i>) 73 - Julgar quem fez algo primeiro ou melhor (<i>Judge who did something first or best</i>) 74 - Usar estatísticas para ver quais cartas, peças ou ações são melhores (<i>Use statistics to see which cards, pieces, or actions are better</i>) 75 - Determinar se os jogadores completaram uma tarefa (<i>Determine whether the players have completed a task</i>)
Ensino (<i>Teaching</i>)	81 - Conhecer as regras de um jogo (<i>Know the rules of a game</i>) 82 - Fornecer instruções de configuração (<i>Provide setup instructions</i>) 83 - Explicar as regras do jogo (<i>Explain the rules of the game</i>) 84 - Responder dúvidas específicas sobre as regras (<i>Answer specific rules questions</i>) 85 - Dar dicas ou sugestões aos jogadores (<i>Give the players prompts or hints</i>)

Fonte: Adaptado de Rogerson *et al.* (2021), elaborado pelo autor

3.4 BoardGameGeek (BGG)

O BoardGameGeek (2025) é uma das principais plataformas especializadas no registro e catalogação de jogos de mesa e híbridos, sendo amplamente reconhecida por sua abrangência e pela riqueza de dados disponíveis. Criado como um repositório colaborativo, o BGG reúne informações detalhadas sobre milhares de jogos, incluindo descrições, classificações, mecânicas, gêneros, número de jogadores, tempo médio de partida e avaliações fornecidas tanto por especialistas quanto por uma ampla comunidade de entusiastas. A Figura 2 demonstra a tela inicial da plataforma.

Figura 2 – Tela Inicial do BoardGameGeek

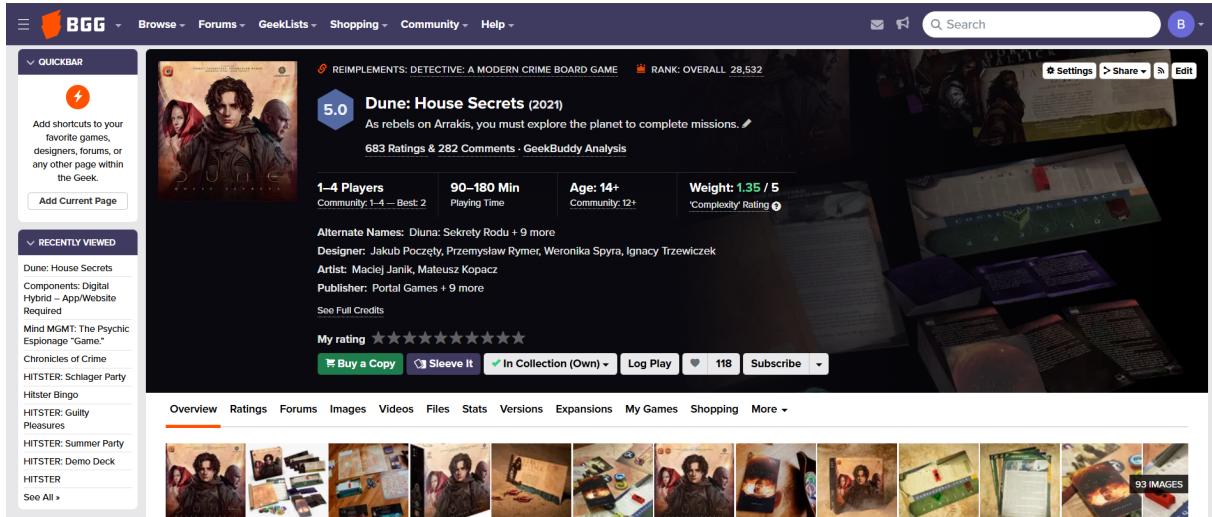


Fonte: Elaborado pelo autor.

A estrutura do BGG permite uma análise sistemática e comparativa, essencial para a identificação de padrões e tendências dentro do universo dos jogos híbridos comerciais. Além da categorização detalhada de cada jogo, o site emprega um sistema de tags associadas a mecânicas, categorias e famílias, o que possibilita a segmentação e o cruzamento de dados de maneira objetiva. Entre essas classificações, destaca-se a família “*Components: Digital Hybrid – App/Website Required*”, que identifica jogos híbridos nos quais o uso de um aplicativo ou plataforma digital é indispensável para a experiência de jogo, tornando essa ferramenta particularmente relevante para estudos sobre o tema. Na Figura 3 e na Figura 4 pode ser observada a forma em que um jogo é apresentado no site, utilizando como exemplo o jogo *Dune: House Secrets*.

Um fator que reforçou a escolha do BGG como referência para esta pesquisa é

Figura 3 – Tela Inicial do jogo *Dune: House Secrets* - Card de apresentação e imagens



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 4 – Tela Inicial do jogo *Dune: House Secrets* - Descrição

Fonte: Elaborado pelo autor.

sua ampla adoção na comunidade acadêmica, como em Rogerson *et al.* (2021) e Kritz *et al.* (2017), e na indústria de jogos, sendo frequentemente utilizado para análise de tendências de mercado, estudos sobre design de jogos e avaliações da recepção de títulos pelo público. A confiabilidade dos dados é fortalecida pela moderação ativa do site e pela participação de usuários com diferentes níveis de experiência, garantindo diversidade de perspectivas e minimizando vieses individuais.

Além disso, as estatísticas de cada jogo são bem relevantes para a análise de tendências e alcance da visibilidade de um jogo, permitindo à pesquisa ter acesso a dados como nota média de avaliação, número de avaliações, desvio padrão da nota, complexidade avaliada pela

comunidade, número de visualizações na página, número de pessoas que compraram o jogo, entre outras informações que podem ser vistas na Figura 5.

Figura 5 – Tela de estatísticas do jogo *Dune: House Secrets*



Fonte: Elaborado pelo autor.

3.4.1 Complexidade em jogos

A complexidade em jogos é um conceito multifacetado que pode ser interpretado sob diferentes perspectivas, a depender do enfoque teórico e do objeto de estudo em questão. Segundo Cartaxo (2021), por exemplo, existe a complexidade narrativa, que diz respeito ao grau de profundidade e ramificações da história presente no jogo, à multiplicidade de enredos e à densidade dos elementos que compõem a experiência ficcional. Essa abordagem entende a complexidade como uma característica ligada à trama, ao enredo e à forma como o jogador interage com a narrativa proposta.

Por outro lado, a literatura especializada e as comunidades de jogadores frequentemente utilizam outras formas de mensurar e debater a complexidade de um jogo. Entre elas, destaca-se o conceito de “peso” (*weight*), uma unidade de medida amplamente adotada, por exemplo, no BoardGameGeek (2025), que atribui uma pontuação que reflete a percepção coletiva sobre o grau de dificuldade para compreender e dominar o jogo.

Importante salientar que o “peso” não é uma definição única ou objetiva de complexidade, mas sim uma avaliação agregada baseada na experiência prática dos usuários. A descrição adotada pelo BGG sintetiza esse entendimento como um “*complexity rating*”, ou seja, uma classificação de complexidade associada principalmente à facilidade ou dificuldade de aprendizado. Entretanto, o termo *weight* pode englobar diferentes fatores que variam de pessoa para pessoa, tais como:

- a extensão e a densidade do manual de regras
- o tempo necessário para aprender os conceitos fundamentais
- a proporção do tempo de jogo gasto pensando e planejando em comparação ao tempo de execução das ações
- o grau de esforço cognitivo necessário para otimizar estratégias e aumentar as chances de vitória
- o nível de habilidade técnica demandada, como cálculos, antecipação de movimentos e leitura de possibilidades futuras
- a quantidade de partidas necessárias até que o jogador sinta que “entendeu” o jogo plenamente

Para operacionalizar essa percepção coletiva, o BoardGameGeek (2025) utiliza uma escala de cinco pontos, que categoriza os jogos da seguinte forma:

1. Leve (Light)
2. Médio-Leve (Medium Light)
3. Médio (Medium)
4. Médio-Pesado (Medium Heavy)
5. Pesado (Heavy)

Neste trabalho, o conceito de complexidade foi abordado especificamente sob a ótica do peso atribuído pelos jogadores, por se tratar de uma medida prática e amplamente reconhecida na comunidade, que busca sintetizar essas múltiplas dimensões em um único indicador. Embora não seja uma definição científica restrita, esse índice oferece um parâmetro útil para a comparação entre jogos e para a análise do grau de desafio percebido pelos participantes.

3.4.2 Aceitação do público em jogos

A aceitação do público em jogos é um aspecto central para compreender tanto o sucesso comercial quanto o impacto cultural de determinados títulos. Segundo Vieira e ao (2019), a aceitação pode ser definida como o grau em que um jogo é reconhecido, valorizado e incorporado pelos seus usuários, refletindo percepções subjetivas de qualidade, diversão e relevância. Esse processo de aceitação resulta de múltiplos fatores, incluindo expectativas prévias, experiências individuais e aspectos contextuais da interação lúdica.

Straåt e Verhagen (2018) destacam que a avaliação dos jogadores se manifesta por meio de diferentes indicadores quantitativos e qualitativos, como comentários, classificações

numéricas e recomendações em comunidades virtuais especializadas. Entre essas comunidades, a plataforma BoardGameGeek (2025) desempenha um papel proeminente ao fornecer uma base extensa de dados sobre a recepção dos jogos de tabuleiro por parte do público.

Neste trabalho, a aceitação dos jogos foi operacionalizada com base em métricas disponíveis no BGG, métricas essas que são observadas na Figura 5, que incluem o número de avaliações registradas, a nota média atribuída pelos usuários e o desvio padrão das notas. Essas variáveis são consideradas relevantes porque oferecem uma visão agregada do julgamento coletivo sobre cada jogo: o número de avaliações reflete o alcance e a popularidade, a nota média expressa o nível geral de apreciação e o desvio padrão indica a convergência ou divergência das opiniões. Assim, a análise conjunta desses indicadores possibilita estimar de forma mais prática a aceitação do público em relação aos jogos estudados.

4 METODOLOGIA

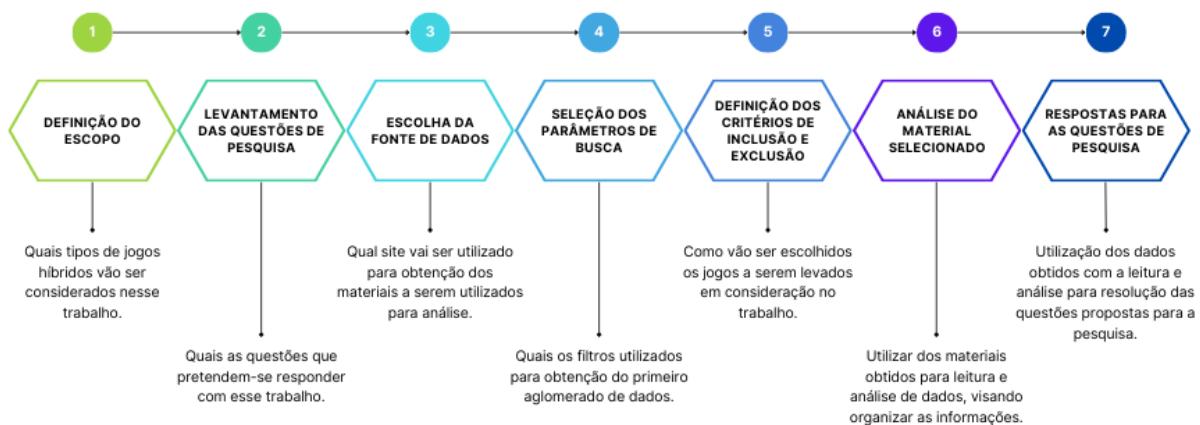
Este trabalho realizou um mapeamento da literatura cinza, utilizando fontes não acadêmicas como os manuais dos jogos, o BoardGameGeek — uma base digital para dados de jogos comerciais — e também os aplicativos que foram utilizados em conjunto.

Esses materiais se mostraram especialmente relevantes para os objetivos da investigação, visto que o foco da pesquisa não é a utilização desses jogos na literatura acadêmica, mas sim suas características — como gênero e mecânicas — e sua relevância comercial na indústria de jogos.

Para garantir rigor metodológico, foi adaptada uma abordagem inspirada no mapeamento sistemático. Embora tradicionalmente aplicado à literatura acadêmica, o método foi ajustado para lidar com a diversidade das fontes, mantendo elementos organizacionais que auxiliam na estruturação e no entendimento da pesquisa, tais como: descrição detalhada do escopo, perguntas de pesquisa, fontes de dados, parâmetros de busca e critérios de inclusão e exclusão (Rozen, 2021).

Esses elementos permitiram maior precisão na busca, facilitando estudos futuros e garantindo maior reproduzibilidade, mesmo com a variação das fontes consideradas. A metodologia adotada está representada na Figura 6.

Figura 6 – Fluxo da Metodologia



Fonte: Elaborado pelo autor.

4.1 Escopo

Os jogos possuem diversas classificações que os dividem baseados nas semelhanças entre suas características. Sobre essas classificações, existe uma divisão entre os jogos educativos e os comerciais, onde o segundo tipo, que foi utilizado no trabalho, engloba o mercado dos jogos diretamente, buscando a entrega de soluções que destacam o entretenimento e atraem os jogadores com detalhes na apresentação de novos mundos, almejando a qualidade, a interação e a imersão do jogador (Luciano *et al.*, 2018). Para esse trabalho, foi utilizado esse conceito de jogo comercial para definir como alvo os jogos híbridos comerciais, que possuem as características de ambos.

4.2 Questões de pesquisa

Foram selecionadas as seguintes questões de pesquisa, baseando-se nos objetivos propostos, para conduzir esse mapeamento:

QP1 Quais gêneros são mais recorrentes em jogos híbridos comerciais?

Identificar os gêneros predominantes fornece um panorama das tendências de mercado e dos interesses do público em jogos híbridos, possibilitando desenvolvedores a investir em gêneros com maior apelo ou identificar lacunas no mercado que podem ser exploradas.

QP2 Quais são as mecânicas mais comuns em jogos híbridos comerciais?

Compreender as mecânicas mais frequentes permite mapear quais características são populares em jogos híbridos, auxiliando no planejamento de novos projetos.

QP3 Quais são as duplas de mecânicas e gêneros que possuem a maior recorrência em jogos híbridos comerciais?

Analizar as combinações mais frequentes entre gêneros e mecânicas permite identificar padrões consolidados no design de jogos híbridos comerciais. Essa correlação pode revelar indícios de preferências do mercado e um ponto de partida para etapas de decisão no desenvolvimento de jogos.

QP4 Quais níveis de complexidade são observados com mais frequência em jogos híbridos

comerciais?

Avaliar os níveis de complexidade ajuda a entender a acessibilidade e o desafio proporcionado pelos jogos híbridos, obtendo indícios que podem auxiliar o alinhamento entre o design de jogos e as expectativas do público-alvo.

QP5 Quais combinações de mecânicas e gêneros têm maior aceitação entre o público-alvo de jogos híbridos?

A análise das combinações mais aceitas permite identificar indícios do que alcança o público, podendo otimizar o design de jogos para maximizar a satisfação dos jogadores, além de apontar possíveis relações — inovadoras ou menos utilizadas — entre gêneros e mecânicas, que poderiam ser mais exploradas no mercado.

4.3 Fontes

O site **BoardGameGeek (2025)** foi adotado como fonte principal de dados neste estudo, devido à sua autoridade consolidada no universo dos jogos de mesa e híbridos, tanto em contextos comerciais quanto acadêmicos. Diversos trabalhos na literatura reconhecem o BGG como uma das bases mais abrangentes e atualizadas sobre jogos analógicos, digitais e híbridos (Sousa, 2020; Sousa, 2022; Ribeiro *et al.*, 2021), contando com milhares de entradas organizadas com riqueza de metadados, como mecânicas, gêneros, número de jogadores, tempo médio de partida e avaliações qualitativas e quantitativas da comunidade.

Além disso, o site é alimentado tanto por especialistas quanto por uma comunidade ativa de entusiastas, o que garante uma diversidade de perspectivas. A categorização detalhada de jogos, junto com as tags associadas a mecânicas e gêneros, facilita a classificação e a análise de dados relevantes para o estudo.

O site também utiliza a classificação ***Components: Digital Hybrid – App/Website Required*** para destacar os jogos híbridos e facilitar a busca direta por eles, contribuindo diretamente para alcançar os objetivos da pesquisa.

Além do BGG, também foram considerados como literatura cinza os manuais dos jogos selecionados, utilizados para a identificação de funções e domínios de acordo com as classificações no modelo de Rogerson *et al.* (2021), assim como para a escolha de gêneros predominantes.

4.4 Parâmetros de busca

Como mencionado anteriormente, os jogos foram procurados por sua classificação específica do site, a família ***Components: Digital Hybrid – App/Website Required***, pois isso separou todos os jogos híbridos documentados no site e permitiu uma contagem inicial dos jogos que foram filtrados posteriormente. No momento da pesquisa, foram documentados 759 jogos. É importante destacar que os jogos que venham a ser lançados depois do dia 12 de Maio de 2025 — dia em que foi concluída a análise dos jogos que foram selecionados como amostra para a pesquisa — não foram incluídos por consideração à falta de tempo dedicado para a avaliação na plataforma que foi utilizada como fonte de dados.

4.5 Critérios de inclusão e exclusão

Os critérios de inclusão adotados nesse trabalho foram adaptados de forma que apenas fosse considerado material de estudo aqueles jogos que atenderam a todos os critérios simultaneamente, diferente de como ocorre normalmente em mapeamentos sistemáticos, onde os critérios de inclusão são considerados individualmente para a obtenção de material.

Os critérios de inclusão escolhidos para a seleção dos jogos foram os seguintes: (i) estarem disponíveis comercialmente por meio de canais oficiais, como lojas físicas, digitais ou plataformas de financiamento coletivo concluídas com sucesso; (ii) serem classificados como híbridos, ou seja, combinarem mecânicas de jogos digitais e de mesa ou apresentarem elementos interativos entre ambos de forma obrigatória; (iii) possuírem avaliações no BGG.

Os critérios de exclusão adotados foram: (i) jogos com menos de 500 avaliações no BGG, garantindo uma nota média mais consistente e a exclusão de jogos menos relevantes para a comunidade; (ii) expansões de jogos, uma vez que foram consideradas duplicatas nesta pesquisa; (iii) não possuírem manuais ou regras traduzidos para o português de forma oficial; e (iv) jogos sem disponibilidade de acesso ao aplicativo — referente ao funcionamento digital — com localização para o português.

O processo de seleção e filtragem foi documentado e disponibilizado no Apêndice A.

4.6 Análise do material selecionado

Após a seleção e obtenção de todos os manuais e aplicativos a serem estudados, foram utilizadas ferramentas do ***Google***, como **Documentos** e **Google Drive**, para organizar as

informações relevantes da pesquisa. Esses recursos também auxiliaram no acompanhamento do progresso de cada etapa da análise, permitindo contabilizar os materiais já mapeados e manter uma visão clara em relação ao cronograma.

Na análise, foram destacados para cada material os seguintes aspectos: o gênero do jogo, com base em sua classificação predominante; as mecânicas classificadas no BoardGameGeek (2025), os domínios e funções encontradas no manual ou observadas nos aplicativos, baseadas no modelo de domínios proposto por Rogerson *et al.* (2021); suas categorias definidas no site; a complexidade do jogo de acordo com o site; e a recepção do público, considerando o número de avaliações e as notas médias, também disponibilizadas na fonte. Os dados então foram passados para um banco de dados *SQLite*, que foi consumido para gerar gráficos explanatórios a partir de *scripts* em *Python*. Essa documentação gerada pode ser encontrada no Apêndice B ou na pasta do *Google Drive*¹ assim como o banco de dados criado para a análise e a documentação da seleção de jogos.

4.7 Respostas das questões de pesquisa

Por fim, baseando-se na análise obtida de todo o material analisado, as perguntas propostas na etapa 4.2 foram respondidas e auxiliadas por meio de gráficos ou tabelas que podiam complementar a fundamentação do que foi afirmado como resposta.

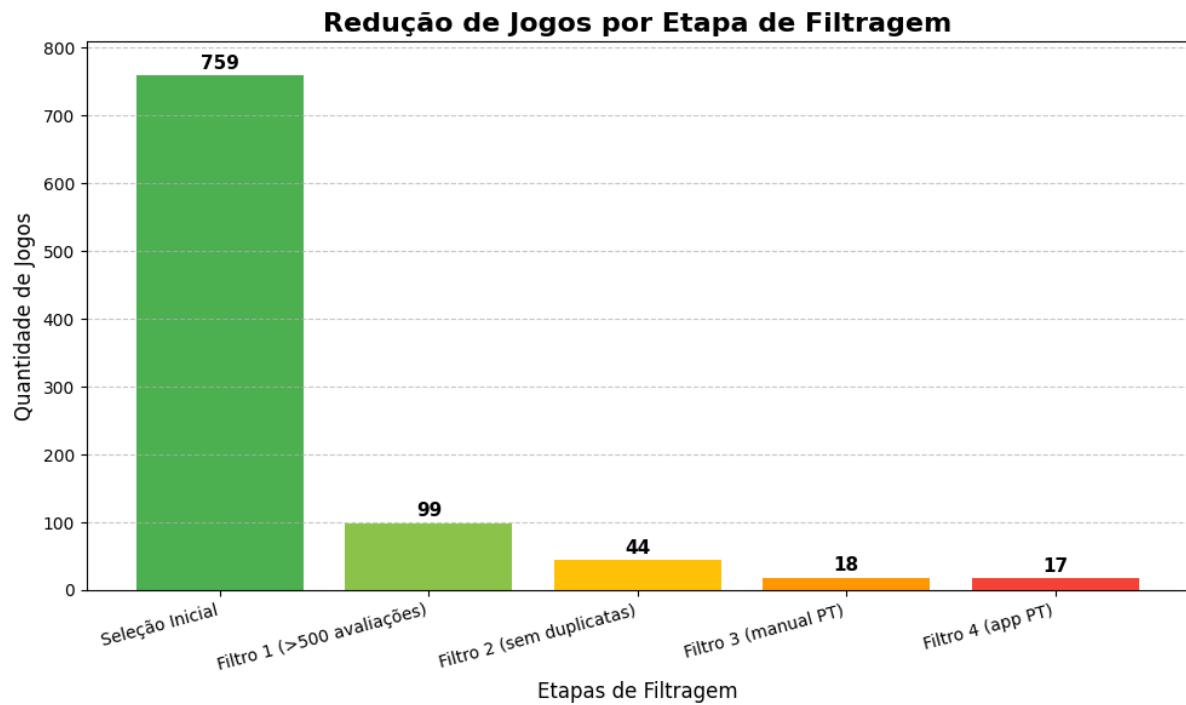
¹ https://drive.google.com/drive/folders/1_WJN_K5iquTydfiQHRedqS-v9rP14K4I?usp=sharing

5 RESULTADOS

O mapeamento foi realizado com um total de 17 jogos, que foram escolhidos após um processo de filtragem, seguindo o que foi indicado como critério para inclusão na seção 4.5. A execução de todo o processo de mapeamento aconteceu entre maio e julho de 2025.

A Figura 7 representa o processo de filtragem, indicando o número de jogos restantes após cada etapa.

Figura 7 – Redução de jogos na filtragem



Fonte: Elaborado pelo autor.

A análise detalhada e os dados coletados de cada um dos 17 jogos podem ser encontrados no Apêndice B. Os jogos selecionados — que também podem ser vistos no Apêndice A — foram os seguintes:

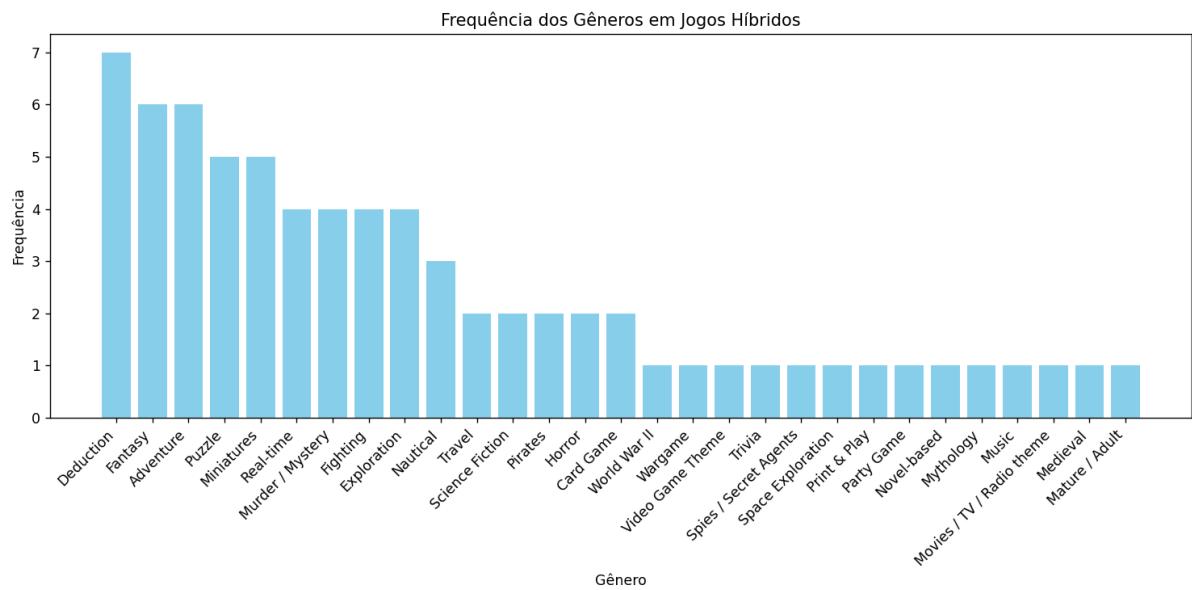
1. Mansions of Madness: Second Edition
2. Chronicles of Crime
3. Alchemists
4. The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth
5. The Search for Planet X
6. Detective: A Modern Crime Board Game
7. Destinies

8. XCOM: The Board Game
9. Forgotten Waters
10. Descent: Legends of the Dark
11. HITSTER
12. Escape Tales: The Awakening
13. UBOOT: The Board Game
14. Unlock!: Game Adventures
15. A Tale of Pirates
16. Vienna Connection
17. Dune: House Secrets

5.1 QP1: Quais gêneros são mais recorrentes em jogos híbridos comerciais?

Há duas formas distintas de visualizar os gêneros desses jogos, a partir das categorias de forma geral ou das categorias predominantes de cada jogo. Explorando a primeira opção, com todas as categorias que o jogo recebeu na classificação do BGG, é possível observar na Figura 8 a maior frequência de jogos com gêneros de dedução, fantasia, aventura, puzzles e miniaturas, que estão presentes em mais de 5 jogos, com um destaque para dedução como o mais frequente.

Figura 8 – Frequência dos gêneros dos jogos

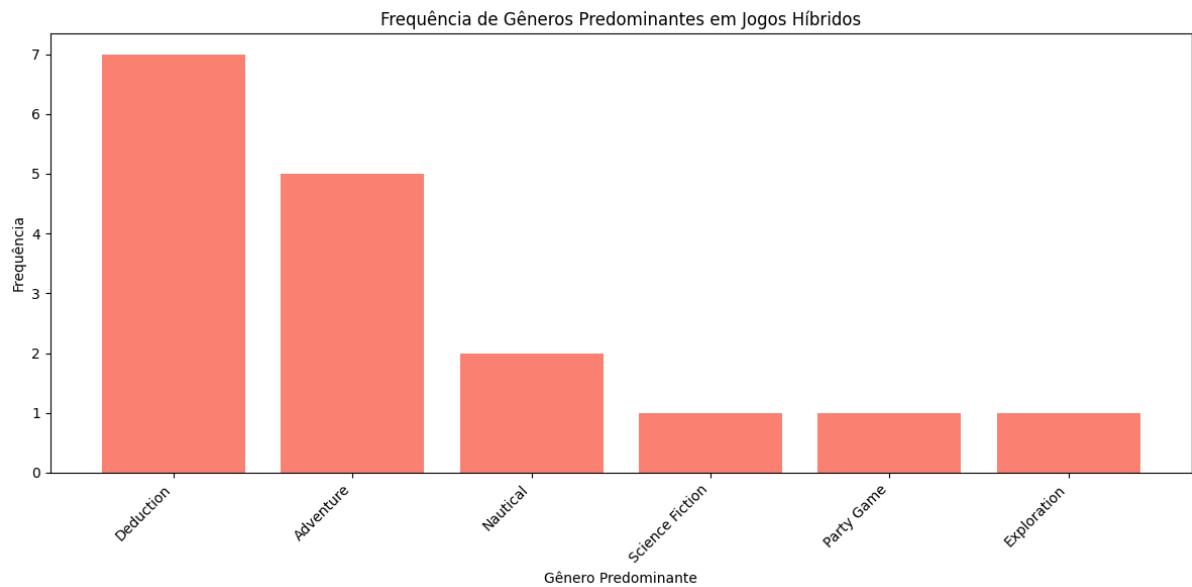


Fonte: Elaborado pelo autor.

Agora observando a segunda opção, que seria através da observação do gênero considerado predominante para o jogo, podemos ver na Figura 9 que a dedução ainda se encontra

no topo, seguido de aventura e de duas ocorrências de jogos náuticos.

Figura 9 – Freqüêcia dos gêneros predominantes



Fonte: Elaborado pelo autor.

Pode-se concluir então uma forte presença de jogos de dedução e aventura entre os 17 jogos selecionados, sendo um possível indício de que esse gênero de jogo costuma ser bem integrado com as características híbridas, no mercado atual.

5.2 QP2: Quais são as mecânicas mais comuns em jogos híbridos comerciais?

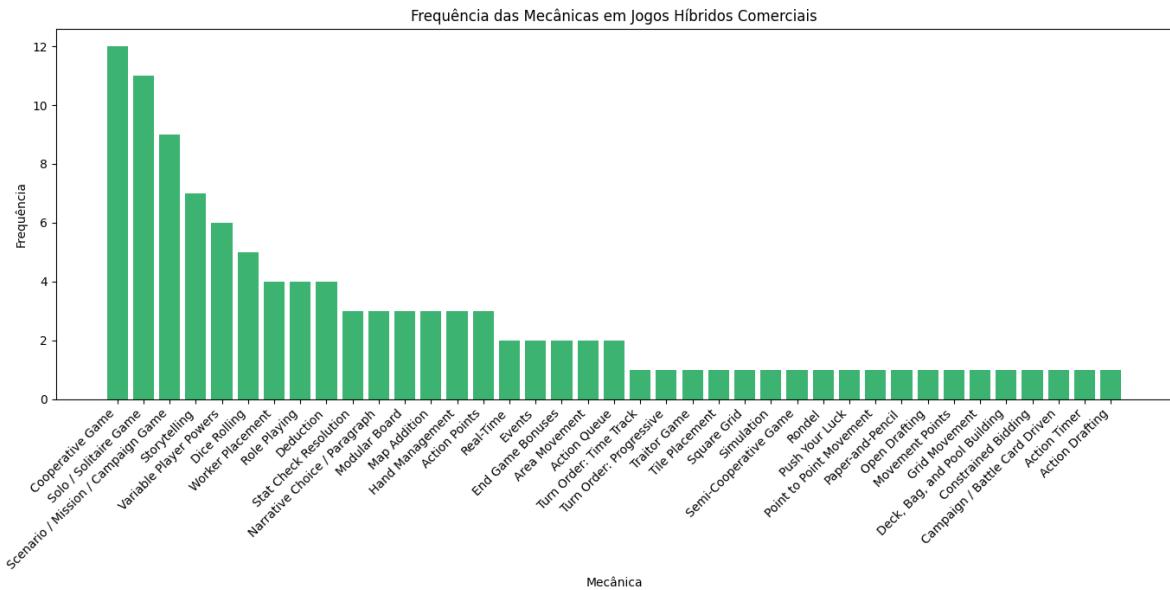
Em relação às mecânicas mais comuns, foi possível observar de algumas posições diferentes, com resultados tanto para as classificações encontradas no BGG como para as definições de domínios e funções de ferramentas digitais propostas pela Rogerson. Dessa forma, foram feitos gráficos para identificar a freqüência dessas características nos jogos híbridos comerciais.

Começando pelas classificações do BGG, foi possível observar, a partir da Figura 10 e da Figura 11, uma predominância de mecânicas relacionadas ao jogo poder ser jogado tanto de forma coletiva como individual, com as mecânicas de jogo cooperativo e jogo solo; além desses, predominam também as mecânicas de campanha, foco na história e jogadores com poderes variáveis. A freqüência das demais mecânicas encontradas pode ser observada na Figura 10.

Partindo então para as funções que as ferramentas digitais desempenham, organizadas no Quadro 2, foi encontrado na Figura 12 um grande indicativo, onde todos os jogos possuem a função numerada como “41 - *Tell players about a situation or setting*”, que é a função responsável

por informar aos jogadores sobre uma situação ou uma configuração, podendo detalhar contextos ou permitir que os próprios jogadores interroguem mais sobre algum cenário.

Figura 10 – Frequência das mecânicas dos jogos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 11 – Nuvem de palavras das mecânicas dos jogos

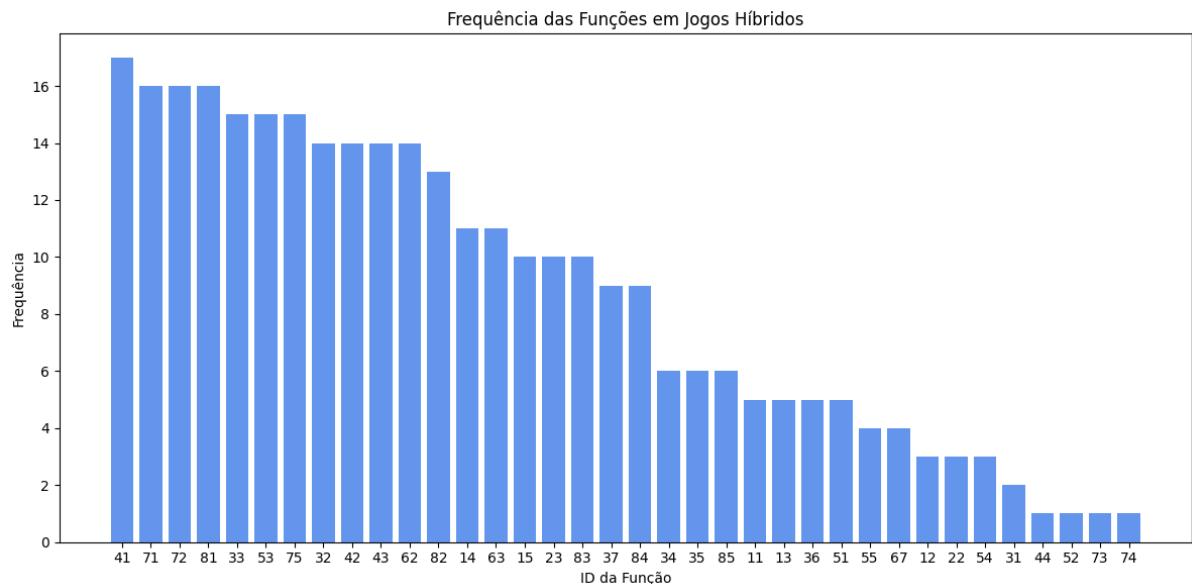


Fonte: Elaborado pelo autor.

Outras funções de destaque na Figura 12 são as “71 - *Do maths*”, “72 - *Resolve an outcome*”, e “81 - *Know the rules of a game*” que desempenham os papéis — respectivamente — de realizar cálculos automaticamente, decidir os resultados de uma ação e incorporar as regras do jogo automaticamente. De forma geral, muitas funções estiveram presentes na maioria dos

jogos, mas pode ser ainda interessante ver a distribuição dessas funções em seus respectivos domínios como um todo.

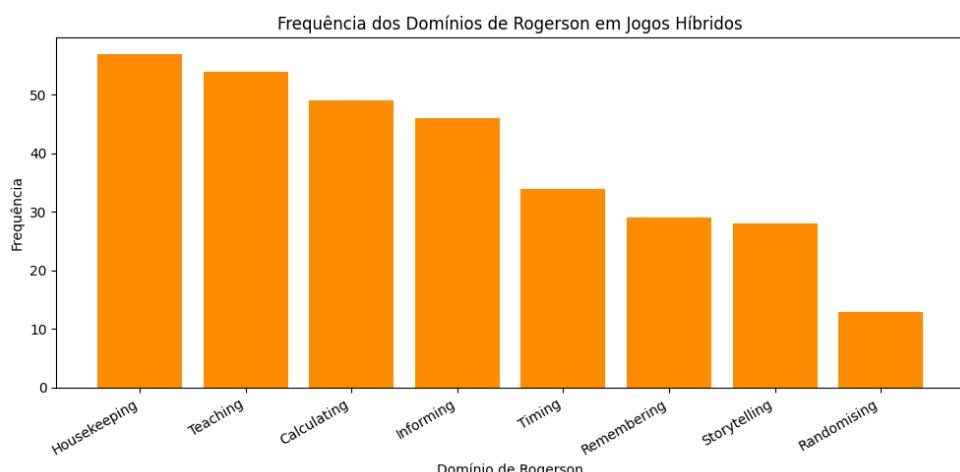
Figura 12 – Frequência das funções propostas por Rogerson *et al.* (2021) identificadas nos jogos



Fonte: Elaborado pelo autor.

Continuando a proposta anterior, temos a Figura 13, que apresenta a frequência com que os domínios foram identificados nos jogos ao todo, considerando a frequência total das funções de um mesmo domínio. Nessa figura, podemos perceber uma clara tendência ao governança, ensino, cálculo e informação como mecânicas cobertas pelas ferramentas digitais dos jogos, sejam elas sites auxiliares ou aplicativos de celular.

Figura 13 – Frequência dos domínios propostos por Rogerson *et al.* (2021) identificados nos jogos de acordo com as funções

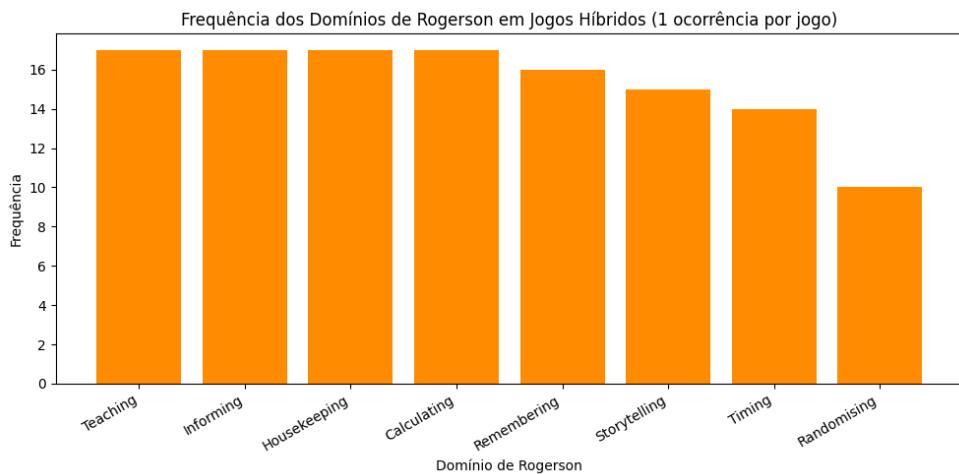


Fonte: Elaborado pelo autor.

Para finalizar os resultados referentes aos domínios de Rogerson *et al.* (2021), foi interessante para a pesquisa observar também como os domínios estão presentes em cada jogo de forma única, isso é, contando cada ocorrência de função em um domínio apenas uma vez, limitando então a quantidade de ocorrências a 17, que seria o número total de jogos.

Na Figura 14, podemos ver que os 4 domínios mencionados como os principais na observação anterior ainda se mantêm no topo, estando presentes em todos os jogos. Por fim, pode ser observado também que os jogos possuem menos funções do domínio randomização, o que pode se dever ao fato de vários jogos serem de histórias ou enigmas pré-definidos, oferecendo assim pouca margem para aleatorizar fluxos.

Figura 14 – Frequência dos domínios propostos por Rogerson *et al.* (2021) identificados nos jogos de acordo com as ocorrências por jogo



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.3 QP3: Quais são as duplas de mecânicas e gêneros que possuem a maior recorrência em jogos híbridos comerciais?

Para responder a essa pergunta, foi escolhida a representação em forma de mapa de calor na Figura 15, comparando a frequência de jogos com as combinações de gênero e mecânica, de acordo com o (BoardGameGeek, 2025). O mapa de calor apresenta, então, as combinações mais frequentes, omitindo alguns gêneros e mecânicas que não possuem frequência de combinação, facilitando o entendimento da figura.

Entre as mais frequentes, temos as combinações de jogos solo e cooperativos com o gênero dedução, indicando uma possível característica de jogos de dedução poderem ser jogados tanto em equipe quanto individualmente, observado na maioria dos casos. Logo após, temos

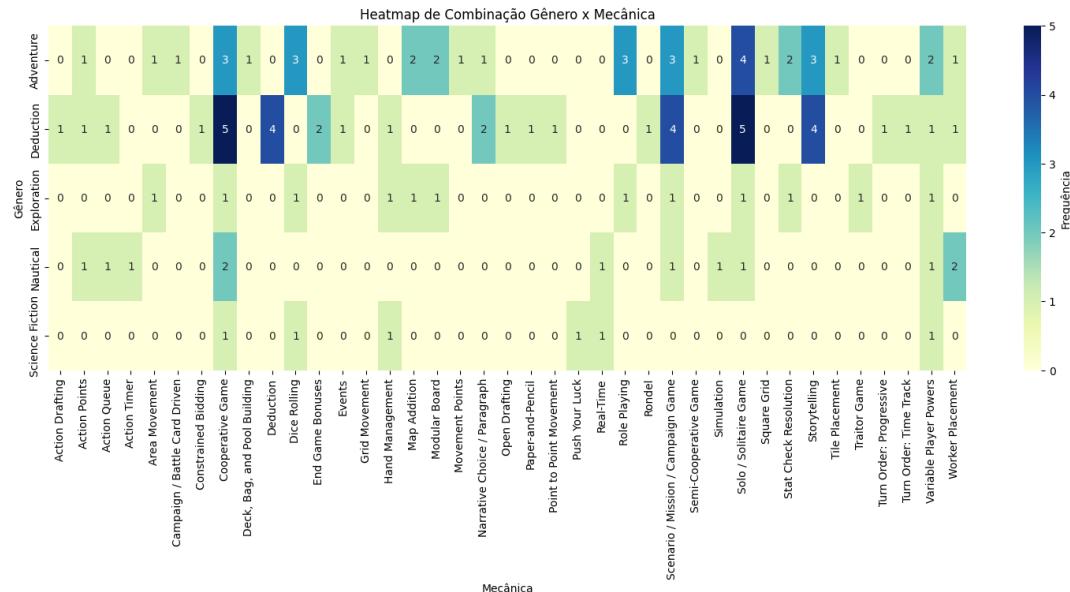
jogos de cenário e de *storytelling* combinados com o gênero dedução, assim como jogos solo combinados com o gênero aventura.

Uma observação interessante é a existência de uma mecânica chamada dedução no BoardGameGeek (2025), que pode ser vista no mapa de calor combinada com 4 jogos do gênero dedução, considerada por este trabalho como uma classificação redundante.

Focando então em mecânicas mais raras presentes nos jogos escolhidos, é possível observar a existência de algumas mecânicas que só se apresentam em um gênero específico, como “*Campaign / Battle Card Driven*”, “*Deck, Bag and Pool Building*”, “*Grid Movement*”, “*Movement Points*”, “*Semi-Cooperative Game*”, “*Square Grid*” e “*Tile Placement*”, presentes apenas nos jogos de aventura.

Isso se repete para cada gênero de jogo, com algumas mecânicas encontradas apenas neles, como pode ser observado. Isso pode indicar possíveis padrões do mercado ou espaços para inovação, como tentar utilizar a mecânica “*Push Your Luck*” em jogos de exploração, uma vez que só foi encontrada uma ocorrência desse tipo de mecânica e em jogos de ficção científica.

Figura 15 – Mapa de calor com combinações de gênero e mecânica



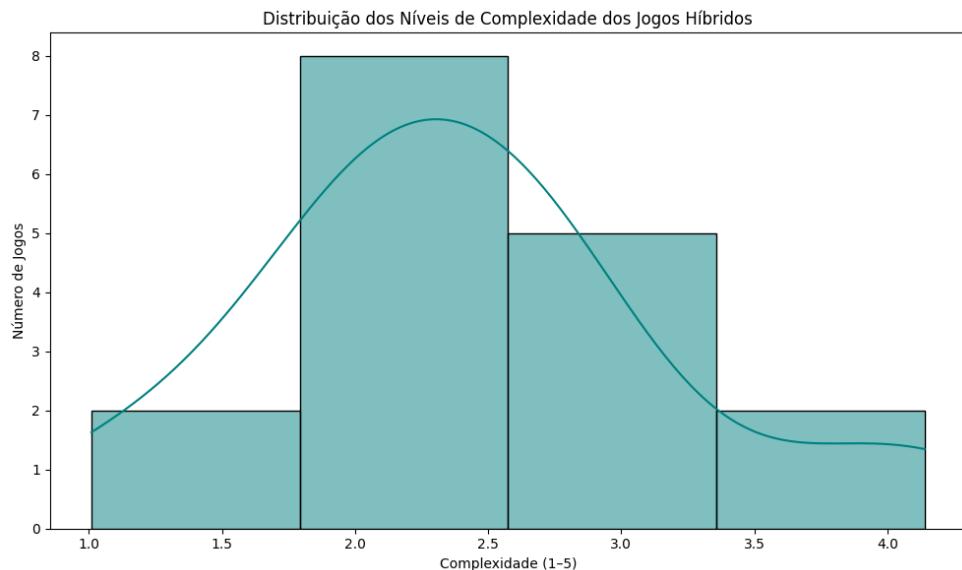
Fonte: Elaborado pelo autor.

5.4 QP4: Quais níveis de complexidade são observados com mais frequência em jogos híbridos comerciais?

Na análise da complexidade dos jogos, que pode ser visualizada na Figura 16, é possível observar que a variação da complexidade tende a uma frequência normal ao centro, com

mais valores entre 2 e 3, com uma quantidade menor de jogos nas extremidades. Utilizando-se do contexto da complexidade, que indica a dificuldade sentida ao se jogar o jogo, pode-se observar que os jogos frequentemente possuem uma dificuldade média, com um desvio para os intermediários entre esse meio e as dificuldades leves e pesadas.

Figura 16 – Distribuição dos níveis de complexidade dos jogos



Fonte: Elaborado pelo autor.

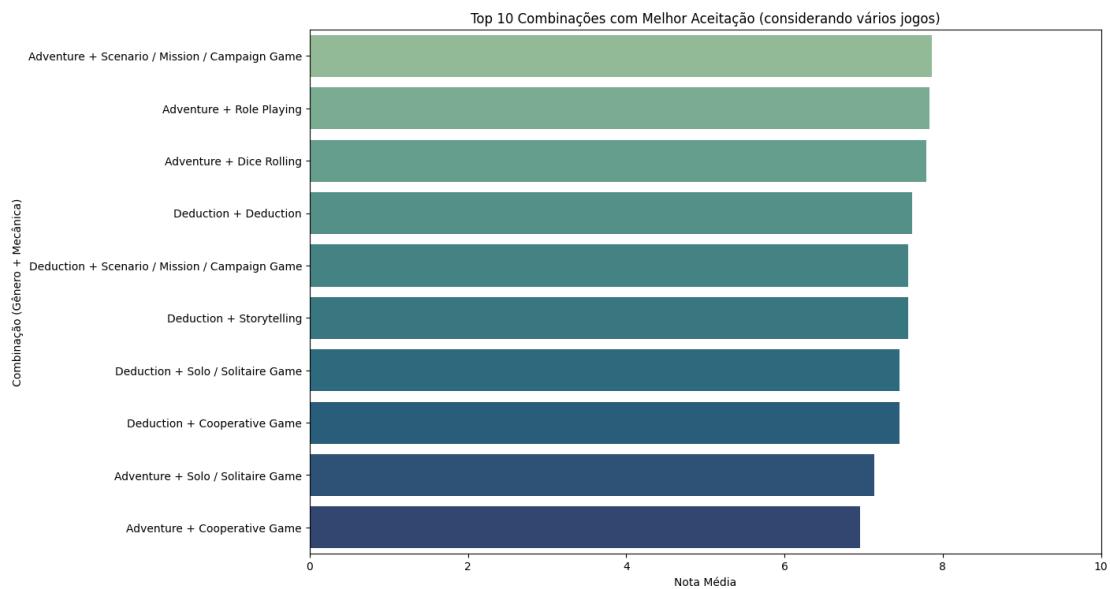
5.5 QP5: Quais combinações de mecânicas e gêneros têm maior aceitação entre o público-alvo de jogos híbridos?

Para resolver essa última questão, foram feitas combinações entre as mecânicas e os gêneros predominantes dos jogos selecionados, e então os que possuíam as mesmas combinações foram agrupados. Eles então tiveram as suas notas, desvio padrão e número de avaliações considerados para criar uma nota média, encontrando certo grau de aceitação baseado nesses valores. Dessa forma, é balanceado o peso para jogos com muitas avaliações não sobreponem os que tiveram notas diferentes mas com poucas avaliações.

Após organizar dessa maneira, as 10 combinações com maior nota média foram escolhidas e colocadas em um gráfico, que pode ser observado na Figura 17. Nessa análise, pode-se observar que, apesar de todas as combinações possuírem notas médias maiores que 7, as que se destacam mais são: aventura e campanha, aventura e interpretação de personagem, aventura e rolagem de dados. Após as aventuras, que estão no topo, temos um caso à parte, onde dedução novamente é combinada com dedução pela redundância de classificação entre categoria

e mecânica no BoardGameGeek (2025). Continuando, podemos ver que dedução e *storytelling*, dedução com campanha e dedução solo ou cooperativa também são bem aceitas.

Figura 17 – Combinações de gênero e mecânicas com maior média de aceitação em jogos híbridos comerciais



Fonte: Elaborado pelo autor.

5.6 Discussão dos resultados com base nos trabalhos relacionados

Os resultados obtidos neste mapeamento empírico de jogos híbridos comerciais dialogam de forma significativa com os trabalhos previamente realizados na área, especialmente os de Paiva *et al.* (2022), Rogerson *et al.* (2021) e Kritz *et al.* (2017), permitindo uma comparação rica tanto em termos metodológicos quanto em termos de escopo e foco analítico.

O trabalho de Paiva *et al.* (2022), por exemplo, apresenta grande semelhança com o presente estudo no que se refere à proposta de um mapeamento voltado para jogos híbridos. No entanto, enquanto Paiva direciona sua análise para jogos híbridos em contextos acadêmicos, este trabalho foca exclusivamente em jogos híbridos comerciais, proporcionando uma visão mais voltada ao mercado. Essa delimitação permitiu observar com maior clareza tendências específicas de gêneros e mecânicas que possuem maior apelo comercial — como a predominância de jogos de dedução e aventura.

Além disso, a diferença no material de análise (textos acadêmicos versus manuais de jogos e dados do BGG) também se reflete na profundidade e no tipo de inferência que cada estudo permite. Enquanto o estudo de Paiva aprofunda questões teóricas e pedagógicas, o presente

trabalho se destaca por oferecer indicativos práticos para desenvolvedores e designers de jogos.

Com relação ao estudo de Rogerson *et al.* (2021), nota-se uma complementaridade metodológica. Enquanto aquele trabalho tem por objetivo a construção de um modelo teórico a partir de entrevistas e análise qualitativa, este estudo escolhe uma abordagem quantitativa, analisando 17 jogos híbridos comerciais a partir de dados objetivos (como categorias do BGG, mecânicas listadas e notas de usuários). Ainda assim, ambos convergem ao reconhecer a importância das funções digitais nos jogos híbridos. A identificação das funções digitais presentes (como governança, ensino, cálculo e informação) segue o modelo de Rogerson, mas aplicando-o a uma nova amostra de jogos, o que amplia a validade empírica de sua proposta.

Outro ponto de conexão importante é que ambos os trabalhos utilizam o BGG como principal fonte de dados, o que reforça a relevância e confiabilidade dessa base para estudos no campo dos jogos. A divergência reside no objeto de análise: enquanto Rogerson codifica entrevistas e respostas subjetivas, este trabalho se baseia na documentação oficial e análises disponíveis publicamente sobre os jogos, o que oferece uma outra perspectiva para aplicação do mesmo modelo de codificação funcional.

Por fim, o trabalho de Kritz *et al.* (2017), embora com foco mais conceitual, também oferece contribuições relevantes. Sua proposta de uma ontologia de mecânicas de jogos, extraída e organizada a partir do BGG, fornece uma base estruturada que auxiliou na categorização das mecânicas mais comuns nos jogos analisados. O presente trabalho vai além ao combinar essas mecânicas com gêneros e avaliar sua aceitação, contribuindo para o avanço da sistematização do conhecimento no campo dos jogos híbridos. Assim, mesmo que o trabalho de Kritz não trate especificamente de jogos híbridos, sua metodologia e foco se alinham aos objetivos de sistematização e análise comparativa propostos neste trabalho.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo realizou um mapeamento de jogos híbridos comerciais, com o objetivo principal de identificar padrões de gêneros e mecânicas para apoiar a criação e adaptação desses jogos. Essa abordagem é de fundamental importância, pois, conforme destacado na introdução, apesar do crescente interesse e potencial transformador dos jogos híbridos — que integram elementos analógicos e digitais de forma essencial para criar experiências inovadoras e imersivas —, há uma notável escassez de suporte e pesquisa específica nessa área, no quesito comercial. Essa carência de conhecimento tem o potencial de limitar e atrasar o desenvolvimento de tecnologias, metodologias e modelos, podendo até mesmo desmotivar desenvolvedores a investir neste promissor segmento.

Ao fornecer uma visão geral sobre essa área, este mapeamento busca, portanto, auxiliar no processo de identificação de possíveis pesquisas futuras e providenciar um direcionamento adequado para novas atividades de pesquisa. Para alcançar esses objetivos, a metodologia de mapeamento foi cuidadosamente adaptada para analisar um conjunto de fontes não acadêmicas, mas altamente relevantes para o mercado comercial, incluindo manuais de jogos, aplicativos complementares e o extenso banco de dados do BoardGameGeek (BGG). A amostra final, composta por 17 jogos híbridos comerciais, foi rigorosamente selecionada por meio de um processo de filtragem baseado em critérios como volume de avaliações, disponibilidade comercial e tradução oficial para o português, garantindo a relevância e acessibilidade dos dados analisados.

Os resultados obtidos deste mapeamento oferecem um panorama detalhado e valioso das tendências e características que impulsionam o sucesso dos jogos híbridos comerciais. Em relação aos gêneros mais recorrentes (QP1), a análise revelou uma forte predominância de jogos de dedução e aventura. A presença consistente desses gêneros, tanto nas classificações gerais quanto nas categorias predominantes atribuídas pelo BGG, sugere uma afinidade natural com o formato híbrido, onde a interatividade digital pode enriquecer mistérios, explorações e narrativas complexas. Este é um indicativo claro para desenvolvedores sobre as áreas com maior apelo no mercado de jogos híbridos.

No que tange às mecânicas mais comuns (QP2), a pesquisa forneceu *insights* a partir de duas perspectivas. As classificações do BGG destacaram uma alta frequência de mecânicas de jogo cooperativo e jogo solo, bem como de jogos focados em campanhas/histórias e com poderes variáveis para os jogadores. Complementarmente, a análise das funções desempenhadas pelas ferramentas digitais, com base no modelo de Rogerson *et al.* (2021), revelou a presença

ubíqua de funções relacionadas a gerenciamento, ensino, cálculo e informação. De fato, todos os 17 jogos analisados incorporam essas funções digitais. Essa observação ressalta a importância da tecnologia para automatizar processos, fornecer dados cruciais e facilitar o aprendizado das regras, elementos que são fundamentais para a experiência dos jogos híbridos.

Em contraste, as mecânicas que envolvem randomização foram menos observadas, o que pode ser atribuído à natureza mais linear e controlada das narrativas e enigmas presentes em muitos dos jogos de dedução e aventura investigados. Compreender quais funções digitais são mais prevalentes e eficazes é vital para o planejamento de novos projetos e o refinamento do design de jogos híbridos.

A investigação das duplas de mecânicas e gêneros que possuem a maior recorrência (QP3) mostrou que as combinações de jogos solo e cooperativos com o gênero dedução são particularmente frequentes, indicando a adaptabilidade desses jogos a diferentes arranjos de jogadores e a preferência por experiências que podem ser compartilhadas ou vivenciadas individualmente. Outras duplas notáveis incluem jogos de cenário e *storytelling* com dedução, e jogos solo com aventura. Essas correlações podem servir como um ponto de partida para decisões estratégicas no desenvolvimento, revelando padrões consolidados no design de jogos híbridos comerciais.

Em relação aos níveis de complexidade observados (QP4), a análise indicou que a maioria dos jogos híbridos comerciais apresenta uma dificuldade média, com uma distribuição que tende a se concentrar nos níveis intermediários (entre jogos leves e médios, entre jogos médios e pesados). Essa constatação sugere que os desenvolvedores visam um equilíbrio entre acessibilidade e desafio, buscando atender a um público amplo sem sobrecarregá-lo com regras excessivamente complexas, o que é crucial para alinhar o design de jogos com as expectativas do público-alvo.

Por fim, a análise das combinações de mecânicas e gêneros com maior aceitação entre o público-alvo (QP5) revelou que as combinações de aventura com campanha, aventura com interpretação de personagem e aventura com rolagem de dados foram as mais bem avaliadas. As combinações envolvendo dedução com *storytelling*, campanha e jogo solo/cooperativo também demonstraram alta aceitação. É interessante notar que, embora alguns jogos baseados em obras de referência populares (como *The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth* e *Dune: House Secrets*) tenham registrado um alto número de visualizações, sua nota média de aceitação nem sempre foi proporcionalmente superior, e o desvio padrão das notas tendeu a ser maior em

jogos com menos avaliações. Isso sugere que, embora a popularidade da obra original possa impulsionar a visibilidade inicial, a qualidade da experiência do jogo híbrido em si é o fator determinante para a aceitação e satisfação a longo prazo dos jogadores. Essa informação é vital para otimizar o design de jogos e explorar relações inovadoras entre gêneros e mecânicas.

Em suma, este mapeamento busca contribuir positivamente para a consolidação do campo dos jogos híbridos comerciais. Ao identificar os gêneros mais predominantes, as mecânicas físicas e digitais mais comuns, as combinações de sucesso e os níveis de complexidade observados atualmente no mercado, os resultados oferecem uma base de conhecimento empírica importante para desenvolvedores e pesquisadores. A proeminência de funções digitais para gerenciamento de informações, cálculos e ensino reforça o papel insubstituível da tecnologia em aprimorar a jogabilidade, a imersão e a acessibilidade, enquanto a popularidade de gêneros como dedução e aventura aponta para áreas promissoras de investimento e inovação. Este estudo, portanto, não apenas motiva o avanço na área, mas também estabelece um direcionamento para a inovação e o avanço da pesquisa no crescente universo dos jogos híbridos comerciais.

6.1 Limitações do trabalho

Embora a metodologia adaptada tenha permitido um mapeamento estruturado e detalhado da literatura cinza no contexto de jogos híbridos comerciais, algumas limitações ainda se encontram presentes, principalmente relacionadas à natureza das fontes utilizadas, aos critérios de seleção adotados e ao escopo temporal da pesquisa. Essas limitações não invalidam os resultados, mas são importantes para a adequada interpretação dos dados obtidos e para nortear estudos futuros.

- **Dependência de uma única base principal (BGG):** O uso exclusivo do BoardGameGeek como principal fonte de dados pode ter restringido a diversidade de jogos analisados, já que podem existir jogos híbridos comerciais que não estão registrados ou atualizados nessa plataforma.
- **Foco limitado a jogos com localização em português:** Essa restrição pode ter afetado a representatividade global dos dados, uma vez que muitos jogos relevantes podem não estar traduzidos oficialmente para o português, mas ainda assim possuem grande impacto no mercado.
- **Recorte temporal rígido:** A seleção foi concluída até o dia 12 de maio de 2025, excluindo jogos lançados ou atualizados após essa data, o que pode tornar o estudo desatualizado em

curto prazo em um mercado em constante evolução.

- **Ausência de validação externa dos dados categorizados:** A classificação de gêneros, mecânicas e domínios foi feita com base em fontes como o BGG e os próprios manuais, mas não houve uma etapa de validação por especialistas externos, o que pode afetar a confiabilidade das interpretações.
- **Desconsideração de aspectos culturais ou regionais nos jogos:** O estudo não levou em conta possíveis variações culturais nos gêneros e mecânicas preferidas em diferentes regiões, o que limita a generalização dos resultados em escala global.

6.2 Trabalhos futuros

Uma possibilidade de pesquisa futura é analisar a correlação entre a reprodutibilidade dos jogos e sua nota média de aceitação. Essa proposta se inspira nas observações realizadas neste trabalho, especialmente em relação a jogos com baixa reprodutibilidade, como Escape Tales, que podem apresentar limitações em seu apelo contínuo ao público.

Outra proposta relevante consiste em expandir a amostra de jogos híbridos comerciais, incluindo novas plataformas além do BoardGameGeek (BGG). Considerando que o BGG foi a única fonte principal utilizada nesta pesquisa e que houve restrições de tempo para sua execução, a inclusão de outras bases pode enriquecer a diversidade e a representatividade dos dados analisados.

Também se sugere o desenvolvimento de um framework de design que auxilie na otimização das mecânicas digitais mais recorrentes em jogos híbridos. Essa ideia se baseia nas descobertas deste estudo acerca das funções e domínios propostos por Rogerson, que se mostraram mais frequentes e relevantes no contexto dos jogos analisados.

Ainda é também interessante o desenvolvimento de um catálogo virtual que facilite o acesso às informações aqui dispostas, permitindo uma visualização facilitada e interativa de todas as informações relevantes, a busca por informações mais específicas acerca de um jogo e também servindo como material de fácil consulta.

Por fim, é pertinente estudar o impacto das temáticas e das obras de referência na popularidade inicial dos jogos híbridos comerciais. Essa investigação é motivada pelas interpretações feitas neste trabalho sobre jogos que, apesar de apresentarem muitas visualizações, registram um número relativamente baixo de avaliações, como The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth e Dune: House Secrets.

REFERÊNCIAS

- BoardGameGeek. **Gaming Unplugged Since 2000.** 2025. Disponível em: <https://boardgamegeek.com>. Acesso em: 02 fev. 2025.
- CARTAXO, T. Jogos de tabuleiro modernos e a complexidade narrativa: o caso cyclades. **Temática**, Universidade Federal da Paraíba, v. 17, n. 11, p. 230–247, nov. 2021. ISSN 1807-8931. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.22478/ufpb.1807-8931.2021v17n11.61400>. Acesso em: 10 jun. 2025.
- CHANG, C.; SHIH, J.-L.; CHANG, C.-K. A mobile instructional pervasive game method for language learning. **Universal Access in the Information Society**, v. 16, 08 2017.
- CHAO, F.-L.; FENG, C.-S.; FANJIANG, B.; SUN, C.-L. Design jigsaw puzzle and app for nostalgia-based support on elderly with dementia. In: **Proceedings of the IEEE 8th International Conference on Awareness Science and Technology (iCAST)**. [S. l.: s. n.], 2017. p. 284–289.
- FELIZARDO, K. R.; NAKAGAWA, E. Y.; FABBRI, S. C. P. F.; FERRARI, F. C. **Revisão Sistemática da Literatura em Engenharia de Software: Teoria e prática**. 1. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2017.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- KITCHENHAM, B.; MENDES, E.; TRAVASSOS, G. H. A systematic review of cross-vs. within-company cost estimation studies. In: **Proceedings of the 10th International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering (EASE) 10**. [S. l.: s. n.], 2006. p. 1–10.
- KRITZ, J.; MANGELI, E.; XEXÉO, G. Building an ontology of boardgame mechanics based on the boardgamegeek database and the mda framework. **XVI Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**, p. 182–191, ago. 2017.
- LUCIANO, M. d. F. D.; PEREIRA, J. V. S.; CERQUEIRA, L. d. C.; JESUS, M. G. d.; GUIMARÃES, P.; BONFIM, C.; ALVES, L. Jogos comerciais e educacionais: um estudo sobre motivação com o minecraft e o gamebook guardiões da floresta. **Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital**, XVII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, Foz do Iguaçu, PR, out. 2018. ISSN 2179-2259.
- PAIVA, F.; MENDONÇA, G.; VIANA, W. A systematic mapping of hybrid games in the academy. In: **Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. Porto Alegre, RS, Brasil: SBC, 2022. p. 128–137. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/23642. Acesso em: 10 nov. 2024.
- PAIVA, F. G. R. M. **Estudo sobre os impactos causados pela hibridização em jogos de cartas analógicos**. Dissertação (MESTRADO ACADÊMICO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Ciências, Fortaleza, 2022.
- RIBEIRO, J.; GONÇALVES, S.; DIAS, P. Serious board games: Modding existing games for collaborative ideation processes. **International Journal of Serious Games**, Serious Games Society, v. 8, n. 2, p. 129–146, June 2021. Disponível em: <https://journal.seriousgamessociety.org/index.php/IJSG/article/view/405>. Acesso em: 13 mai. 2025.

- ROGERS, S. **Level Up**: um guia para o design de grandes jogos. 1. ed. [S. l.]: Blucher, 2013.
- ROGERSON, M. J.; SPARROW, L. A.; GIBBS, M. R. Unpacking “boardgames with apps”: The hybrid digital boardgame model. Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3411764.3445077>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- ROZEN, R. van. Languages of games and play: A systematic mapping study. **ACM Computing Surveys**, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, v. 53, n. 6, dez. 2021. ISSN 0360-0300. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3412843>. Acesso em: 12 nov. 2024.
- SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play**: Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- SILVA, V. A. e. **Hibridização de jogos Tabletop Uma perspectiva de Game Design**. 2018. Dissertação (Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais) – Universidade da Beira Interior, Faculdade de Artes e Letras, Covilhã, 2018.
- SOUSA, M. Modern serious board games: modding games to teach and train civil engineering students. In: **Proceedings of the IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)**. [S. l.: s. n.], 2020. p. 197–201.
- SOUSA, M. Gamifying serious games: Modding modern board games to teach game potentials. In: DHAR, U.; DUBEY, J.; DUMBLEKAR, V.; MEIJER, S.; LUKOSCH, H. (Ed.). **Gaming, Simulation and Innovations: Challenges and opportunities**. Cham: Springer International Publishing, 2022. p. 254–272. ISBN 978-3-031-09959-5.
- STRaAT, B.; VERHAGEN, H. Exploring video game design and player retention - a longitudinal case study. In: **Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference**. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2018. (Mindtrek ’18), p. 39–48. ISBN 9781450365895. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3275116.3275140>. Acesso em: 13 mai. 2025.
- VIEIRA, A.; aO, W. B. Evaluating acceptance of video games using convolutional neural networks for sentiment analysis of user reviews. In: **Proceedings of the 30th ACM Conference on Hypertext and Social Media**. New York, NY, USA: Association for Computing Machinery, 2019. (HT ’19), p. 273–274. ISBN 9781450368858. Disponível em: <https://doi.org/10.1145/3342220.3344924>. Acesso em: 12 jun. 2025.
- WU, C.-H.; CHEN, C.-C.; WANG, S.-M.; HOU, H.-T. The design and evaluation of a gamification teaching activity using board game and qr code for organic chemical structure and functional groups learning. In: **Proceedings of the 7th International Congress on Advanced Applied Informatics (IIAI-AAI)**. [S. l.: s. n.], 2018. p. 938–939.

APÊNDICE A – PROCESSO DE SELEÇÃO E FILTRAGEM DOS JOGOS HÍBRIDOS COMERCIAIS

Este apêndice apresenta o processo de seleção e filtragem dos jogos híbridos comerciais incluídos no mapeamento, detalhando cada uma das etapas realizadas. O processo teve início com o levantamento de todos os jogos encontrados no (BoardGameGeek, 2025), totalizando o conjunto inicial. Em seguida, foram aplicados filtros sucessivos conforme os critérios definidos no trabalho. A cada etapa, foi registrada a quantidade de jogos restantes, o título do corte e o título dos jogos restantes, permitindo rastrear de forma transparente como se chegou ao conjunto final de jogos analisados.

PESQUISA REALIZADA NO DIA 12/05/2025

1. **Seleção inicial:** 759 jogos, em “Components: Digital Hybrid – App/Website Required”
2. **Primeiro corte:** 99 jogos, com mais de 500 avaliações em ordem crescente de número de avaliações:
 1. Mansions of Madness: Second Edition (2016) - 38K ratings
 2. Chronicles of Crime (2018) - 24K ratings
 3. Alchemists (2014) - 24K ratings
 4. The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth (2019) - 17K ratings
 5. The Search for Planet X (2020) - 14K ratings
 6. Detective: A Modern Crime Board Game (2018) - 11K ratings
 7. Destinies (2021) - 9.3K ratings
 8. XCOM: The Board Game (2015) - 9.3K ratings
 9. Unlock!: Escape Adventures (2017) - 6.8K ratings
 10. Forgotten Waters (2020) - 6.6K ratings
 11. Werewords (2017) - 5.7K ratings
 12. Descent: Legends of the Dark (2021) - 5.3K ratings
 13. Return to Dark Tower (2022) - 5.1K ratings
 14. HITSTER (2022) - 4.4K ratings
 15. Chronicles of Crime: 1400 (2020) - 4.2K ratings
 16. Unlock!: Heroic Adventures (2018) - 4K ratings
 17. Unlock!: Mystery Adventures (2017) - 4K ratings
 18. First Martians: Adventures on the Red Planet (2017) - 3.7K ratings
 19. Mansions of Madness: Second Edition – Beyond the Threshold: Expansion (2017) - 3.4K ratings
 20. My Father's Work (2022) - 3.3K ratings
 21. Star Wars: Unlock! (2020) - 3.2K ratings
 22. Unlock!: Escape Adventures – Squeek & Sausage (2017) - 3.1K ratings
 23. Unlock!: Secret Adventures (2017) - 3K ratings
 24. Unlock!: Escape Adventures – The Formula (2017) - 2.9K ratings
 25. Unlock!: Timeless Adventures (2019) - 2.9K ratings
 26. Mansions of Madness: Second Edition – Streets of Arkham: Expansion (2017) - 2.8K ratings
 27. Escape Tales: The Awakening (2018) - 2.8K ratings
 28. Unlock!: Epic Adventures (2019) - 2.6K ratings
 29. Unlock!: Exotic Adventures (2018) - 2.4K ratings
 30. Mansions of Madness: Second Edition – Sanctum of Twilight: Expansion (2018) - 2.2K ratings
 31. Unlock!: Mystery Adventures – The House on the Hill (2017) - 2.2K ratings
 32. UBOOT: The Board Game (2019) - 2.2K ratings
 33. Werewords Deluxe Edition (2018) - 2.2K ratings
 34. Chronicles of Crime: 1900 (2021) - 2.2K ratings
 35. Unlock!: Mystery Adventures – The Nautilus' Traps (2017) - 2.1K ratings
 36. Mansions of Madness: Second Edition – Horrific Journeys: Expansion (2018) - 2.1K ratings
 37. Unlock!: Mystery Adventures – The Tonipal's Treasure (2017) - 2K ratings
 38. Unlock!: Escape Adventures – The Island of Doctor Goorse (2017) - 2K ratings
 39. The Lord of the Rings: Journeys in Middle-earth – Shadowed Paths Expansion (2020) - 2K ratings
 40. Rising 5: Runes of Asteros (2017) - 2K ratings
 41. Stop Thief! (2017) - 1.9K ratings
 42. Lands of Galzyr (2022) - 1.9K ratings

43. Unlock!: Mythic Adventures (2020) - 1.8K ratings
44. Chronicles of Crime: Noir (2018) - 1.8K ratings
45. Soviet Kitchen Unleashed (2018) - 1.7K ratings
46. DropMix (2017) - 1.6K ratings
47. Unlock!: Game Adventures (2021) - 1.6K ratings
48. Unlock!: Secret Adventures – The Adventurers of Oz (2018) - 1.5K ratings
49. Mansions of Madness: Second Edition – Path of the Serpent: Expansion (2019) - 1.5K ratings
50. The Search for Lost Species (2023) - 1.5K ratings
51. Chronicles of Crime: 2400 (2021) - 1.5K ratings
52. Mansions of Madness: Second Edition – Recurring Nightmares: Figure and Tile Collection (2016) - 1.5K ratings
53. Mansions of Madness: Second Edition – Suppressed Memories: Figure and Tile Collection (2016) – 1.5K Ratings
54. One Night Ultimate Alien (2017) – 1.4K Ratings
55. Unlock!: Secret Adventures – A Noside Story (2018) – 1.3K Ratings
56. Unlock!: Secret Adventures – Tombstone Express (2018) – 1.3K Ratings
57. Detective: A Modern Crime Board Game – Season One (2020) – 1.3K Ratings
58. Deal with the Devil (2022) – 1.3K Ratings
59. Box One (2020) – 1.2K Ratings
60. Chronicles of Crime: Welcome to Redview (2018) – 1.2K Ratings
61. Descent: Journeys in the Dark (Second Edition) – Road to Legend (2016) – 1.2K Ratings
62. Unlock!: Legendary Adventures (2021) – 1.2K Ratings
63. Beasts of Balance (2016) – 1.1K Ratings
64. Freelancers: A Crossroads Game (2023) – 1K Ratings
65. Escape Tales: Low Memory (2019) – 1K Ratings
66. Familiar Tales (2022) – 998 Ratings
67. A Tale of Pirates (2017) – 989 Ratings
68. Vienna Connection (2021) – 954 Ratings
69. Unlock!: Escape Adventures – The Elite (2017) – 946 Ratings
70. The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth – Spreading War Expansion (2021) – 939 Ratings
71. Mystery House: Adventures in a Box (2019) – 920 Ratings
72. Unlock!: Exotic Adventures – Scheherazade's Last Tale (2019) – 862 Ratings
73. Destinies: Sea of Sand (2021) – 853 Ratings
74. Unlock!: Exotic Adventures – Night of the Boogeymen (2019) – 827 Ratings
75. Unlock!: Exotic Adventures – Expedition: Challenger (2019) – 821 Ratings
76. Star Wars: Imperial Assault – Legends of the Alliance (2017) - 808 ratings
77. echoes: The Dancer (2021) - 806 ratings
78. Kids Chronicles: Quest for the Moon Stones (2021) - 800 ratings
79. HITSTER: Guilty Pleasures (2023) - 796 ratings
80. Yummy Yummy Monster Tummy (2021) - 754 ratings
81. Fateforge: Chronicles of Kaan (2024) - 711 ratings
82. World of Yo-Ho (2016) - 708 ratings
83. 50 Clues: The Pendulum of the Dead (2019) - 707 ratings
84. [kosmopoli:t] (2020) - 706 ratings
85. Dune: House Secrets (2021) - 670 ratings
86. Unlock!: Escape Adventures – Fifth Avenue (2017) - 658 ratings
87. Golem Arcana (2014) - 652 ratings
88. Escape Tales: Children of Wyrmwoods (2020) - 640 ratings
89. Hitster Bingo (2024) - 631 ratings

90. Journal 29: Interactive Book Game (2017) - 619 ratings
 91. echoes: The Cocktail (2021) - 615 ratings
 92. The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth – Hunt for the Ember Crown (2019) - 606 ratings
 93. Murder Mystery Party Case Files: Fire in Adlerstein (2018) - 597 ratings
 94. Sea of Legends (2021) - 557 ratings
 95. HITSTER: Summer Party (2024) - 535 ratings
 96. Detective: Signature Series – Dig Deeper (2020) - 527 ratings
 97. Unlock!: Extraordinary Adventures (2022) - 520 ratings
 98. Destinies: Myth & Folklore (2021) - 514 ratings
 99. Pictionary Air (2019) - 502 ratings
3. **Segundo corte:** 44 jogos, eliminando as duplicatas com menores números de avaliação (Com exceção de Unlock, que foi escolhido uma versão em português e que o autor teria acesso direto ao jogo):
1. Mansions of Madness: Second Edition (2016) – 38K ratings
 2. Chronicles of Crime (2018) – 24K ratings
 3. Alchemists (2014) – 24K ratings
 4. The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth (2019) – 17K ratings
 5. The Search for Planet X (2020) – 14K ratings
 6. Detective: A Modern Crime Board Game (2018) – 11K ratings
 7. Destinies (2021) – 9.3K ratings
 8. XCOM: The Board Game (2015) – 9.3K ratings
 9. Forgotten Waters (2020) – 6.6K ratings
 10. Werewords (2017) – 5.7K ratings
 11. Descent: Legends of the Dark (2021) – 5.3K ratings
 12. Return to Dark Tower (2022) – 5.1K ratings
 13. HITSTER (2022) – 4.4K ratings
 14. First Martians: Adventures on the Red Planet (2017) – 3.7K ratings
 15. My Father's Work (2022) – 3.3K ratings
 16. Escape Tales: The Awakening (2018) – 2.8K ratings
 17. UBOOT: The Board Game (2019) – 2.2K ratings
 18. Rising 5: Runes of Asteros (2017) – 2K ratings
 19. Stop Thief! (2017) – 1.9K ratings
 20. Lands of Galzry (2022) – 1.9K ratings
 21. Soviet Kitchen Unleashed (2018) – 1.7K ratings
 22. DropMix (2017) – 1.6K ratings
 23. Unlock!: Game Adventures (2021) – 1.6K ratings
 24. Deal with the Devil (2022) – 1.3K Ratings
 25. Beasts of Balance (2016) – 1.1K ratings
 26. Freelancers: A Crossroads Game (2023) – 1K ratings
 27. Familiar Tales (2022) – 998 ratings
 28. A Tale of Pirates (2017) – 989 ratings
 29. Vienna Connection (2021) – 954 ratings
 30. Mystery House: Adventures in a Box (2019) – 920 ratings
 31. Star Wars: Imperial Assault – Legends of the Alliance (2017) – 808 ratings
 32. echoes: The Dancer (2021) – 806 ratings
 33. Kids Chronicles: Quest for the Moon Stones (2021) – 800 ratings
 34. Yummy Yummy Monster Tummy (2021) – 754 ratings
 35. Fateforge: Chronicles of Kaan (2024) – 711 ratings
 36. World of Yo-Ho (2016) – 708 ratings
 37. 50 Clues: The Pendulum of the Dead (2019) – 707 ratings

38. [kosmopoli:t] (2020) – 706 ratings
 39. Dune: House Secrets (2021) - 670 ratings
 40. Golem Arcana (2014) – 652 ratings
 41. Journal 29: Interactive Book Game (2017) – 619 ratings
 42. Murder Mystery Party Case Files: Fire in Adlerstein (2018) – 597 ratings
 43. Sea of Legends (2021) – 557 ratings
 44. Pictionary Air (2019) – 502 ratings
4. **Terceiro corte:** 18 jogos, eliminando os que não possuem manual traduzido oficialmente para o português:
1. Mansions of Madness: Second Edition (2016) – 38K ratings
 2. Chronicles of Crime (2018) – 24K ratings
 3. Alchemists (2014) – 24K ratings
 4. The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth (2019) – 17K ratings
 5. The Search for Planet X (2020) – 14K ratings
 6. Detective: A Modern Crime Board Game (2018) – 11K ratings
 7. Destinies (2021) – 9.3K ratings
 8. XCOM: The Board Game (2015) – 9.3K ratings
 9. Forgotten Waters (2020) – 6.6K ratings
 10. Descent: Legends of the Dark (2021) – 5.3K ratings
 11. Return to Dark Tower (2022) – 5.1K ratings
 12. HITSTER (2022) – 4.4K ratings
 13. Escape Tales: The Awakening (2018) – 2.8K ratings
 14. UBOOT: The Board Game (2019) – 2.2K ratings
 15. Unlock!: Game Adventures (2021) – 1.6K ratings
 16. A Tale of Pirates (2017) – 989 ratings
 17. Vienna Connection (2021) – 954 ratings
 18. Dune: House Secrets (2021) - 670 ratings
5. **Quarto e último corte:** 17 jogos, eliminando os que não possuem aplicativo traduzido para o português (Número de ratings pode estar inconsistente pois a pesquisa se desenvolveu no decorrer de 2 meses):
1. Mansions of Madness: Second Edition (2016) – 38K ratings
 2. Chronicles of Crime (2018) – 24K ratings
 3. Alchemists (2014) – 24K ratings
 4. The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth (2019) – 17K ratings
 5. The Search for Planet X (2020) – 14K ratings
 6. Detective: A Modern Crime Board Game (2018) – 11K ratings
 7. Destinies (2021) – 9.3K ratings
 8. XCOM: The Board Game (2015) – 9.3K ratings
 9. Forgotten Waters (2020) – 6.6K ratings
 10. Descent: Legends of the Dark (2021) – 5.3K ratings
 11. HITSTER (2022) – 4.4K ratings
 12. Escape Tales: The Awakening (2018) – 2.8K ratings
 13. UBOOT: The Board Game (2019) – 2.2K ratings
 14. Unlock!: Game Adventures (2021) – 1.6K ratings
 15. A Tale of Pirates (2017) – 999 ratings
 16. Vienna Connection (2021) – 999 ratings
 17. Dune: House Secrets (2021) - 682 ratings

APÊNDICE B – MAPEAMENTO DOS JOGOS

Este apêndice apresenta a análise individual dos jogos selecionados, contendo os registros completos de cada título incluído na amostra final. Cada ficha reúne as informações brutas coletadas durante a pesquisa, como descrições oficiais, mecânicas observadas, funções digitais empregadas e dados complementares extraídos dos materiais consultados. Estes dados foram organizados em tópicos que possibilitaram a posterior análise comparativa e a identificação das características comuns entre os jogos híbridos comerciais, servindo como base documental do estudo.

Análise do Jogo *Mansion of Madness*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Mansions of Madness: Second Edition
 - **Ano de Lançamento:** 2016
 - **Game Designer:** Nikki Valens
 - **Editora Brasileira:** Galápagos Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificações do gênero:** Exploração/Horror
 - **Justificativa:** Pode ser observado pela história que guia a jogatina, por temáticas abundantes no manual e mecânicas relacionadas a mistério e quebra-cabeças. Por fim, também é indicado por categorias no BGG que deixam isso mais evidente, como:
 - Exploration
 - Horror
 - Murder / Mystery
 - Puzzle.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Area Movement
 - Cooperative Game
 - Dice Rolling
 - Hand Management
 - Map Addition
 - Modular Board
 - Role Playing
 - Scenario / Mission / Campaign Game
 - Solo / Solitaire Game
 - Stat Check Resolution
 - Traitor Game
 - Variable Player Powers
- **Classificação de mecânicas pelo modelo de domínios de Rogerson:**

- 1. Temporização (Timing): Funções associadas ao tempo e agendamento no jogo.
 - 1.5 Sequence game: O aplicativo coordena as fases do jogo (Fase de Investigação e Fase do Mito) e gera instruções para a ativação de cada monstro, uma por vez.
- 2. Aleatorização (Randomising): Funções relacionadas à introdução de elementos aleatórios no jogo.
 - 2.3 Generate or select random events: O aplicativo gera efeitos do mito e gera instruções para a ativação dos monstros, funcionando como um gerador ou seletor de eventos.
- 3. Gerenciamento (Housekeeping): Funções que gerenciam o tabuleiro e itens dentro do jogo.
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo rastreia o dano sofrido pelos monstros usando botões no menu do monstro e possui uma função de inventário para os bens dos investigadores.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo instrui a montagem inicial do mapa colocando a peça de mapa inicial e as miniaturas, e também indica a colocação de marcadores durante a exploração. O aplicativo pode criar ou selecionar uma configuração de tabuleiro ou itens.
 - 3.4 Control AI players and NPCs: O aplicativo indica as ações dos monstros durante a Fase do Mito, incluindo movimento e ataque.
 - 3.5 'Know' the players' location: O aplicativo implica saber a localização dos investigadores para instruir a exploração de salas adjacentes, procurar/interagir em seu espaço, atacar monstros ao alcance, e para o movimento de monstros em direção a investigadores.
- 4. Informação (Informing): Funções que controlam o fluxo de informação para e entre os jogadores.
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo exibe o prólogo do cenário e resolve os efeitos de várias ações e eventos, o que inclui narrativas.
 - 4.2 Know secret information: O aplicativo conhece o objetivo final secreto do cenário e a dificuldade secreta de alguns testes de proficiência.
 - 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: O aplicativo mantém o objetivo do cenário em segredo até que os investigadores façam "progresso suficiente", revelando-o no momento apropriado.
- 5. Narrativa (Storytelling): Funções que aprimoram e representam o tema e a história do jogo.
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo apresenta o prólogo do cenário e resolve os efeitos de ações e eventos que incluem elementos narrativos. Os quebra-cabeças são solucionados integralmente através do aplicativo, o que se alinha com a ideia de eventos e resultados roteirizados.
- 6. Memória (Remembering): Funções que registram o progresso e as ações dos jogadores.

- 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session:
O aplicativo salva o progresso em testes de proficiência que não foram passados e em quebra-cabeças. Ele também rastreia o dano dos monstros e monitora o tempo para determinar a perda do jogo.
 - 7. Cálculo (Calculating): Funções que realizam cálculos no jogo.
 - 7.1 Do maths: O aplicativo calcula o dano sofrido pelos monstros com base no dano da arma e resultado do teste, lida com a negação de dano, e gerencia a lógica dos quebra-cabeças.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo determina o sucesso ou falha de testes, o resultado de ataques, escapes, a solução de quebra-cabeças, e quando o jogo é ganho ou perdido.
 - 7.4 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo detecta automaticamente quando os investigadores fizeram "progresso suficiente" para revelar o objetivo, quando a investigação está "concluída" para a vitória, e quando os quebra-cabeças foram solucionados.
 - 8. Ensino (Teaching): Funções que auxiliam no ensino do jogo.
 - 8.1 Know the rules of a game: O aplicativo impõe as regras do jogo ao resolver as interações e efeitos, com os jogadores seguindo suas instruções.
 - 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo fornece instruções detalhadas para os passos restantes da preparação inicial, incluindo a colocação de peças de mapa e marcadores.
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Adventure
 - Exploration
 - Fantasy
 - Fighting
 - Horror
 - Miniatures
 - Murder / Mystery
 - Mythology
 - Puzzle
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade pelo BGG:** 2,7
- **Interpretação da complexidade:** Um jogo avaliado pela maioria dos votantes em médio, com a segunda percentual mais alta sendo a de votantes que afirmam que o

jogo é um intermediário entre fácil e médio, com o terceiro percentual mais alto sendo de votantes que afirmam que o jogo é um intermediário entre médio e difícil. Conclusão final, o jogo tem uma complexidade/dificuldade média, já que mesmo a variação entre os votos ainda se mostra mais direcionada ao meio.

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 38.437 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,929
 - **Desvio padrão da nota:** 1,51
 - **Estimativa de vezes jogado:** 99.490 vezes
 - **Visualizações da página:** 4.028.568 visualizações
 - **Breve interpretação:** O primeiro jogo na lista de mais avaliados e ainda assim mantém uma nota relativamente alta, considerando como normalmente obras são criticadas. Pode ser considerado então um jogo não só muito importante para o mercado de jogos híbridos como também para o mercado de jogos de tabuleiro.
-

Análise do Jogo *Chronicles of Crime*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Chronicles of Crime
 - **Ano de Lançamento:** 2018 originalmente / 2019 pela Galápagos
 - **Game Designer:** David Cicurel
 - **Editora Brasileira:** Galápagos Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificações do gênero:** Investigação/Mistério
 - **Justificativa:** Pode ser observado pela abordagem de detetive que guia a jogatina, por uma temática semelhante no manual e mecânicas relacionadas à investigação policial e buscas por pistas para resolver o caso. Por fim, também é indicado por categorias no BGG que deixam isso mais evidente, como:
 - Adventure
 - Deduction
 - Murder / Mystery
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Cooperative Game
 - Scenario / Mission / Campaign Game
 - Solo / Solitaire Game
 - Storytelling
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1.Temporização (Timing): Funções associadas ao tempo e agendamento no jogo.
 - 1.2 Time rounds: O aplicativo impõe um limite de 40 segundos para os jogadores observarem a cena do crime e descreverem o que veem durante as buscas por evidências. Também indica que uma busca extra consumirá mais tempo no jogo.
 - 1.3 Track game time: A hora atual é exibida na parte superior direita da tela no aplicativo. O aplicativo rastreia o consumo de tempo para diversas ações, como escanear um item, interrogar um personagem

ou observar uma cena de crime (5 minutos), e deslocamento entre locais (20 minutos).

- 1.4 Initiate game events: O tempo que passa no jogo influencia na pontuação final e pode fazer com que situações mudem, como personagens se movimentando ou estando disponíveis apenas em momentos específicos. Isso sugere que o tempo pode disparar eventos no jogo.
- 1.5 Sequence game: O jogo avança à medida que os jogadores escaneiam os Cartões de Local, as Cartas de Personagem e de Categoria de Evidência, indicando que o aplicativo coordena o progresso sequencial do jogo.
- 2. Aleatorização (Randomising): Funções relacionadas à introdução de elementos aleatórios no jogo.
 - O manual de "Chronicles of Crime" não indica explicitamente a presença de funções de randomização desempenhadas pelo aplicativo, como rolagem de dados, ordem aleatória de componentes ou geração de eventos aleatórios. O jogo foca em uma investigação guiada por escolhas e descobertas dos jogadores, e não em eventos aleatórios do aplicativo que alteram o jogo de forma imprevisível.
- 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping): Funções digitais que assumem a responsabilidade por gerenciar o tabuleiro e os itens no jogo.
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo indica aos jogadores para colocar pistas relevantes no Tabuleiro de Evidências e notifica quando itens especiais entram em jogo para serem movidos para o Tabuleiro de Evidências.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo permite selecionar a história e o cenário que os jogadores querem jogar.
 - 3.6 Show or obscure parts of the board or components: Locais, Personagens e Itens Especiais devem ficar virados para baixo até serem explicitamente mencionados pelo aplicativo, agindo para revelar ou ocultar partes do jogo conforme a progressão.
 - 3.7 Update the game with new or revised content: O aplicativo permite que "Muitas histórias novas e incríveis estarão disponíveis", e Rogerson cita "Chronicles of Crime" como um exemplo de como o aplicativo permite novas histórias sem exigir componentes físicos adicionais.
- 4. Informação (Informing): O valor das ferramentas digitais para controlar o fluxo de informações para e entre os jogadores.
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo permite a interrogação de personagens, que fornecem respostas e informações sobre outros personagens ou evidências. Também disponibiliza informações extras sobre as pistas encontradas e permite ligar para peritos para obter informações adicionais com base em suas especializações e nas cartas escaneadas.
 - 4.2 Know secret information: O aplicativo sabe se as cartas de evidência escaneadas são pistas relevantes para o caso ou não, e as respostas dos personagens e peritos são baseadas em informações secretas do jogo que não estão disponíveis aos jogadores.

- 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: Escanear um Cartão de Local durante o modo de interrogatório encerrará o interrogatório e deslocará a equipe para o novo local, impedindo o acesso contínuo a informações de interrogatório sob essa condição.
- 5. Narrativa (Storytelling): Ferramentas digitais que podem aprimorar e representar o tema e a história do jogo.
 - 5.3 Play scripted events: A história do jogo se desenvola à medida que os jogadores reúnem evidências e interrogam suspeitos, com o aplicativo narrando o contexto e as interações.
 - 5.5 Visualise an in-game space or element: O aplicativo oferece uma visão panorâmica e em 3D da cena do crime, inclusive com suporte para óculos VR (vendidos separadamente). Rogerson menciona "Chronicles of Crime" como um jogo que usa óculos 3D para proporcionar uma sensação de lugar e imersão.
- 6. Memória (Remembering): Ferramentas digitais que podem registrar o progresso e as ações dos jogadores.
 - 6.3 Remember players' progress, actions, or choices from session to session: O aplicativo suporta múltiplos episódios e campanhas, indicando que "algumas partes da história e os personagens estão conectados com episódios anteriores". Isso permite que o aplicativo se lembre do progresso e das escolhas dos jogadores entre diferentes sessões.
- 7. Cálculo (Calculating): Uso de ferramentas digitais para realizar cálculos.
 - 7.1 Do maths: O aplicativo determina a pontuação da investigação com base nas respostas dos jogadores no final do caso. A pontuação é influenciada pelo tempo, com uma pontuação maior para quem resolver o caso mais rapidamente, o que envolve cálculos baseados no tempo.
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo verifica se as Cartas de Categoria de Evidência coletadas são "pista para serem colocadas no Tabuleiro de Evidências ou se não são úteis no momento", validando se os jogadores completaram a tarefa de coletar evidências corretamente.
- 8. Ensino (Teaching): Potencial para ferramentas digitais ensinarem jogos e torná-los mais acessíveis.
 - 8.1 Know the rules of a game: Ao aplicar as regras de interrogação (impedindo perguntas sobre locais) e validar a relevância das evidências, o aplicativo demonstra conhecer as regras do jogo e pode prevenir erros.
 - 8.3 Explain the rules of the game: O manual menciona um "breve tutorial para investigação" no aplicativo e que as "instruções são explicadas neste cenário para você compreender como o jogo funciona", fornecendo um modo de tutorial para ensinar as regras.

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Adventure
 - Deduction
 - Murder / Mystery
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 2,06
 - **Interpretação da complexidade:** Um jogo avaliado pela maioria dos votantes em médio-leve, com uma segunda percentagem mais alta sendo igual entre a de votantes que afirmam que o jogo é fácil e médio, com poucos votantes afirmando que o jogo é de certa forma difícil. Conclusão final, o jogo tem uma complexidade/dificuldade entre fácil e média, já que mesmo a variação entre os votos ainda se mostra mais direcionada ao exato intermediário entre os dois.
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 23.909 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,556
 - **Desvio padrão da nota:** 1,45
 - **Estimativa de vezes jogado:** 53.660 vezes
 - **Visualizações da página:** 1.346.141 visualizações
 - **Breve interpretação:** Para um jogo híbrido comercial, a quantidade de avaliações é bem alta, entregando uma base bem fundamentada e de difícil alteração, não deixando dúvidas sobre a imensa relevância do jogo para a comunidade.
-

Análise do Jogo *Alchemists*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Alchemists
 - **Ano de Lançamento:** 2014, 2015 pela editora Devir
 - **Game Designer:** David Cochard
 - **Editora Brasileira:** Devir
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificações do gênero:** Dedução/Investigação
 - **Justificativa:** O jogo possui poucas categorias indicadas pelo BGG, mas a proposta dele é bem simples em relação a uma dedução e quebra cabeças que garantem sua narrativa fantasiosa com traços medievais. Entre essas categorias, temos:
 - Deduction
 - Fantasy
 - Puzzle
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Action Drafting
 - Action Queue
 - Constrained Bidding
 - Deduction
 - End Game Bonuses
 - Events
 - Hand Management
 - Open Drafting
 - Turn Order: Progressive
 - Worker Placement
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing): Funções associadas ao tempo e agendamento no jogo.
 - Com base no manual de "Alquimistas", o aplicativo não desempenha funções explícitas de temporização, como contagem regressiva,

- limitação de tempo para rodadas ou rastreamento do tempo geral do jogo. O manual foca no gerenciamento de ações e na dedução.
- 2. Aleatorização (Randomising): Funções relacionadas à introdução de elementos aleatórios no jogo.
 - 2.3 Generate or select random events: O aplicativo atribui aleatoriamente um alquímico diferente para cada ingrediente no início da partida, garantindo que as "fórmulas secretas alquímicas" sejam diferentes em cada jogo. Isso impede que os jogadores se beneficiem de memorizar resultados de partidas anteriores, mantendo a imprevisibilidade e o desafio.
 - 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping): Funções digitais que assumem a responsabilidade por gerenciar o tabuleiro e os itens no jogo.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo gera a configuração inicial do jogo ao atribuir aleatoriamente os alquímicos aos ingredientes, que é a base para todas as deduções da partida.
 - 3.6 Show or obscure parts of the board or components: O aplicativo mantém em segredo as verdadeiras identidades dos alquímicos de cada ingrediente ao longo do jogo. A revelação completa ocorre apenas na "Grande Revelação" no final da partida, funcionando como um mecanismo de ocultação e revelação gradual de informações.
 - 4. Informação (Informing): O valor das ferramentas digitais para controlar o fluxo de informações para e entre os jogadores.
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo informa os jogadores sobre o resultado da mistura de ingredientes, mostrando qual poção (por exemplo, "Cura", "Veneno", "Neutra") foi formada. Ao vender poções, o aplicativo também informa o "nível de qualidade" da poção misturada em relação ao que o aventureiro desejava.
 - 4.2 Know secret information: Esta é uma função central do aplicativo em "Alquimistas". Ele sabe as "regras secretas da alquimia" que são diferentes em cada jogo, ou seja, a associação correta entre cada ingrediente e seu alquímico.
 - 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: O aplicativo só revela o resultado de uma mistura de ingredientes depois que os jogadores selecionam e "leem" (escaneiam) as cartas correspondentes. Além disso, ao vender poções, o aplicativo revela apenas o nível de qualidade da mistura, não a poção exata que foi feita, a menos que seja uma "combinação perfeita" ou "neutro".
 - 5. Narrativa (Storytelling): Ferramentas digitais que podem aprimorar e representar o tema e a história do jogo.
 - Com base no manual de "Alquimistas", o aplicativo não é descrito como possuindo funções que aprimoram a narrativa através de áudio, vídeo ou visualização 3D do espaço de jogo. O manual contém texto temático, mas não atribui essa função diretamente ao aplicativo.
 - 6. Memória (Remembering): Ferramentas digitais que podem registrar o progresso e as ações dos jogadores.
 - 6.3 Remember players' progress, actions, or choices from session to session: O aplicativo gera um código de quatro letras para cada

partida. Esse código permite que a partida seja "lembbrada" e continuada em um dispositivo diferente, ou que múltiplos dispositivos acessem o mesmo estado de jogo. Isso garante que a configuração única de alquímicos para aquela sessão seja mantida, permitindo continuar o progresso de uma partida específica.

- 7. Cálculo (Calculating): Uso de ferramentas digitais para realizar cálculos.
 - 7.1 Do maths: O aplicativo realiza o cálculo complexo das combinações alquímicas para determinar a poção resultante quando dois ingredientes são misturados, com base em seus aspectos vermelhos, verdes e azuis.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo resolve o resultado de cada experimento de mistura de poções após o escaneamento dos ingredientes, determinando qual poção foi criada. Ele também determina o resultado de tentativas de "Derrubar Teoria".
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo verifica se a poção misturada atende à garantia de qualidade oferecida ao aventureiro. Além disso, em ações de "Derrubar Teoria", o aplicativo determina se a tentativa de refutar uma teoria foi bem-sucedida comparando o aspecto revelado com a teoria publicada.
- 8. Ensino (Teaching): Potencial para ferramentas digitais ensinarem jogos e torná-los mais acessíveis.
 - 8.1 Know the rules of a game: O aplicativo incorpora as regras da alquimia e as variações de jogo (mestre/aprendiz), aplicando-as automaticamente durante o jogo. Isso evita erros e garante a consistência das regras.
 - 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo guia os jogadores no início da partida, pedindo para selecionar a versão (mestre ou aprendiz) e inicializar o processo de atribuição aleatória de alquímicos.
 - 8.3 Explain the rules of the game: O aplicativo oferece um "código de quatro letras: DEMO" e exemplos práticos que servem como um tutorial interativo para os jogadores entenderem as mecânicas básicas de mistura de poções e dedução. O manual também sugere que as "instruções são explicadas neste cenário para você compreender como o jogo funciona".

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Deduction
 - Fantasy
 - Puzzle

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 3,92
 - **Interpretação da complexidade:** Um jogo avaliado pela maioria dos votantes em médio-pesado, com uma segunda percentagem mais alta sendo semelhante entre a de votantes que afirmam que o jogo é médio e a de que o jogo é pesado/difícil, com poucos votantes afirmando que o jogo é de certa forma fácil. Conclusão final, o jogo tem uma complexidade/dificuldade entre média e pesada, já que mesmo a variação entre os votos ainda se mostra mais direcionada ao exato intermediário entre os dois.
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 23.744 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,638
 - **Desvio padrão da nota:** 1,43
 - **Estimativa de vezes jogado:** 48.658 vezes
 - **Visualizações da página:** 1,633,481 visualizações
 - **Breve interpretação:** Com uma boa média na avaliação e cerca de 60% da quantidade de avaliações do jogo híbrido comercial que fica em primeiro lugar, podemos considerar Alquimistas outro jogo extremamente relevante para a classificação dele.
-

Análise do Jogo *The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** The Lord of the Rings: Journeys in Middle-Earth
 - **Ano de Lançamento:** 2019
 - **Game Designers:**
 - Nathan I. Hajek
 - Grace Holdinghaus
 - **Editora Brasileira:** Galápagos Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Aventura/Fantasia
- **Justificativa:** O jogo se baseia nas aventuras da série O Senhor dos Anéis, e por isso, sua temática é bem semelhante, com batalhas e explorações demarcando a aventura em um mundo de fantasia. Por fim, também é indicado por categorias no BGG que deixam isso mais evidente, como:
 - Adventure
 - Exploration
 - Fantasy
 - Fighting
 - Miniatures
 - Novel-based

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Action Points
 - Area Movement
 - Campaign / Battle Card Driven
 - Cooperative Game
 - Deck, Bag, and Pool Building
 - Map Addition
 - Modular Board
 - Role Playing

- Scenario / Mission / Campaign Game
- Solo / Solitaire Game
- Stat Check Resolution
- Variable Player Powers
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing): Funções associadas ao tempo e agendamento no jogo.
 - 1.4 Initiate game events: O aplicativo aciona eventos específicos com base no progresso do jogo, como o aumento da ameaça. "Quando a ameaça atinge um LIMITE, um evento de ameaça é ativado no aplicativo e os heróis o resolvem seguindo suas instruções". Estes eventos podem ser aleatórios ou roteirizados.
 - 1.5 Sequence game: O aplicativo coordena as fases da rodada e a sequência de ações. "Cada rodada tem três fases que os jogadores resolvem na seguinte ordem: Fase de Ação, Fase da Sombra, Fase de Reagrupamento". Ele guia os heróis pelas etapas da Fase da Sombra (ativação de inimigos, escuridão e ameaça) e os instrui a planejar a próxima rodada.
 - 2. Aleatorização (Randomising): Funções relacionadas à introdução de elementos aleatórios no jogo.
 - 2.3 Generate or select random events: O aplicativo preenche cada aventura com conteúdos provenientes de um conjunto de várias possibilidades a cada vez que os jogadores começam. Isso significa que o "tamanho e a disposição do mapa, os inimigos e aliados que serão encontrados, os eventos que afetarão os heróis e muito mais" podem variar, garantindo que "os jogadores podem jogar a mesma campanha várias vezes e sempre viver uma nova história". Esta função também se alinha com a subfunção de selecionar aleatoriamente encontros ou eventos.
 - 2.2 Order components: A geração aleatória de conteúdo pelo aplicativo também se aplica à "disposição do mapa" e aos "inimigos e aliados que serão encontrados", o que implica que ele organiza e ordena componentes de forma variada em cada partida.
 - 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping): Funções digitais que assumem a responsabilidade por gerenciar o tabuleiro e os itens no jogo.
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo registra recursos como conhecimento e experiência que os heróis ganham durante uma aventura, permitindo que eles "melhorem itens e comprem novas perícias no intervalo entre as aventuras". Ele também rastreia o nível de vida, armadura e feitiçaria dos inimigos.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo cria a configuração inicial e a expansão do mapa, orientando os jogadores a "colocar peças de mapa e fichas na área do jogo conforme indicado no aplicativo para, assim, criar o mapa do jogo". Ele também determina a "disposição do mapa" para cada aventura.
 - 3.4 Control AI players and NPCs: O aplicativo determina o "comportamento dos inimigos", indicando seus alvos e movimentos

- durante a fase da sombra. Ele também fornece novas instruções aos inimigos se não puderem alcançar um alvo.
- 3.5 'Know' the players' location: O aplicativo sabe onde as peças de mapa são colocadas através de seus códigos alfanuméricos e rastreia o estado das fichas de exploração, implicitamente monitorando a localização dos heróis no mapa digital.
 - 3.6 Show or obscure parts of the board or components: O aplicativo mantém partes do mapa "encobertas por neblina", indicando onde "serão colocadas as peças" e para qual direção o mapa se estenderá, revelando essas áreas apenas quando as condições são cumpridas.
 - 3.7 Update the game with new or revised content: Embora o manual não mencione "updates" de conteúdo como patches, a capacidade do aplicativo de preencher "a mesma aventura" com variedade de conteúdos permite que a experiência de jogo se "sinta fresca" a cada jogada. O aplicativo determina o "conteúdo que os jogadores encontrarão durante o jogo".
- 4. Informação (Informing): O valor das ferramentas digitais para controlar o fluxo de informações para e entre os jogadores.
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo fornece "instruções a serem seguidas" e "exibe a quantidade de dano (...) e medo" que um herói pode sofrer. Ele também apresenta a "história e missão dos heróis" e automaticamente dá "um novo objetivo" aos jogadores após um ser completado. Além disso, ele informa o resultado de testes realizados pelos heróis.
 - 4.2 Know secret information: O aplicativo detém o conhecimento de como a campanha se desenrola e quais eventos ocorrerão, que são revelados aos jogadores gradualmente. Ele sabe qual o destino do inimigo ao resolver um ataque e se ele será derrotado. Ele também conhece as informações sobre a ameaça e os limites que, quando atingidos, disparam eventos. Em "Alchemists", o aplicativo conhece as fórmulas alquímicas secretas.
 - 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: A revelação do mapa progressivamente através da "neblina" e a exigência de interagir com fichas para "avançar na aventura, descobrir itens, adquirir experiência" demonstram que o aplicativo controla o acesso à informação até que certas condições sejam cumpridas. Ele também revela o resultado de testes e resistências finais apenas após a ação ser concluída e o resultado determinado.
 - 5. Narrativa (Storytelling): Ferramentas digitais que podem aprimorar e representar o tema e a história do jogo.
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo reproduz uma "apresentação curta da história e missão dos heróis" ao iniciar a campanha. Ele também ativa "eventos de ameaça" baseados em limites da barra de ameaça, que podem avançar a narrativa do jogo.
 - 5.5 Visualise an in-game space or element: O aplicativo visualiza o mapa do jogo, incluindo a "neblina" que indica áreas inexploradas,

- ajudando os jogadores a planejar e compreender a expansão do mundo de jogo.
- 6. Memória (Remembering): Ferramentas digitais que podem registrar o progresso e as ações dos jogadores.
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O aplicativo rastreia o estado atual da aventura, incluindo o posicionamento das peças, fichas, e o comportamento dos inimigos, como o dano sofrido pelos inimigos ou se um inimigo está "preparado" ou "esgotado". Ele também registra o número de sucessos cumulativos em certos testes. No "King Arthur", o app lembra as missões dadas por NPCs.
 - 6.3 Remember players' progress, actions, or choices from session to session: Uma função central do aplicativo é permitir que os heróis salvem a sua campanha e a completem "ao longo de várias sessões de jogo". Ele "guiia os jogadores ao longo de uma série de telas para selecionar uma campanha, uma dificuldade e um espaço para salvar progressos". Isso inclui lembrar o "progresso do personagem e os resultados de jogos anteriores, bem como algumas decisões específicas no jogo, dentro de uma 'campanha' que compreende vários jogos".
 - 6.7 Unlock achievements: O aplicativo registra o "conhecimento e experiência" que os heróis ganham, o que lhes permite "melhorar itens e comprar novas perícias no intervalo entre as aventuras", funcionando como um sistema de progressão e desbloqueio de habilidades e conteúdo.
 - 7. Cálculo (Calculating): Uso de ferramentas digitais para realizar cálculos.
 - 7.1 Do maths: O aplicativo realiza o cálculo do aumento da ameaça automaticamente e calcula o efeito de "cada modificador" de ataque automaticamente. Ele também registra o número de golpes aplicados em inimigos.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo resolve o "resultado do teste" dos heróis, incluindo testes de ataque. Ele também determina o resultado das resistências finais dos heróis e os ataques dos inimigos. No "Beasts of Balance", o aplicativo cria um mundo de história com base em peças físicas.
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo determina se os heróis completaram um objetivo e, se sim, lhes dá um novo objetivo. Ele também determina se os heróis "vencem a aventura" com base no cumprimento do objetivo final e no estado da barra de ameaça. Se um herói for derrotado, o aplicativo reconhece essa condição.
 - 8. Ensino (Teaching): Potencial para ferramentas digitais ensinarem jogos e torná-los mais acessíveis.
 - 8.1 Know the rules of a game: As regras de interação com inimigos, o cálculo de dano e ameaça, e o fluxo do jogo estão embutidas no aplicativo, garantindo a aplicação correta e consistente das regras.
 - 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo guia os jogadores passo a passo através do processo de preparação da campanha, incluindo a

seleção de campanha, dificuldade, criação do grupo, seleção de heróis e o posicionamento inicial das peças do mapa. "Mansions of Madness" é um exemplo de jogo onde o aplicativo agiliza a configuração.

- 8.4 Answer specific rules questions: O aplicativo permite aos jogadores "inspecionar fichas" para ler descrições que explicam o que a ficha representa. Também permite que os heróis "selecionem um limite no aplicativo para visualizar uma breve descrição do seu evento" ou visualizem os efeitos dos "bônus de um grupo de elite". Isso funciona como uma função de "almanaque" ou "dúvidas específicas".
 - 8.5 Give the players prompts or hints: O aplicativo fornece instruções aos heróis sobre o que fazer em várias situações, como explorar uma peça ou quando um inimigo não pode alcançar seu alvo, atuando como um guia interativo para a jogabilidade.
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Adventure
 - Exploration
 - Fantasy
 - Fighting
 - Miniatures
 - Novel-based
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 2,68
 - **Interpretação da complexidade:** Um jogo avaliado pela maioria dos votantes em médio-pesado, com uma segunda percentagem mais alta sendo semelhante entre a de votantes que afirmam que o jogo é médio e a de que o jogo é pesado/difícil, com poucos votantes afirmando que o jogo é de certa forma fácil. Conclusão final, o jogo tem uma complexidade/dificuldade entre média e pesada, já que mesmo a variação entre os votos ainda se mostra mais direcionada ao exato intermediário entre os dois.
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 17,553 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,900
 - **Desvio padrão da nota:** 1,52
 - **Estimativa de vezes jogado:** 112,960 vezes
 - **Visualizações da página:** 2,966,858
 - **Breve interpretação:** Um jogo com menos avaliações que Mansion of Madness, mas com números muito semelhantes. Como seu número de vezes jogado é superior ao número ao primeiro jogo em número de avaliações, estima-se que a popularidade da obra em que o jogo foi baseado atraiu a comunidade para jogar o mesmo, ou a acessibilidade dele foi maior por alguma razão.
-

Análise do Jogo The Search for Planet X

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** The Search for Planet X
 - **Ano de Lançamento:** 2020 no original, 2022 pela MeepleBR
 - **Game Designers:**
 - Matthew O'Malley
 - Ben Rosset
 - **Editora Brasileira:** MeepleBR
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Dedução/Investigação
 - **Justificativa:** O jogo tem uma característica de dedução em que os jogadores são colocados para descobrir o paradeiro de um certo planeta com base em características. Com uma temática espacial, o jogo conta com uma proposta de descoberta baseada em pistas e informações, como a resolução de um grande puzzle. Além disso, as categorias do BGG também apontam para isso, sendo elas:
 - Deduction
 - Puzzle
 - Space Exploration
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Action Points
 - Deduction
 - End Game Bonuses
 - Paper-and-Pencil
 - Rondel
 - Solo / Solitaire Game
 - Turn Order: Time Track
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing): Funções associadas ao tempo e agendamento no jogo.
 - 1.5 Sequence game: O aplicativo coordena as fases da rodada, como a "Fase de Congresso" e a "Fase de Teoria", instruindo os jogadores a interromper a partida para resolvê-las quando a seta no tabuleiro da Terra atinge os ícones correspondentes. Embora a ordem de turno

seja determinada pela posição dos peões na trilha do tempo, o consumo de tempo das ações (calculado pelo aplicativo) afeta diretamente essa sequência de turnos, guiando indiretamente o fluxo do jogo.

- 2. Aleatorização (Randomising): Funções relacionadas à introdução de elementos aleatórios no jogo.
 - 2.2 Order components: O aplicativo "determina aleatoriamente a localização de cada objeto no sistema solar", incluindo os setores vazios. Isso significa que, a cada partida, a disposição dos "componentes" (os objetos e os espaços vazios) no tabuleiro virtual é única.
 - 2.3 Generate or select random events: O aplicativo é o responsável por gerar a configuração aleatória dos objetos para cada nova partida. Essa funcionalidade garante que "os jogadores podem jogar a mesma campanha várias vezes e sempre viver uma nova história", tornando a experiência de dedução diferente a cada vez.
- 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping): Funções digitais que assumem a responsabilidade por gerenciar o tabuleiro e os itens no jogo.
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo registra as "regras lógicas" que valem para a partida em questão. Além disso, ele implicitamente rastreia o estado dos setores (o que cada um contém) e o progresso das teorias apresentadas nas trilhas de avaliação por pares.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo "determina aleatoriamente a localização de cada objeto no sistema solar, seguindo regras lógicas pré estabelecidas". Isso significa que, embora o tabuleiro físico seja estático, a configuração interna do jogo (o que os jogadores devem deduzir) é gerada dinamicamente pelo aplicativo para cada partida.
 - 3.5 'Know' the players' location: O aplicativo "sabe a localização secreta de todos os objetos no sistema solar do jogo", incluindo onde está o Planeta X e o que há em cada setor. Este conhecimento é fundamental para que ele possa responder às "procuras" e "sondagens" dos jogadores.
 - 3.7 Update the game with new or revised content: A capacidade do aplicativo de gerar uma nova configuração de objetos e regras lógicas a cada partida oferece uma experiência de jogo sempre renovada. Isso permite que o jogo "sinta-se novo" a cada jogada, de forma semelhante a como aplicativos em outros HDBs podem introduzir novos cenários.
- 4. Informação (Informing): O valor das ferramentas digitais para controlar o fluxo de informações para e entre os jogadores.
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo é a fonte principal de informação durante o jogo. Ele revela o número de objetos em um intervalo de setores durante a ação "Procurar", o conteúdo de um setor específico na ação "Sondar", regras lógicas únicas da partida através da ação "Pesquisar" e da "Fase de Congresso", e se a tentativa de localizar o Planeta X foi bem-sucedida. No final, ele "exibirá o conteúdo de cada setor". Ele

também entrega "informações iniciais" aos jogadores no início da partida.

- 4.2 Know secret information: O aplicativo "sabe a localização secreta de todos os objetos no sistema solar do jogo". Além disso, ele detém as regras lógicas específicas da partida até que sejam reveladas aos jogadores e conhece o resultado (correto ou incorreto) das teorias antes de divulgá-lo.
- 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: O aplicativo controla o fluxo de informações, mantendo-as confidenciais até que o jogador execute a ação apropriada. A localização do Planeta X, por exemplo, é um segredo guardado pelo aplicativo até ser corretamente identificado por um jogador. A avaliação das teorias também ocorre somente quando as condições são cumpridas.
- 5. Narrativa (Storytelling): Ferramentas digitais que podem aprimorar e representar o tema e a história do jogo.
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo inicia o jogo com uma "apresentação curta da história e missão dos heróis", definindo o cenário temático da busca pelo Planeta X.
- 6. Memória (Remembering): Ferramentas digitais que podem registrar o progresso e as ações dos jogadores.
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O aplicativo lembra as regras lógicas específicas geradas para a partida e o estado das teorias (se foram confirmadas ou não), permitindo consistência nas deduções e avaliações. Ele rastreia o estado interno do jogo para todas as interações.
 - 6.3 Remember players' progress, actions, or choices from session to session: Para o modo "Partida Solo", o aplicativo inclui um botão "Iniciar Partida Solo" que promete "preparação e regras adicionais", sugerindo que ele pode manter o progresso e o estado do jogo entre diferentes sessões para um único jogador, de forma semelhante ao que é visto em jogos com campanhas longas.
- 7. Cálculo (Calculating): Uso de ferramentas digitais para realizar cálculos.
 - 7.1 Do maths: O aplicativo calcula automaticamente quantos objetos de um tipo estão em um intervalo de setores selecionado. Ele também determina o "consumo de tempo" de cada ação realizada pelos jogadores e aplica as penalidades de tempo por teorias incorretas.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo resolve o resultado das ações de dedução, revelando se um jogador "acertou ou não a localização do Planeta X" e se uma teoria está "correta ou incorreta". Isso garante a resolução imparcial e rápida dos resultados.
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo verifica se o jogador conseguiu localizar o Planeta X corretamente. Em caso de sucesso, ele determina que essa condição "desencadeou o fim da partida", validando o cumprimento do objetivo principal do jogo.

- 8. Ensino (Teaching): Potencial para ferramentas digitais ensinarem jogos e torná-los mais acessíveis.
 - 8.1 Know the rules of a game: O aplicativo tem as "regras lógicas pré estabelecidas" e as regras lógicas específicas da partida incorporadas em sua lógica. Isso garante que o jogo seja executado corretamente e que as deduções sejam avaliadas de acordo com as regras, eliminando a necessidade de consulta constante ao manual para detalhes sobre o comportamento dos objetos. Ele também oferece "regras adicionais" para o modo solo.
 - 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo orienta os jogadores a receber e registrar "informações iniciais" em suas folhas de anotações durante a fase de preparação da partida.
 - 8.4 Answer specific rules questions: Ao realizar a ação "Pesquisar um tema", o aplicativo "vai revelar a informação referente ao tema: uma regra lógica que vale para a partida em questão". Da mesma forma, na "Fase de Congresso", ele revela "uma regra lógica que vale especificamente para esta partida". Isso funciona como uma espécie de "almanaque" ou FAQ dinâmico, respondendo a perguntas de regras contextuais.
 - 8.5 Give the players prompts or hints: O aplicativo fornece instruções claras sobre as ações disponíveis e guia os jogadores através da interface para selecionar os parâmetros de suas ações (tipo de objeto, intervalo de setores, setor específico, tema de pesquisa). Embora não dê dicas para resolver o enigma de dedução, ele orienta os jogadores nos procedimentos do jogo.
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Deduction
 - Puzzle
 - Space Exploration
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 2,43
- **Interpretação da complexidade:** Um jogo avaliado pela maioria dos votantes em médio-leve, com uma segunda percentagem mais alta sendo a que afirma que o jogo é de média complexidade, com poucos votantes afirmado que o jogo é fácil demais ou difícil. Conclusão final, o jogo tem uma complexidade/dificuldade intermediária entre leve e média, já que a maioria dos votos concorda com isso e a outra porcentagem se aproxima do médio.

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 14,278 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,917
 - **Desvio padrão da nota:** 1,23
 - **Estimativa de vezes jogado:** 56,634 vezes
 - **Visualizações da página:** 1,026,201 visualizações
 - **Breve interpretação:** O jogo tem bastante relevância na comunidade, mas possui um número menor de vezes jogado na estimativa, nesse momento da pesquisa, pode começar a ser posicionado como o ponto em que o alcance dos jogos híbridos comerciais vai diminuindo, já que ele apesar de possuir uma nota boa, possui basicamente metade das avaliações do Mansion of Madness, que é o jogo híbrido comercial com mais avaliações.
-

Análise do Jogo *Detective: A Modern Crime Board Game*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Detective: A Modern Crime Board Game
 - **Ano de Lançamento:** 2018
 - **Game Designer:**
 - Jakub Łapot
 - Przemysław Rymer
 - Ignacy Trzewiczek
 - **Editora Brasileira:** Galápagos Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Investigação / Dedução
 - **Justificativa:** Não tem muito o que se dizer, é um jogo com o título de detetive onde você age como um detetive para resolver alguns casos. Além disso, as categorias indicam perfeitamente isso:
 - Deduction
 - Murder / Mystery
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Cooperative Game
 - Narrative Choice / Paragraph
 - Scenario / Mission / Campaign Game
 - Solo / Solitaire Game
 - Storytelling
 - Variable Player Powers
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing): Funções associadas ao tempo e agendamento no jogo.
 - O jogo "Detective" utiliza marcadores físicos (marcador de Tempo e marcador do Dia) para rastrear o tempo e os dias no tabuleiro. O aplicativo/website não possui funções de temporização ativa como contadores regressivos ou para iniciar eventos baseados em tempo

durante a partida. No entanto, o website é o local para onde os jogadores devem ir quando o tempo físico do jogo se esgota, a fim de preencher o "Relatório Final", indicando que ele processa o resultado do tempo de jogo físico.

- 2. Aleatorização (Randomising): Funções relacionadas à introdução de elementos aleatórios no jogo.
 - As fontes não indicam que o aplicativo/website de "Detective" utilize funcionalidades de aleatorização para gerar eventos aleatórios, embaralhar cartas, ordenar componentes ou rolar dados. A variabilidade do caso vem da estrutura pré-determinada de cada baralho de cartas e das escolhas dos jogadores sobre quais pistas seguir.
- 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping): Funções digitais que assumem a responsabilidade por gerenciar o tabuleiro e os itens no jogo.
 - 3.2 Track in-game resources: O Banco de Dados da Antares registra e mantém o controle de "indícios" (evidências) que os jogadores inserem usando códigos de 12 caracteres. Ele também pode conectar essas evidências a pessoas ou outras evidências, fornecendo informações valiosas e até mesmo resultados que geram pontos adicionais.
 - O aplicativo/website de "Detective" não gera nem seleciona o tabuleiro ou sua configuração, nem controla jogadores de IA ou NPCs, nem rastreia a localização física dos peões dos jogadores no tabuleiro.
- 4. Informação (Informing): O valor das ferramentas digitais para controlar o fluxo de informações para e entre os jogadores.
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O Banco de Dados da Antares é a fonte principal de informações contextuais e de caso, revelando "depoimentos de testemunhas, transcrições de interrogatórios, materiais complementares de cada caso e arquivos pessoais dos principais personagens" quando consultado pelos jogadores. Ao final da partida, ele também exibe o resultado final e a pontuação.
 - 4.2 Know secret information: O Banco de Dados da Antares detém informações secretas sobre o caso, como os detalhes dos arquivos pessoais de personagens ou as transcrições de interrogatórios, que são reveladas somente quando os jogadores consultam a fonte correta. Ele também "sabe" quais conexões de evidências são significantes para o caso.
 - 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: O acesso a informações específicas no Banco de Dados da Antares é controlado e "barrado". Os jogadores só podem digitar nomes ou números no Banco de Dados da Antares quando recebem instruções específicas identificadas pelo símbolo "@".
- 5. Narrativa (Storytelling): Ferramentas digitais que podem aprimorar e representar o tema e a história do jogo.

- 5.3 Play scripted events: O Banco de Dados da Antares entrega eventos e informações narrativas roteirizadas na forma de "depoimentos de testemunhas, transcrições de interrogatórios, materiais complementares de cada caso e arquivos pessoais". Ao serem instruídos a "Leia ARQUIVO@" ou "Leia INTERROGATÓRIO@", os jogadores acessam diretamente segmentos da história do caso.
- 6. Memória (Remembering): Ferramentas digitais que podem registrar o progresso e as ações dos jogadores.
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O Banco de Dados da Antares lembra todos os "indícios" inseridos e suas respectivas descrições e conexões. Esse registro é contínuo ao longo de uma sessão e é fundamental para a dedução e a pontuação final.
- 7. Cálculo (Calculating): Uso de ferramentas digitais para realizar cálculos.
 - 7.1 Do maths: O Banco de Dados da Antares calcula automaticamente a pontuação final do caso com base nas respostas dos jogadores às perguntas principais, perguntas adicionais, evidências conectadas e fichas de estresse coletadas.
 - 7.2 Resolve an outcome: O Banco de Dados da Antares resolve o resultado da partida, anunciando se os jogadores "venceram o caso ou não" com base na pontuação calculada. Ele também determina se uma conexão de evidência é "significante para o caso" e adiciona pontos automaticamente.
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O Banco de Dados da Antares verifica se os jogadores "conseguiram resolver o crime com sucesso e também se coletaram e registraram evidências suficientes para provar seu caso" ao avaliar as respostas no "Relatório Final".
- 8. Ensino (Teaching): Potencial para ferramentas digitais ensinarem jogos e torná-los mais acessíveis.
 - 8.1 Know the rules of a game: O Banco de Dados da Antares incorpora a lógica e as regras do jogo necessárias para avaliar as deduções dos jogadores e o "Relatório Final". Embora o manual físico contenha as regras, a base de dados atua como o árbitro final da correção das deduções.
 - 8.2 Provide setup instructions: O website da Antares é usado na preparação do caso para escolher a campanha, e os jogadores são instruídos a receber e registrar "informações iniciais" durante essa fase.
 - 8.4 Answer specific rules questions: Embora não responda a "perguntas de regras" no sentido de como jogar, o Banco de Dados da Antares atua como um "almanaque" dinâmico para informações contextuais do caso. Ao "Consultar o Banco de Dados da Antares" ou "Pesquisar na internet", os jogadores obtêm informações específicas (nomes, locais, eventos, conceitos) que são cruciais para a dedução, funcionando como uma base de conhecimento para o universo do jogo. O acesso à internet permite pesquisar frases sublinhadas com o

ícone , para "saber mais a respeito", funcionando como uma forma de obter informações adicionais para compreensão da trama e aspectos do caso.

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Deduction
 - Murder / Mystery
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 2,74
 - **Interpretação da complexidade:** Um jogo avaliado pela maioria dos votantes em médio, com uma segunda percentagem mais alta sendo a que afirma que o jogo é um intermediário entre média e leve complexidade, com poucos votantes afirmado que o jogo é um pouco mais difícil que isso. Conclusão final, o jogo tem uma complexidade/dificuldade média, já que a maioria dos votos concorda com isso e a variação ainda fica entre as complexidades ao redor de média.
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 11.107 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,627
 - **Desvio padrão da nota:** 1,65
 - **Estimativa de vezes jogado:** 23.303 vezes
 - **Visualizações da página:** 1,102,090 visualizações
 - **Breve interpretação:** Como mencionado no último jogo, a partir desse ponto o número de avaliações e jogos está cada vez menor, então o desvio padrão da nota tende a aumentar. Ainda assim, esse jogo ainda se encontra no topo dessa lista, em sexto lugar entre os jogos híbridos comerciais mais conhecidos e com uma boa nota, semelhante a dos outros jogos em posições mais elevadas.
-

Análise do Jogo *Destinies*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Destinies
 - **Ano de Lançamento:** 2022
 - **Game Designer:**
 - Michał Gołąb Gołębiowski,
 - Filip Miłuński
 - **Editora Brasileira:** Mosaico Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Adventure
 - **Justificativa:**
 - Adventure
 - Exploration
 - Fantasy
 - Fighting
 - Medieval
 - Miniatures
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Dice Rolling
 - Map Addition
 - Role Playing
 - Solo / Solitaire Game
 - Storytelling
 - Tile Placement
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing): Funções associadas ao tempo e agendamento no jogo.
 - 1.1 Countdown Timers: No "modo Desafiante", o aplicativo pode introduzir pressão de tempo em eventos especiais, o que "dificultará ainda mais o jogo".
 - 1.3 Track game time: O aplicativo rastreia o tempo de jogo no modo Desafiante, onde "O tempo é uma pressão".

- 1.4 Initiate game events: A maioria dos eventos do jogo inicia nesta etapa do turno do jogador, com o aplicativo instruindo os jogadores. Eventos podem mudar a situação de Pontos de Interesse, criando, movendo ou removendo-os.
 - 1.5 Sequence game: O aplicativo coordena o fluxo do jogo ao instruir os jogadores sobre o que acontece em cada Ponto de Interesse e como interagir. No entanto, os jogadores agem em turnos e passam o dispositivo de um para outro para gerenciar a ordem de jogo.
- 2. Aleatorização (Randomising): Funções relacionadas à introdução de elementos aleatórios no jogo.
 - 2.2 Order components: Embora as peças de mapa sejam mantidas em ordem numérica para facilitar a localização, o aplicativo instrui a montagem do mundo, incluindo a colocação de peças de mapa e Pontos de Interesse. Isso pode envolver uma configuração específica que é gerada para cada cenário.
 - 2.3 Generate or select random events: O jogo oferece uma experiência "cheia de eventos dinâmicos", o que sugere que o aplicativo pode gerar ou selecionar eventos imprevisíveis.
- 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping): Funções digitais que assumem a responsabilidade por gerenciar o tabuleiro e os itens no jogo.
 - 3.1 Include or exclude particular items or objects: O aplicativo gerencia as pilhas de troca de itens, tornando itens disponíveis ou indisponíveis para outros jogadores após uma compra ou venda.
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo mantém o controle de recursos importantes, como os valores de proficiência dos jogadores, pontos de experiência ganhos, e as condições dos itens (se são descartados, usados, etc.). Ele também gerencia o inventário limitado dos jogadores.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo instrui os jogadores na montagem do mapa, indicando quais peças de mapa explorar, onde colocar marcadores de Ponto de Interesse e onde posicionar miniaturas de personagem.
 - 3.4 Control AI players and NPCs: "Destinies" é jogado sem a necessidade de um mestre de jogo, o que implica que o aplicativo assume o papel de controle de NPCs. O app pode instruir o movimento de miniaturas de NPC ou até removê-las do mapa. NPCs também podem reagir diferentemente a jogadores com base em suas ações e escolhas.
 - 3.5 'Know' the players' location: O aplicativo rastreia a localização do personagem dos jogadores no mapa.
 - 3.6 Show or obscure parts of the board or components: O aplicativo gerencia a exploração do mapa, instruindo os jogadores a virar peças para o lado explorado e colocar novos Pontos de Interesse.
- 4. Informação (Informing): O valor das ferramentas digitais para controlar o fluxo de informações para e entre os jogadores.
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo é a fonte primária de descrições narrativas e contextuais. Ele mostra a descrição de Pontos de Interesse, que devem ser lidas em voz alta, e

revela "histórias sombrias, NPCs épicos e mistérios a solucionar". A introdução do cenário também é lida em voz alta através do app.

- 4.2 Know secret information: O aplicativo detém informações secretas sobre os Destinos dos personagens, que são secretos para os outros jogadores. Ele também conhece as consequências de cada escolha feita pelos jogadores, que muitas vezes mudam o estado do mundo para sempre.
- 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: O acesso a informações sobre o Destino é controlado pelo aplicativo; NPCs podem dar dicas sobre como completá-los, mas as respostas são indiretas para dificultar a compreensão dos oponentes. Além disso, a opção de ativar o Final só aparece em um Ponto de Interesse específico quando os requisitos para o Destino são cumpridos.
- 4.4 Communication with and between players: O aplicativo não facilita a comunicação direta entre os jogadores, mas garante que "Todos os eventos narrativos e informações ganhos durante o jogo são públicos!" e devem ser lidos em voz alta.
- 5. Narrativa (Storytelling): Ferramentas digitais que podem aprimorar e representar o tema e a história do jogo.
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo entrega eventos roteirizados e descrições narrativas quando os jogadores visitam Pontos de Interesse ou quando eventos são ativados no início de um turno. O Final do jogo é descrito como uma "série de eventos, cheios de testes e interações especiais".
 - 5.4 Customise playing pieces or characters: Embora não haja customização visual no app, o aplicativo gerencia o ganho e a perda de proficiência dos personagens, permitindo aos jogadores moldar as habilidades de seu herói ao longo do tempo.
 - 5.5 Visualise an in-game space or element: O aplicativo mostra como as peças de mapa devem ser dispostas e onde colocar os marcadores de Ponto de Interesse e miniaturas no mapa físico, ajudando a visualizar o mundo do jogo.
- 6. Memória (Remembering): Ferramentas digitais que podem registrar o progresso e as ações dos jogadores.
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O aplicativo salva o progresso do jogo, permitindo que a sessão seja continuada. Ele também lembra o estado das pilhas de troca de itens e o resultado das ações dos jogadores.
 - 6.3 Remember players' progress, actions, or choices from session to session: Para a campanha de "Destinies", que consiste em quatro cenários interligados, o aplicativo salva o progresso, o que é crucial para que os cenários revelam "os próximos passos de um plano maior".
- 7. Cálculo (Calculating): Uso de ferramentas digitais para realizar cálculos.
 - 7.1 Do maths: O aplicativo processa os resultados dos testes ao receber o número total de sucessos dos jogadores (calculado com base na rolagem de dados e nos marcadores de proficiência) e

- determinar o resultado da ação. Ele calcula a efetividade do uso de pontos de experiência para aprimorar proficiências.
- 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo é o responsável por resolver o resultado de um teste ou interação, anunciando as "Mudanças na história; Pontos de experiência ganhos; Itens ganhos; Aumento ou decréscimo de Proficiências". Ele também determina o sucesso ou falha ao usar um item e o resultado final do jogo (cumprir o Destino ou ser derrotado).
 - 7.3 Judge who did something first or best: O aplicativo determina o primeiro jogador a cumprir seu Destino como o vencedor.
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo informa os jogadores quando eles alcançam o próximo passo de seu caminho de Destino e quando os requerimentos para iniciar o Final são cumpridos.
 - 8. Ensino (Teaching): Potencial para ferramentas digitais ensinarem jogos e torná-los mais acessíveis.
 - 8.1 Know the rules of a game: As regras e a lógica do jogo estão embutidas no aplicativo, que orienta os jogadores através dos turnos e interações. É "impossível jogar sem o app".
 - 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo guia os jogadores durante a fase de preparação, instruindo-os a selecionar o cenário, escolher personagens, posicionar marcadores de proficiência, e montar o mapa com peças e Pontos de Interesse.
 - 8.4 Answer specific rules questions: Embora o aplicativo não responda a perguntas sobre regras no sentido de um FAQ, ele funciona como um "almanaque" dinâmico para o universo do jogo, revelando informações sobre NPCs e o cenário conforme os jogadores interagem e consultam o app.
 - 8.5 Give the players prompts or hints: NPCs, por meio do aplicativo, podem fornecer dicas sobre como completar o Destino do jogador quando questionados.
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Adventure
 - Exploration
 - Fantasy
 - Fighting
 - Medieval
 - Miniatures

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 1.92
 - **Interpretação da complexidade:** O jogo aparenta ter uma dificuldade bem leve, apenas 1 pessoa votou que ele era difícil, 3 votaram que um pouco acima da média, enquanto o maior peso ficou em um pouco abaixo da média, médio-leve, com 75.2% dos votos. O restante ficou distribuído ao redor desse principal.
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 9.418 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,685
 - **Desvio padrão da nota:** 1,52
 - **Estimativa de vezes jogado:** 24.222 vezes
 - **Visualizações da página:** 1.098.178 visualizações
 - **Breve interpretação:** Com números muito semelhantes ao jogo anterior da lista, ele mantém o padrão sem uma descida muito brusca em número de avaliações e nota média.
-

Análise do Jogo XCOM: The Board Game

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** XCOM: The Board Game
 - **Ano de Lançamento:** 2015
 - **Game Designer:** Eric M. Lang
 - **Editora Brasileira:** Galápagos Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Science Fiction
 - **Justificativa:** É um jogo de tabuleiro baseado em turnos mas que toma como temática uma invasão alienígena. O principal foco do jogo é passar uma experiência de combate contra aliens.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Cooperative Game
 - Dice Rolling
 - Hand Management
 - Push Your Luck
 - Real-Time
 - Variable Player Powers
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing)
 - 1.1 Countdown Timers: O jogo inclui uma fase em tempo real onde as ações devem ser completadas dentro de um tempo estritamente limitado.
 - 1.2 Time rounds: O aplicativo é usado para limitar o tempo disponível para uma ação específica ou para um jogador, exigindo que as ações sejam completadas dentro de um tempo estritamente limitado.
 - 1.3 Track game time: O aplicativo rastreia a duração total do jogo, incluindo o tempo de pausas.
 - 1.4 Initiate game events: O aplicativo inicia eventos de jogo durante a fase em tempo real, como o aparecimento de OVNIs, a compra de cartas de crise e os ataques alienígenas à base da XCOM.
 - 1.5 Sequence game: O aplicativo coordena o fluxo do jogo ao controlar a invasão alienígena e o tempo de cada fase.

- 2. Aleatorização (Randomising)
 - 2.3 Generate or select random events: O aplicativo controla a invasão alienígena, que inclui o aparecimento de OVNIs e a seleção de cartas de crise.
 - 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping)
 - 3.4 Control AI players and NPCs: O aplicativo controla a invasão alienígena, ditando as ações dos inimigos e gerenciando o aparecimento de OVNIs e os ataques alienígenas.
 - 4. Informação (Informing)
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: Os jogadores recebem informações sobre a invasão alienígena através do aplicativo, e o Chefe de Operações é responsável por transmitir informações importantes do aplicativo aos outros jogadores.
 - 6. Memória (Remembering)
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O aplicativo rastreia o tempo de jogo e a duração das pausas dentro de uma sessão.
 - 7. Cálculo (Calculating)
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo é responsável por resolver o resultado de ações, determinando o sucesso ou a falha de designações após a fase em tempo real e a mecânica de dados.
 - 8. Ensino (Teaching)
 - 8.1 Know the rules of a game: As regras do jogo estão incorporadas no aplicativo, que é essencial para aprender a jogar, pois o manual físico não é um documento de regras completo.
 - 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo guia os jogadores nas etapas de preparação restantes após a configuração inicial manual.
 - 8.3 Explain the rules of the game: O aplicativo oferece um modo de "Tutorial" para ensinar os jogadores a jogar.
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Real-time
 - Science Fiction
 - Video Game Theme

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 2,91
 - **Interpretação da complexidade:** Acredito que o mais equilibrado em termos de complexidade até agora, ele se aproxima do 3, que seria o peso médio, mas com vários jogadores votando em médio leve e vários votando em médio pesado. O jogo então aceita bem a posição de intermediário.
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 9.283 avaliações
 - **Nota média geral:** 6,987
 - **Desvio padrão da nota:** 1,51
 - **Estimativa de vezes jogado:** 17.496 vezes
 - **Visualizações da página:** 884.478 visualizações
 - **Breve interpretação:** Primeiro jogo com menos de 1 milhão de visualizações, com uma nota mais baixa mesmo sendo avaliado em mesmo número que o jogo anterior. A recepção do público em relação a ele foi mais baixa, especulando apenas, pode-se dever ao fato de ele ser um jogo muito semelhante ao digital de mesmo nome e não atendeu a expectativa por algum motivo.
-

Análise do Jogo *Forgotten Waters*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Forgotten Waters
 - **Ano de Lançamento:** 2020
 - **Game Designers:**
 - Mr. Bistro
 - J. Arthur Ellis
 - Isaac Vega
 - **Editora Brasileira:** Galápagos Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Adventure
 - **Justificativa:** O jogo foca numa aventura marítima com muita exploração, piratas e viagens. Como ele não aparenta se focar em nada em específico além da imersão do usuário no contexto da aventura, acredito que esse seja seu principal gênero.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Dice Rolling
 - Events
 - Narrative Choice / Paragraph
 - Scenario / Mission / Campaign Game
 - Semi-Cooperative Game
 - Stat Check Resolution
 - Storytelling
 - Worker Placement
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing)
 - 1.1 Countdown Timers: O aplicativo usa um cronômetro para a fase de planejamento, limitando o tempo para a escolha de ações.
 - 1.2 Time rounds: O aplicativo limita o tempo disponível para a seleção de ações dentro das rodadas.
 - 1.4 Initiate game events: O aplicativo aciona eventos ao final da rodada e quando o nível de ameaça é atingido, ou para entradas da Cabine do Capitão/Missão do Capitão.

- 1.5 Sequence game: O aplicativo coordena o fluxo do jogo instruindo a leitura de entradas para o fim da rodada e gerenciando os acionadores de eventos.
- 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping)
 - 3.1 Include or exclude particular items or objects: O aplicativo instrui os jogadores a remover ou usar componentes específicos durante a preparação do jogo, de acordo com o cenário escolhido.
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo rastreia implicitamente os atributos do navio (casco, suprimentos, insatisfação, tripulantes, ameaças) ao instruir os jogadores a ajustar marcadores físicos e acionar consequências com base nesses valores.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo guia a configuração inicial ao permitir a escolha de cenários e fornecer instruções de posicionamento de componentes.
 - 3.7 Update the game with new or revised content: O aplicativo pode fornecer folhas de personagem e diários de bordo imprimíveis, o que é uma forma de atualização de recursos, e permite a seleção de diferentes cenários.
- 4. Informação (Informing)
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo entrega entradas narrativas que informam os jogadores sobre a situação atual, configuração e eventos (como avisos de locais, fim de rodada, eventos de ameaça, missão do capitão).
- 5. Narrativa (Storytelling)
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo reproduz eventos roteirizados ao apresentar as "entradas" narrativas que avançam a história, resolvem resultados e fornecem contexto para vários eventos de jogo (como fim de rodada, eventos de ameaça, conclusão de missões, eventos de constelação).
 - 5.4 Customise playing pieces or characters: O aplicativo integra as "lacunas da história" preenchidas pelos jogadores no início do jogo em eventos narrativos posteriores, personalizando a experiência do personagem.
- 6. Memória (Remembering)
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O aplicativo lembra as "lacunas da história" preenchidas pelos jogadores e as incorpora em eventos narrativos subsequentes durante a sessão. Ele também mantém o controle do cenário atual.
 - 6.3 Remember players' progress, actions, or choices from session to session: O aplicativo facilita o salvamento e o carregamento do progresso do jogo entre as sessões.
- 7. Cálculo (Calculating)
 - 7.1 Do maths: O aplicativo executa cálculos implicitamente ao verificar condições para eventos de jogo (por exemplo, nível de ameaça versus limite, insatisfação versus tripulantes, condição do casco para derrota) e determinar as condições de vitória/derrota.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo resolve o resultado de ações apresentando a entrada narrativa relevante com base nas escolhas

- dos jogadores e nos resultados dos testes (que são calculados manualmente, mas o app dá o resultado da narrativa).
- 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo determina se certas condições (como níveis de ameaça ou objetivos de missão) foram cumpridas para acionar eventos específicos ou o final do jogo.
 - 8. Ensino (Teaching)
 - 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo guia os jogadores pelas etapas de configuração, indicando componentes a serem removidos e instruções de posicionamento.
 - 8.3 Explain the rules of the game: O aplicativo oferece um modo de "Tutorial" para aprender a jogar, e as regras completas estão disponíveis no aplicativo, tornando o manual físico incompleto.
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Adventure
 - Exploration
 - Fantasy
 - Nautical
 - Pirates
 - Travel
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 2,09
- **Interpretação da complexidade:** com aproximadamente 71% dos votos sendo 2, fica bem estabelecido que ele fica abaixo da média em questão de dificuldade. Com nenhuma pessoa votando que ele é de complexidade pesada.

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 6.671 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,780
 - **Desvio padrão da nota:** 1,41
 - **Estimativa de vezes jogado:** 14.682 vezes
 - **Visualizações da página:** 962.828 visualizações
 - **Breve interpretação:** O número de avaliações já despencou novamente, com poucas milhares de pessoas tendo avaliado ele de alguma forma. É difícil decidir a partir desse número de votos uma opinião tão condensada quanto as com mais de 10000 pessoas, mas ele ainda aparenta ser um jogo aclamado pelos jogadores de jogos híbridos.
-

Análise do Jogo *Descent: Legends of the Dark*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Descent: Legends of the Dark
 - **Ano de Lançamento:** 2021
 - **Game Designer:**
 - Kara Centell-Dunk
 - Nathan I. Hajek
 - **Editora Brasileira:**
 - Fantasy Flight Games
 - Galápagos Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Aventura/Fantasia
 - **Justificativa:** O jogo se baseia em aventuras no contexto de fantasia, e por isso, sua temática é direta, com batalhas e explorações pelo mundo do jogo.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Cooperative Game
 - Dice Rolling
 - Grid Movement
 - Modular Board
 - Movement Points
 - Role Playing
 - Scenario / Mission / Campaign Game
 - Solo / Solitaire Game
 - Square Grid
 - Variable Player Powers
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing)
 - 1.4 Initiate game events: O aplicativo inicia eventos de jogo, como o aparecimento de inimigos, mensagens de novos eventos, atualizações de objetivos e dicas sobre táticas inimigas durante a fase da escuridão.

- 1.5 Sequence game: O aplicativo coordena o fluxo do jogo, gerenciando a transição entre fases e a ativação sequencial dos inimigos.
- 2. Aleatorização (Randomising)
 - 2.3 Generate or select random events: O aplicativo determina a ordem de ativação dos inimigos e pode selecionar alvos inimigos aleatoriamente.
- 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping)
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo acompanha e controla os inventários dos heróis e os recursos compartilhados do grupo, como ouro, materiais, essências e receitas.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo guia a configuração inicial do mapa, definindo e posicionando peças, marcadores, elementos 3D de terreno e miniaturas. Ele também "gera" ou seleciona a configuração do mapa à medida que os jogadores exploram.
 - 3.4 Control AI players and NPCs: O aplicativo controla as ações dos inimigos, incluindo sua movimentação, seleção de alvos e ataques durante a fase da escuridão.
 - 3.5 'Know' the players' location: O aplicativo rastreia a localização dos inimigos no mapa e informa sua posição, cor e entalhes para identificação. Ele também sabe a localização das peças de jogo para fins de linha de visão e alcance.
 - 3.6 Show or obscure parts of the board or components: O aplicativo revela gradualmente o mapa aos jogadores à medida que exploram.
 - 3.7 Update the game with new or revised content: O aplicativo disponibiliza novos heróis, aprimoramentos de equipamentos, perícias e proezas à medida que a campanha progride. Ele também gerencia a disponibilidade de diferentes cenários/missões.
- 4. Informação (Informing)
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo fornece narrativas, objetivos, informações sobre inimigos, elementos de terreno e marcadores, e auxilia na visualização de alcance e linha de visão.
- 5. Narrativa (Storytelling)
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo entrega narrativas e eventos roteirizados que avançam a história e resolvem situações de jogo.
 - 5.4 Customise playing pieces or characters: O aplicativo utiliza as escolhas de virtude dos heróis para determinar resultados e opções de narrativa exclusivas, personalizando a experiência do personagem.
- 6. Memória (Remembering)
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O aplicativo acompanha o progresso das proezas dos heróis e a experiência (XP) dentro de uma sessão.
 - 6.3 Remember players' progress, actions, or choices from session to session: O aplicativo permite salvar e carregar o progresso da campanha e do inventário dos heróis entre sessões de jogo.

- 6.7 Unlock achievements: O aplicativo notifica os jogadores quando proezas são completadas e desbloqueia novas perícias ou receitas como recompensa.
 - 7. Cálculo (Calculating)
 - 7.1 Do maths: O aplicativo realiza cálculos matemáticos para determinar dano de ataques (incluindo defesa do inimigo e fraquezas a tipos de dano), resolver status de inimigos e aplicar porcentagens.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo resolve os resultados de ataques, testes de estatísticas e interações com elementos de jogo, fornecendo o desfecho com base nos dados e escolhas dos jogadores.
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo determina o sucesso ou fracasso dos heróis em uma missão com base no cumprimento de objetivos ou em condições de ferimento.
 - 8. Ensino (Teaching)
 - 8.1 Know the rules of a game: As regras completas do jogo estão incorporadas no aplicativo, que serve como um guia de referência e a fonte definitiva das regras.
 - 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo guia os jogadores pelas etapas de configuração inicial e preparação do mapa.
 - 8.3 Explain the rules of the game: O aplicativo oferece um modo de "Tutorial" para ensinar os jogadores a jogar.
 - 8.4 Answer specific rules questions: O aplicativo permite consultar um Guia de Referência de regras detalhadas, que inclui exceções e esclarecimentos, funcionando como uma "função de almanaque".
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Adventure
 - Fantasy
 - Fighting
 - Miniatures
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 2.68
- **Interpretação da complexidade:** Maior significância na nota de complexidade média (3), mas com uma presença significativa de votos na complexidade média-leve, deixando o jogo localizado de forma que não é avaliado como muito fácil e nem difícil de alguma forma.

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 5.387 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,914
 - **Desvio padrão da nota:** 1,94
 - **Estimativa de vezes jogado:** 27.560 vezes
 - **Visualizações da página:** 1.401.116 visualizações
 - **Breve interpretação:** Com uma diminuição crescente do número de avaliações, começamos a ver um crescimento no desvio padrão da nota, isso é, sua variação aumenta e os jogadores chegam menos num consenso objetivo. O jogo ainda é bem reconhecido na comunidade, mesmo com um número relativamente baixo de avaliações.
-

Análise do Jogo *Hitster*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Hitster
 - **Ano de Lançamento:** 2022
 - **Game Designer:** Marcus Carleson
 - **Editora da versão em português Portugal:** Jumbo
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Jogo de festa (Party Game) / Música
 - **Justificativa:** O jogo é caracterizado por ter um número bom de pessoas, entre 2 e 10, e tem um ritmo rápido e curto de jogo, característica de jogos de festa. Além disso, seu tema é 100% voltado para música.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Esse jogo não possui mecânicas identificadas/cadastradas no BGG.
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing)
 - 1.4 Initiate game events: O aplicativo aciona a reprodução de uma canção quando uma carta é virada. Ele também inicia ações de jogo bônus ou revelações de informações com base no uso de fichas.
 - 1.5 Sequence game: O aplicativo coordena o fluxo do jogo, informando quando tocar a canção e quando revelar a resposta. Na dificuldade PRO, ele mantém a canção tocando até que o jogador esteja pronto para adivinhar.
 - 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping)
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo implicitamente rastreia o uso de "Fichas HITSTER" ao permitir que os jogadores as usem para ações específicas ou as ganhem.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo estabelece o "primeiro HIT" e o "último HIT" iniciais da linha do tempo musical. Ele também configura os parâmetros do jogo de acordo com o nível de dificuldade selecionado (Original, Pro, Expert).
 - 4. Informação (Informing)

- 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo informa os jogadores sobre os pontos inicial e final da linha do tempo e fornece feedback sobre a colocação das cartas (certa/errada), juntamente com a data de lançamento correta. Ele também revela a data de lançamento da carta incorreta de um adversário.
- 4.2 Know secret information: O aplicativo detém a informação secreta das datas de lançamento das canções.
- 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: Na dificuldade PRO, o aplicativo explicitamente impede que os jogadores verifiquem a data de lançamento da canção antes de virar a carta.
- 5. Narrativa (Storytelling)
 - 5.1 Play background effects: O aplicativo toca as canções, que são o elemento temático e auditivo central do jogo.
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo toca a canção específica quando uma carta é virada. Ele também entrega os resultados das ações dos jogadores como respostas roteirizadas (por exemplo, "colocação está certa ou errada e exibe a data de lançamento correta").
- 6. Memória (Remembering)
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O aplicativo lembra a colocação correta das cartas na linha do tempo e monitora o progresso de um jogador para posicionar 10 canções corretamente e obter uma "Pontuação Furo padrão" dentro de uma sessão de jogo.
- 7. Cálculo (Calculating)
 - 7.1 Do maths: O aplicativo realiza cálculos implícitos para verificar a colocação cronológica correta das canções na linha do tempo. Ele calcula a "Pontuação Furo padrão" com base em 10 canções corretamente posicionadas.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo resolve o resultado das ações dos jogadores, indicando se a colocação de uma canção na linha do tempo está certa ou errada. Ele também resolve os resultados do uso de "Fichas HITSTER".
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo determina se os jogadores completaram com sucesso a tarefa de posicionar uma canção corretamente na linha do tempo.
- 8. Ensino (Teaching)
 - 8.1 Know the rules of a game: O aplicativo possui as regras do jogo incorporadas, pois as aplica validando as colocações das canções e gerenciando o fluxo do jogo.
 - 8.3 Explain the rules of the game: O aplicativo guia os jogadores através da jogabilidade, fornecendo instruções e feedback explícitos sobre as ações (por exemplo, "O DJ/Aplicativo informa o primeiro HIT", "O DJ/Aplicativo tocará a canção", "O aplicativo informa se a colocação está certa ou errada"), funcionando efetivamente como um tutorial interativo.

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Card Game
 - Music
 - Party Game
 - Print & Play
 - Trivia
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 1.01
 - **Interpretação da complexidade:** Com 99% dos votos afirmando peso 1 (leve), esse jogo não tem dúvidas de que é um jogo simples e fácil.
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 4.749 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,607
 - **Desvio padrão da nota:** 1,39
 - **Estimativa de vezes jogado:** 52.947 vezes
 - **Visualizações da página:** 220,218 visualizações
 - **Breve interpretação:** Com um número bem menor de visualizações, o jogo provavelmente tem um escopo menor na comunidade, mas ainda apresenta uma consistência interessante em seus dados. Apesar de ter uma nota média geral menor que a do jogo anterior, ele possui um desvio padrão menor mesmo tendo menos avaliações.
-

7. Observações Adicionais

- **Outros pontos relevantes:**
 - Interessante destacar que o jogo foi incluído por ter uma tradução oficial para o português, mesmo não sendo o português brasileiro e sim o de portugal.

Análise do Jogo *Escape Tales: The Awakening*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Escape Tales: The Awakening
 - **Ano de Lançamento:** 2019
 - **Game Designer:**
 - Jakub Caban
 - Matt Dembek
 - Bartosz Idzikowski
 - **Editora Brasileira:** Ludofy Creative
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Dedução
 - **Justificativa:** O jogo é sobre escapar de um local, utilizando de pistas e desvendando desafios, quebra cabeças e enigmas através de cartas.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Cooperative Game
 - Deduction
 - Solo / Solitaire Game
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing)
 - 1.4 Initiate game events: O aplicativo inicia eventos de jogo ao direcionar os jogadores para um parágrafo específico do Livro de História após a resolução correta de um enigma.
 - 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping)
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo, ao instruir os jogadores a pegarem cartas de local e de mapa, auxilia na seleção e configuração do tabuleiro de jogo de acordo com o esquema da carta de mapa.
 - 4. Informação (Informing)
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo informa os jogadores sobre o resultado da resolução de um enigma (correto ou incorreto) e fornece dicas para a solução.

- 4.2 Know secret information: O aplicativo possui o conhecimento das respostas corretas para todos os enigmas e das cartas necessárias para resolvê-los.
- 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: O aplicativo controla o acesso à solução dos enigmas, revelando dicas progressivamente e a resposta final apenas como último recurso. Ele também impede o progresso da história até que o enigma seja resolvido corretamente.
- 5. Narrativa (Storytelling)
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo aciona eventos narrativos roteirizados ao direcionar os jogadores para parágrafos específicos do Livro de História com base nas soluções dos enigmas.
- 7. Cálculo (Calculating)
 - 7.1 Do maths: O aplicativo realiza a validação das respostas dos enigmas, verificando a exatidão e o formato da entrada dos jogadores.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo determina o resultado das tentativas de resolução de enigmas pelos jogadores.
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo verifica se os jogadores concluíram com sucesso um enigma, uma condição para a progressão na história.
- 8. Ensino (Teaching)
 - 8.1 Know the rules of a game: O aplicativo incorpora as regras de resolução de enigmas, validando as respostas e garantindo que os pré-requisitos de cartas sejam atendidos.
 - 8.4 Answer specific rules questions: O aplicativo permite aos jogadores verificar quais cartas são necessárias para um enigma específico e oferece dicas, funcionando como uma fonte de consulta para a resolução de enigmas.

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Card Game
 - Deduction
 - Horror
 - Mature / Adult
 - Puzzle

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 2,13
- **Interpretação da complexidade:** Com poucos votos de complexidade (61 votos), a grande maioria posiciona o jogo como entre leve e médio (nota 2 de complexidade).

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 2.849 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,005
 - **Desvio padrão da nota:** 1,53
 - **Estimativa de vezes jogado:** 5,749 vezes
 - **Visualizações da página:** 208.568 visualizações
 - **Breve interpretação:** O jogo apresenta ainda menos avaliações, e houve uma queda grande no número de vezes jogado. Isso pode se dever ao fato do jogo ter uma baixa reproduzibilidade, com pouca variação no mistério que acerca ele, comum entre jogos de dedução lineares. Isso também pode ter afetado a experiência dos jogadores que o obtiveram e assim tendo uma variação maior na nota (além da variação ser justificada com menor número de avaliações).
-

Análise do Jogo UBOOT: The Board Game

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** UBOOT: The Board Game
 - **Ano de Lançamento:** 2019
 - **Game Designer:**
 - Bartosz Pluta
 - Artur Salwarowski
 - **Editora Brasileira:** Galápagos Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Jogo de Guerra (Wargame)
 - **Justificativa:** O jogo tenta se manter fiel a muitas características da guerra. Com temática de um navio durante a segunda guerra, ele é categorizado por sua estratégia e análise de diversas características de posicionamento.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Action Points
 - Cooperative Game
 - Simulation
 - Solo / Solitaire Game
 - Variable Player Powers
 - Worker Placement
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing)
 - 1.4 Initiate game events: O aplicativo alerta os jogadores sobre novas ameaças e oportunidades. O aplicativo anuncia a troca de turno com um sinal sonoro. Uma fenda no casco dá início a uma contagem regressiva no aplicativo.
 - 1.5 Sequence game: O ritmo do jogo é ditado pelo aplicativo auxiliar. O aplicativo ajusta automaticamente a compressão de tempo em resposta a eventos. O aplicativo pode ser ajustado para diferentes compressões de tempo (tempo real, ação, acelerada, trânsito).
 - 2. Aleatorização (Randomising)
 - 2.3 Generate or select random events: O aplicativo fornece uma inteligência artificial dinâmica para os inimigos.

- 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping)
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo monitora os níveis de carga das baterias do U-boat. O aplicativo registra o renome, a tonelagem de arqueação bruta (TAB) e as avaliações das missões.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo guia os jogadores na preparação do jogo.
 - 3.4 Control AI players and NPCs: O aplicativo controla a inteligência artificial dinâmica dos inimigos.
 - 3.5 ‘Know’ the players’ location: O aplicativo exibe informações de contato do alvo, como azimute, curso e distância.
 - 3.7 Update the game with new or revised content: O modo Campanha guia os jogadores por todas as missões do jogo, gerenciando o progresso da narrativa.
- 4. Informação (Informing)
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo alerta os jogadores sobre novas ameaças e oportunidades. O aplicativo fornece um "feed de informações" sobre o que está acontecendo no jogo. O aplicativo exibe a informação de aquisição de alvo, incluindo azimute, curso e distância. O aplicativo indica quando os reparos estão concluídos. O aplicativo informa o número exato de marinheiros necessários para reparos no menu.
 - 4.2 Know secret information: O aplicativo detém informações sobre o estado do mundo do jogo que a tripulação não deveria saber.
 - 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: O aplicativo controla o acesso a certas funcionalidades com base nas ações ou papéis dos jogadores, permitindo acesso apenas quando os marinheiros estão cumprindo uma ordem específica.
- 5. Narrativa (Storytelling)
 - 5.1 Play background effects: O aplicativo anuncia a troca de turno com um sinal sonoro. A experiência de jogo busca imergir o jogador no papel de um tripulante de U-boat.
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo instrui os jogadores a inundar uma Seção em caso de falha no reparo de uma fenda no casco. O aplicativo indica quando uma carta de evento deve ser comprada.
 - 5.5 Visualise an in-game space or element: O aplicativo permite acessar cinco vistas distintas em primeira pessoa (VPP), incluindo observador, periscópio e miras dos canhões. O aplicativo facilita a identificação visual de alvos inimigos.
- 6. Memória (Remembering)
 - 6.2 Remember players’ progress, actions, or choices within a session: O aplicativo registra as conquistas dos jogadores durante a missão, como TAB afundada e objetivos cumpridos. O aplicativo indica quando os reparos são concluídos, lembrando o estado da tarefa. O aplicativo atualiza o status de observação e reparos com base nas ações dos marinheiros.
 - 6.3 Remember players’ progress, actions, or choices from session to session: O aplicativo permite salvar o estado do jogo entre sessões,

- essencial para o modo Missão em Cadeia. O aplicativo salva o progresso da campanha, incluindo renome, TAB e avaliações de missões entre sessões.
- 7. Cálculo (Calculating)
 - 7.1 Do maths: O aplicativo calcula o renome total e avalia o desempenho dos jogadores ao final da missão. O aplicativo calcula a eficiência da observação com base no número inserido de observadores.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo instrui os jogadores sobre quando resolver o dano à tripulação resultante de ataques inimigos. O aplicativo instrui a inundação de uma seção se o quebra-cabeça de reparo da fenda no casco não for concluído a tempo. O aplicativo aplica efeitos no moral com base na refeição preparada.
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo determina se os jogadores concluíram com sucesso uma missão, sendo uma condição para avançar na campanha. O aplicativo indica quando os reparos são concluídos.
 - 8. Ensino (Teaching)
 - 8.1 Know the rules of a game: O aplicativo incorpora as regras do jogo e é essencial para o jogo. O aplicativo orienta o fluxo do jogo em tempo real, aplicando as regras sem a necessidade de um mestre de jogo.
 - 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo guia os jogadores na configuração e preparação do jogo.
 - 8.3 Explain the rules of the game: O aplicativo contém um tutorial detalhado para as funcionalidades do Imediato. O aplicativo fornece instruções de missão.
 - 8.4 Answer specific rules questions: O aplicativo fornece informações específicas (como requisitos de reparo) quando consultado pelos jogadores.
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Miniatures
 - Nautical
 - Real-time
 - Wargame
 - World War II

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 4,14
 - **Interpretação da complexidade:** Provavelmente o jogo mais complexo da lista, com diversas instruções detalhadas no manual, ele justifica os 48% de votos 4 (médio-difícil) e os 33% de votos 5 (máxima dificuldade).
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 2,189 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,558
 - **Desvio padrão da nota:** 1,80
 - **Estimativa de vezes jogado:** 3.759 vezes
 - **Visualizações da página:** 879,934 visualizações
 - **Breve interpretação:** Com poucas avaliações, ainda é possível observar que o número de visualizações dele se destaca entre os outros com essa quantidade de avaliações. O desvio padrão continua aumentando, mas provavelmente vai estar cada vez mais relacionado ao número de avaliações.
-

Análise do Jogo *Unlock!: Game Adventures*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Unlock!: Game Adventures
 - **Ano de Lançamento:** 2021 (Original) – 2023 (Brasil)
 - **Game Designers:**
 - Mathieu Casnini
 - Thomas Cauët
 - Jeremy Koch
 - **Editora Brasileira:**
 - Galápagos Jogos
 - Space Cowboys
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Dedução
 - **Justificativa:** Com o auxílio de cartas e do aplicativo que ajuda a resolver quebra-cabeças e contar o tempo, esse jogo conta com uma temática de investigação e resolução de enigmas.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Cooperative Game
 - Deduction
 - Scenario / Mission / Campaign Game
 - Storytelling
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing)
 - 1.1 Countdown Timers: O aplicativo exibe e gerencia um temporizador de contagem regressiva para a duração total do jogo, tipicamente 60 minutos, e o jogo termina quando esse temporizador é interrompido pela conclusão da aventura. Ele pode ser pausado e o tempo perdido por penalidades é deduzido.
 - 1.3 Track game time: O aplicativo rastreia a duração total da partida, incluindo os tempos de pausa e o tempo perdido por ações incorretas.
 - 1.4 Initiate game events: Eventos do jogo, como deduções de tempo por penalidades ou códigos incorretos, são iniciados ou quantificados pelo aplicativo.

- 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping)
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo monitora o progresso do jogo, validando a combinação de números de cartas (ex: $11+35=46$) para revelar novas cartas e gerenciar o estado dos códigos e penalidades.
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo gerencia a revelação de elementos do jogo (cartas) e a progressão através dos enigmas, controlando o "estado" do cenário do jogo à medida que os jogadores interagem com as cartas físicas.
- 4. Informação (Informing)
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo informa os jogadores sobre o resultado de suas ações, como a correção de um código ou a conclusão de uma aventura, e fornece um resumo detalhado do desempenho.
 - 4.2 Know secret information: O aplicativo detém o conhecimento das combinações de cartas corretas e dos códigos de enigma, que não são revelados aos jogadores antecipadamente.
 - 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: O aplicativo controla o acesso a dicas e ao progresso da história, liberando-os apenas após certas condições serem cumpridas (ex: pedido de dica, entrada de código).
- 5. Narrativa (Storytelling)
 - 5.1 Play background effects: O aplicativo pode reproduzir música de fundo, aumentando a imersão e o ambiente temático do jogo.
 - 5.2 Sense what the players are doing: Pelo menos um jogo da série Unlock! é conhecido por medir o volume de ruído que os jogadores produzem.
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo aciona eventos roteirizados com base nas ações dos jogadores, como a revelação de novas informações ou "mini jogos" dentro da série Unlock!.
- 6. Memória (Remembering)
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O aplicativo registra o tempo decorrido, as dicas solicitadas, as penalidades e os códigos incorretos para calcular a pontuação final e a avaliação do desempenho. Ele também permite revisar as dicas obtidas anteriormente.
- 7. Cálculo (Calculating)
 - 7.1 Do maths: O aplicativo realiza cálculos para deduzir tempo devido a penalidades ou códigos incorretos. Também calcula a pontuação final e a avaliação por estrelas com base no desempenho dos jogadores. Implicitamente, ele valida somas de números de cartas.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo determina o resultado de ações dos jogadores, como a validação de um código ou uma combinação de cartas, levando à progressão ou penalidades.
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo verifica se os jogadores concluíram um enigma com sucesso (pela inserção do código correto) ou a aventura (ao parar o cronômetro).

- 8. Ensino (Teaching)
 - 8.1 Know the rules of a game: As regras do jogo estão incorporadas no aplicativo, que as aplica ao longo da jogabilidade e do tutorial, garantindo a correção das ações.
 - 8.3 Explain the rules of the game: O aplicativo oferece um tutorial que guia os jogadores pelas regras, permitindo que comecem a jogar sem ler o manual.
 - 8.4 Answer specific rules questions: O aplicativo permite que os jogadores solicitem dicas para cartas específicas, atuando como um guia contextual para a resolução de enigmas.
 - 8.5 Give the players prompts or hints: O aplicativo fornece dicas e orientações para enigmas e objetos ocultos quando solicitado pelos jogadores.
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Deduction
 - Puzzle
 - Real-time
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 2,31
 - **Interpretação da complexidade:** O número de votos é apenas de 16, talvez a complexidade não possa ser bem avaliada. Ainda assim, o número de pessoas que votaram 2 é de 68%, com o restante votando em 3. Concluindo, o jogo tem uma dificuldade intermediária, com tendência maior para o leve.
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 1.600 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,894
 - **Desvio padrão da nota:** 1,19
 - **Estimativa de vezes jogado:** 6,796 vezes
 - **Visualizações da página:** 96,703 visualizações
 - **Breve interpretação:** Com menor visibilidade, o jogo apresenta um desvio padrão pequeno para o número de avaliações, bem único. Além disso, sua nota é bem alta para uma desvio padrão tão pequeno.
-

Análise do Jogo *A Tale of Pirates*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** A Tale of Pirates
 - **Ano de Lançamento:** 2017
 - **Game Designer:**
 - Asger Harding Granerud
 - Daniel Skjold Pedersen
 - Daniele Tascini
 - **Editora Brasileira:** Bucaneiros Jogos
 - **Link utilizado:** BGG
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Piratas
 - **Justificativa:** Classificação curiosa, mas bem única. O jogo é sobre realizar atividades num navio pirata, e tem foco em sua temática mais do que em algum gênero de mecânica.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Action Queue
 - Action Timer
 - Cooperative Game
 - Real-Time
 - Scenario / Mission / Campaign Game
 - Worker Placement
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing)
 - 1.4 Initiate game events: O aplicativo pode acionar eventos inesperados durante a fase do temporizador, alertando com um efeito sonoro e explicação na tela.
 - 2. Aleatorização (Randomising)
 - 2.3 Generate or select random events: O aplicativo pode acionar um evento inesperado, com um efeito sonoro e explicação na tela.
 - 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping)
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo implicitamente rastreia o estado dos Pontos de Vida e Rolhas no navio para aplicar regras de dano e perda de vida.

- 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo informa quais e quantas Cartas serão usadas em cada capítulo e pode apresentar páginas extras para a configuração da rodada.
- 3.7 Update the game with new or revised content: O aplicativo gerencia a progressão através de 10 capítulos selados, revelando novos componentes e mecânicas (como novos espaços de ação e marcadores) à medida que os jogadores avançam na história.
- 4. Informação (Informing)
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo informa os jogadores sobre eventos inesperados, quais e quantas cartas usar, e como utilizar novos marcadores.
 - 4.2 Know secret information: O aplicativo detém o conhecimento dos eventos inesperados antes que eles ocorram, as regras específicas de cada carta e marcador, e o conteúdo dos capítulos futuros.
 - 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: O aplicativo garante que os jogadores só possam progredir para um novo capítulo após concluir com sucesso o anterior e abre os envelopes de capítulo apenas quando apropriado.
- 5. Narrativa (Storytelling)
 - 5.1 Play background effects: O aplicativo usa efeitos sonoros para alertar sobre eventos, contribuindo para a atmosfera e imersão do jogo.
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo aciona eventos inesperados e guia os jogadores através da narrativa progressiva dos capítulos.
- 6. Memória (Remembering)
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O aplicativo acompanha o progresso e as ações dentro da sessão, como o estado de dano do navio (Rolhas) e as cartas descartadas, para aplicar as regras corretamente.
 - 6.3 Remember players' progress, actions, or choices from session to session: O aplicativo lembra se um capítulo foi concluído com sucesso, permitindo o avanço para o próximo capítulo em sessões futuras.
- 7. Cálculo (Calculating)
 - 7.1 Do maths: O aplicativo realiza cálculos para determinar a perda de Pontos de Vida com base no número de Rolhas e danos recebidos.
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo resolve o resultado de ações como disparos de canhão e ataques inimigos, indicando a colocação de Marcadores de Dano ou Rolhas e a perda de Pontos de Vida.
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo determina se os jogadores concluíram com sucesso uma missão de capítulo para permitir a progressão na história.
- 8. Ensino (Teaching)
 - 8.1 Know the rules of a game: O aplicativo incorpora as regras do jogo e é um componente fundamental, fornecendo indicações que devem ser seguidas mesmo se não seguirem a jogabilidade normal.

- 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo informa sobre a configuração inicial, incluindo quais e quantas cartas usar e quaisquer configurações especiais para cada rodada ou capítulo.
 - 8.3 Explain the rules of the game: O aplicativo explica as regras de diferentes cartas e marcadores, e oferece um guia detalhado das suas próprias funções.
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Nautical
 - Pirates
 - Real-time
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 1,81
 - **Interpretação da complexidade:** Com 27 votantes, o jogo alcançou aproximadamente 75% dos votos como 2 (intermediário entre leve e médio).
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 999 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,040
 - **Desvio padrão da nota:** 1,40
 - **Estimativa de vezes jogado:** 4.983 vezes
 - **Visualizações da página:** 179.852 visualizações
 - **Breve interpretação:** O primeiro jogo da lista com menos de 1000 avaliações, apresenta um desvio padrão relativamente mais baixo que o esperado e uma nota bem média.
-

Análise do Jogo Vienna Connection

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Vienna Connection
 - **Ano de Lançamento:** 2021
 - **Game Designer:**
 - Jakub Łapot
 - Jakub Poczęty
 - Przemysław Rymer
 - Ignacy Trzewiczek
 - **Editora Brasileira:** Galápagos Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Dedução
 - **Justificativa:** Clássico jogo de investigação em torno de assassinato, o jogador deve utilizar de pistas para resolução de um crime.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Cooperative Game
 - Narrative Choice / Paragraph
 - Point to Point Movement
 - Scenario / Mission / Campaign Game
 - Solo / Solitaire Game
 - Storytelling
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping)
 - 3.2 Track in-game resources: O aplicativo rastreia o progresso do jogador na campanha, incluindo os Fragmentos de Quebra-cabeça coletados e o estado da campanha para as "Próximas Ações".
 - 3.3 Generate or select a board or configuration: O aplicativo permite aos jogadores selecionar a Missão a ser jogada no site antaresdatabase.com. Ele também configura a progressão da campanha ao determinar quais "Quebra-cabeças" e "Próximas Ações" são relevantes para cada missão e para o avanço da história.
 - 3.7 Update the game with new or revised content: O aplicativo gerencia a progressão da campanha, desbloqueando "outros eventos"

"ligados a Missões subsequentes" e atualizando o conteúdo narrativo com base nas escolhas dos jogadores nas "Próximas Ações".

- 4. Informação (Informing)
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: O aplicativo fornece o "Relatório Final" da missão, exibe avisos de entrada incorreta para quebra-cabeças, reproduz "Gravações" de áudio para dar contexto ou informações adicionais sobre a trama, e revela a solução dos quebra-cabeças "Decifre" se o jogador optar por pular.
 - 4.2 Know secret information: O aplicativo detém as soluções para os quebra-cabeças de "Decifre" e os "Códigos de Quebra-cabeça". Ele também tem conhecimento das ramificações narrativas das "Próximas Ações".
 - 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: O aplicativo controla o acesso às soluções dos quebra-cabeças (seja "Decifre" ou "Fragmentos de Quebra-cabeça") até que a condição de "pular" ou de inserção de dados seja cumprida. Ele também restringe quais "finais únicos" de Missão são acessíveis com base nos "Fragmentos de Quebra-cabeça" coletados.
- 5. Narrativa (Storytelling)
 - 5.1 Play background effects: O aplicativo pode reproduzir "Gravações" de áudio que servem como elementos temáticos e atmosféricos, embora não sejam estritamente música de fundo.
 - 5.3 Play scripted events: O aplicativo apresenta as "Gravações" e o "Relatório Final" com as "Próximas Ações", que são eventos roteirizados que avançam a narrativa do jogo e da campanha.
- 6. Memória (Remembering)
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O aplicativo registra os "Fragmentos de Quebra-cabeça" coletados durante a missão atual para apresentá-los no "Relatório Final" e as tentativas incorretas de quebra-cabeça para aplicar penalidades.
 - 6.3 Remember players' progress, actions, or choices from session to session: O aplicativo salva o progresso do jogador na campanha, incluindo as Missões concluídas e as "Próximas Ações" selecionadas, o que afeta o desenvolvimento de Missões subsequentes.
 - 6.7 Unlock achievements: O aplicativo permite desbloquear "finais únicos" de Missão com base nos "Quebra-cabeças" resolvidos, funcionando como um sistema de conquistas.
- 7. Cálculo (Calculating)
 - 7.1 Do maths: O aplicativo realiza cálculos e validações para verificar a correção das soluções dos quebra-cabeças "Decifre" e a inserção de "Fragmentos de Quebra-cabeça".
 - 7.2 Resolve an outcome: O aplicativo determina o resultado das tentativas de quebra-cabeça (certo ou errado) e resolve o avanço da campanha com base nas escolhas feitas para as "Próximas Ações".
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O aplicativo verifica se os jogadores completaram os quebra-cabeças

com sucesso e, implicitamente, se atingiram os objetivos da Missão relacionados aos quebra-cabeças para acessar o "Relatório Final".

- 8. Ensino (Teaching)
 - 8.1 Know the rules of a game: O aplicativo incorpora e aplica as regras para a resolução de quebra-cabeças e a progressão da campanha, fornecendo feedback imediato sobre a correção das ações dos jogadores.
 - 8.2 Provide setup instructions: O aplicativo orienta os jogadores na configuração de cada Missão, indicando qual Missão jogar no site e quais componentes físicos correspondem àquela Missão.
 - 8.4 Answer specific rules questions: O aplicativo pode fornecer as soluções para os quebra-cabeças (por exemplo, a opção "PULAR O QUEBRA-CABEÇA" para os "Decifre"), respondendo efetivamente à pergunta de "como resolver isso".
 - 8.5 Give the players prompts or hints: O aplicativo oferece a opção de pular os quebra-cabeças "Decifre" para revelar a solução, o que serve como uma forma direta de dica para progredir.
-

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Deduction
 - Murder / Mystery
 - Spies / Secret Agents
 - Travel
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 2,04
- **Interpretação da complexidade:** Com apenas 23 votos, 56% reflete um intermediário entre leve e médio, enquanto o restante está dividido igualmente entre leve e médio, fechando então um certo consenso.

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 962 avaliações
 - **Nota média geral:** 7,166
 - **Desvio padrão da nota:** 1,78
 - **Estimativa de vezes jogado:** 2.537 vezes
 - **Visualizações da página:** 177,879 visualizações
 - **Breve interpretação:** Com um certo padrão para o desvio em relação ao número de avaliações e um número de visualizações que indica que ele teve alguma popularidade se comparado aos últimos jogos da lista.
-

Análise do Jogo *Dune: House Secrets*

1. Identificação do Jogo

- **Título do Jogo:** Dune: House Secrets
 - **Ano de Lançamento:** 2021
 - **Game Designer:**
 - Jakub Poczęty
 - Przemysław Rymer
 - Weronika Spyra
 - Ignacy Trzewiczek
 - **Editora Brasileira:** Galápagos Jogos
 - **Link utilizado:** [BGG](#)
-

2. Gênero Predominante

- **Classificação principal do gênero:** Aventura / Jogo baseado em filme
 - **Justificativa:** Com a ambientação da obra Duna, o jogo se propõe a explorar o mesmo universo a partir de aventuras com interpretação de personagens da obra.
-

3. Mecânicas Principais

- **Mecânicas identificadas pelo BGG:**
 - Cooperative Game
 - Solo / Solitaire Game
 - Storytelling
- **Classificação no modelo de domínios de Rogerson:**
 - 1. Temporização (Timing)
 - 1.1 Countdown Timers: A trilha do Tempo funciona como uma contagem regressiva para o fim de cada Capítulo, com cada Encontro revelado movendo o marcador.
 - 1.3 Track game time: A trilha do Tempo monitora e limita explicitamente a duração total de cada Capítulo, contando o número de Encontros resolvidos.
 - 2. Aleatorização (Randomising)
 - 2.3 Generate or select random events: Os jogadores sorteiam fichas de Consequência de uma reserva embaralhada, resultando em um desfecho aleatório (nenhum efeito ou movimentação do marcador de Consequência).
 - 3. Gerenciamento do Jogo (Housekeeping)

- 3.2 Track in-game resources: O jogo rastreia diversos Recursos (Armamento, Especiaria, Água, Artimanha, Muad'Dib) que são adicionados e gastos da Reserva. A Planilha de Progresso é usada para registrar quantidades de recursos para sessões futuras. Além disso, a Trilha de Consequências implicitamente rastreia os Pontos de Experiência ganhos.
- 3.3 Generate or select a board or configuration: Embora o tabuleiro seja fixo, as Introduções aos Capítulos configuram o jogo para cada Capítulo, especificando Regras Especiais e Encontros Iniciais, definindo assim o estado de jogo específico e os caminhos disponíveis para aquele Capítulo.
- 3.7 Update the game with new or revised content: O jogo avança por Capítulos distintos (P, I, II, III), com o Relatório da Situação ao final de cada Capítulo influenciando a narrativa dos Capítulos subsequentes. Novas Habilidades para os Personagens são desbloqueadas e adquiridas à medida que os jogadores completam Capítulos, fisicamente atualizando os Personagens com adesivos.
- 4. Informação (Informing)
 - 4.1 Tell players about a situation or setting: A seção Introdução de cada Capítulo estabelece a trama inicial. O Texto da Trama nas cartas de Encontro descreve situações atuais e oferece contexto narrativo. O site do jogo fornece informações adicionais de HISTÓRIA E BIBLIOFILME para contextualização mais profunda.
 - 4.2 Know secret information: O sistema do jogo, por meio de seus componentes selados (cartas de Encontro e Utilidade) e conteúdo online, detém a narrativa completa e os resultados, que são gradualmente revelados aos jogadores.
 - 4.3 Prevent players from accessing particular information until a specific condition has been met: Os jogadores são explicitamente instruídos a revelar ou examinar certos componentes do jogo (como cartas de Encontro e Utilidade ou Introduções de Capítulo) somente quando o jogo os instrui a fazê-lo, controlando o fluxo de informações.
- 5. Narrativa (Storytelling)
 - 5.3 Play scripted events: O jogo utiliza uma sequência de Capítulos, cada um introduzido por um vídeo introdutório no site e uma Introdução impressa, para avançar uma narrativa roteirizada. Os Encontros também contêm Texto da Trama que descreve eventos específicos e progredi a história.
- 6. Memória (Remembering)
 - 6.2 Remember players' progress, actions, or choices within a session: O jogo exige que os jogadores façam anotações sobre os Encontros descobertos e outras informações. As posições dos marcadores de Tempo e Consequência rastreiam o progresso dentro de uma sessão.
 - 6.3 Remember players' progress, actions, or choices from session to session: A Planilha de Progresso registra informações cruciais do Relatório da Situação, Encontros acessíveis e a contagem de recursos para serem transferidos entre sessões. A progressão de

Personagens e as habilidades adquiridas também são mantidas entre os Capítulos.

- 6.7 Unlock achievements: Os jogadores desbloqueiam novas Habilidades para seus Personagens gastando pontos de Experiência, que são ganhos ao final de cada Capítulo com base na trilha de Consequências. Essas habilidades representam a progressão e são aplicadas fisicamente com adesivos.
- 7. Cálculo (Calculating)
 - 7.1 Do maths: O sistema do jogo calcula implicitamente os pontos de Experiência concedidos à equipe ao final de um Capítulo, com base na posição do marcador de Consequências.
 - 7.2 Resolve an outcome: O site do jogo implicitamente resolve o resultado das escolhas da equipe no Relatório da Situação, que afetará os Capítulos subsequentes. O sorteio de fichas de Consequência leva a resultados resolvidos (mover marcador ou nenhum efeito).
 - 7.5 Determine whether the players have completed a task: O jogo determina se os jogadores cumpriram seus Objetivos para um Capítulo, sinalizando a transição para o Relatório da Situação e a potencial progressão para o próximo Capítulo.
- 8. Ensino (Teaching)
 - 8.1 Know the rules of a game: O design do jogo (incluindo o aplicativo/site e os componentes físicos) incorpora e impõe as regras. O Prólogo é explicitamente projetado para ensinar as regras e a dinâmica do jogo. Os Encontros contêm INSTRUÇÕES explícitas que os jogadores devem seguir.
 - 8.2 Provide setup instructions: O manual do jogo fornece instruções detalhadas de configuração para os componentes físicos. O site indica qual Capítulo jogar, e as Introduções aos Capítulos especificam Regras Especiais e Encontros Iniciais para orientação de configuração.
 - 8.3 Explain the rules of the game: O Prólogo serve como um tutorial dedicado para ensinar as regras e a dinâmica do jogo. O site do jogo oferece um vídeo introdutório que explica o jogo, e as Introduções aos Capítulos contêm Regras Especiais relevantes para o Capítulo atual.
 - 8.5 Give the players prompts or hints: O TEXTO DA TRAMA nas cartas de Encontro fornece dicas de como você poderá cumprir seus Objetivos, guiando os jogadores sem revelar explicitamente as soluções.

4. Categorias Definidas no BGG

- **Categorias atribuídas ao jogo no site:**
 - Movies / TV / Radio theme
 - Science Fiction
-

5. Complexidade do Jogo

- **Nota de complexidade:** 1,35
 - **Interpretação da complexidade:** 80% dos votos indicam que ele é fácil, com um total de 20 votos.
-

6. Recepção do Público

- **Número de avaliações:** 682 avaliações
 - **Nota média geral:** 5,042
 - **Desvio padrão da nota:** 2,35
 - **Estimativa de vezes jogado:** 1,250 vezes
 - **Visualizações da página:** 247,312 visualizações
 - **Breve interpretação:** Com a menor nota da lista, possui um desvio padrão altíssimo que é reflexo do baixo número de avaliações. Assim como outros jogos com inspiração em outras obras, esse jogo provavelmente tem seu número de visualizações justificado pela popularidade da obra original e a curiosidade da comunidade dessa obra.
-