

# Construção de um Guia para Auxiliar no Processo de Adaptação de Jogos de Tabuleiro para uma Versão Digital

*Construction of a Guide to Assist in the Process of Adapting Board Games to a Digital Version*

Camila Belmont Mesquita<sup>1</sup>, Paulyne Matthews Jucá<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Campus de Quixadá - Universidade Federal do Ceará (UFC)  
Caixa Postal 5003 – 63.902-580 – Quixadá - CE – Brasil

camilabelmont@alu.ufc.br, paulyne@ufc.br

**Abstract. Introduction:** The adaptation of board games to digital media involves the translation, transformation, and transposition of analog elements into a technological environment. This process requires careful attention to the strategies used, as it is necessary to maintain some of the board game's core elements consistent in the new platform, thus preventing a complete disconnection from the original game. **Objective:** To present the creation of a guide aimed at assisting independent developers in adapting board games to digital formats, focusing on core elements. **Methodology:** The research involves defining the core of board games, constructing the guide, applying it to the adaptation of a real game, and validating it through interviews with professionals in the gaming industry. **Results:** The guide facilitates the adaptation process and provides a more structured direction for developers, promoting digital experiences that remain coherent with board games.

**Keywords** Game adaptation, Board games, Digital games.

**Resumo. Introdução:** A adaptação de jogos de tabuleiro para o digital envolve a tradução, transformação e transposição dos elementos analógicos para o meio tecnológico. Esse processo exige atenção minuciosa às estratégias utilizadas, uma vez que é necessário manter alguns dos elementos do tabuleiro consistentes na nova plataforma, evitando, assim, um distanciamento completo do jogo original. **Objetivo:** Apresentar a criação de um guia para orientar desenvolvedores independentes na adaptação de jogos de tabuleiro para o digital, com foco nos elementos core. **Metodologia:** A pesquisa envolve a definição do core dos jogos, a construção do guia, sua aplicação na adaptação de um jogo real e sua validação por meio de entrevistas com profissionais da área de jogos. **Resultados:** O guia facilita o processo de adaptação e oferece um direcionamento mais estruturado aos desenvolvedores, promovendo experiências digitais coerentes com os jogos de tabuleiro.

**Palavras-Chave** Adaptação de jogos, Jogos de tabuleiro, Jogos digitais.

## 1. Introdução

Ao longo dos anos, os jogos de tabuleiro foram incorporados à tecnologia e adaptados para diferentes plataformas digitais, como *smartphones*, computadores, *consoles*, entre outros [Rogerson et al. 2016]. Esse processo de adaptação envolve não apenas a digitalização dos componentes físicos, mas também a reinterpretação das mecânicas de jogo e das

dinâmicas sociais para o ambiente virtual, demandando estratégias de adaptações que preservem partes dos elementos originais do tabuleiro (seu *core*).

Assim, além de preservar esses elementos — o que atrai os jogadores antigos —, as versões digitais adaptadas apresentam a vantagem de estimular novos jogadores a adquirirem ambas as versões (física e digital). Segundo [Rogerson et al. 2016], os jogadores adotam uma abordagem de uso paralelo, no qual as experiências nos ambientes digital e analógico se complementam, influenciando a decisão de consumir o mesmo jogo em múltiplos formatos. Portanto, uma abordagem de divulgação ampliada pode atingir públicos distintos, potencializando a adoção do jogo nos dois meios.

No entanto, para desenvolvedores independentes, a adoção desse tipo de abordagem torna-se uma tarefa complexa devido a ausência de orientações claras a serem seguidas no processo de adaptação. Mesmo considerando as práticas e técnicas já utilizadas para a criação e desenvolvimento de jogos digitais e de tabuleiro, os métodos disponíveis não se mostraram adequados, uma vez que adaptar um jogo de uma plataforma para outra é um processo diferente de criar um jogo do zero.

Partindo dessa problemática, o objetivo deste trabalho é criar um guia estruturado em torno do *core* dos jogos, com o intuito auxiliar na elaboração de estratégias para a adaptação de jogos de tabuleiro para o meio digital. Esse guia visa fornecer etapas práticas que direcionem e simplifiquem o processo, utilizando perguntas-guias para serem respondidas conforme as necessidades de cada projeto.

## 2. Trabalhos Relacionado

[Martins 2021] explora a adaptação de jogos digitais para versões analógicas, adotando como metodologia o aprofundamento no conceito de adaptação e a identificação da essência dos jogos digitais, ou seja, seu *core* — definido pelas mecânicas, desafios e narrativa. O autor aplica essa definição na análise de jogos adaptados no mercado, a fim de identificar erros e acertos nessas transposições. Como principal contribuição, destaca que é possível examinar o *core* dos jogos digitais e encontrar elementos correspondentes em jogos de mesa analógicos, auxiliando assim no processo de adaptação.

[Campana 2017] investiga a adaptação de jogos de tabuleiro do formato físico para o digital no ensino da matemática. Sua pesquisa envolve um estudo inicial sobre a importância dos jogos nesse contexto, seguido pela seleção e transposição de alguns jogos matemáticos para uma mídia digital. Posteriormente, realiza uma avaliação dos jogos adaptados com professores e *game designers*. Seu estudo contribui principalmente na construção de uma metodologia de adaptação e no destaque sobre a importância de considerar as particularidades de cada jogo e o perfil do público-alvo.

O presente trabalho, assim como [Martins 2021], realiza uma pesquisa de definição do *core* dos jogos — válido tanto para versões analógicas quanto digitais — e incorpora os aprendizados e partes da metodologia de [Campana 2017]. A partir disso, propõe-se a construção de um guia para a adaptação de jogos de tabuleiro ao meio digital, voltado para desenvolvedores independentes que desejam digitalizar seus jogos sem comprometer totalmente sua identidade original.

### 3. Referencial Teórico

A adaptação de jogos de tabuleiro para formatos digitais vai além da simples transferência dos componentes físicos para um ambiente digital. Envolve a interpretação integral dos jogos e a identificação dos elementos analógicos que devem ser preservados e adaptados [Rogerson et al. 2016]. Portanto, é importante considerar os elementos *core* que conferem identidade aos jogos, pois são eles que o tornam memorável e cativante, além de trazerem familiaridade para o público em ambas as plataformas e versões.

[Schell 2008] identifica quatro elementos básicos do *core*: mecânicas, história, estética e tecnologia. [Salen e Zimmerman 2003], por outro lado, definem o *core* a partir das regras, jogabilidade (play) e cultura, enquanto [Martins 2021] defende que os elementos centrais dos jogos são as mecânicas, a narrativa e a jogabilidade.

Apesar de as mecânicas serem citadas tanto por [Schell 2008] quanto por [Martins 2021], vale destacar que tais elementos só ganham relevância para os jogadores quando inseridos em um contexto coerente — seja por história ou narrativa. De mesmo modo, as regras devem ser balanceadas para integrar as mecânicas e potencializar seu funcionamento, pois, como afirma [Adams 2010], é o conjunto das regras que formam os jogos, mas, isoladamente, elas não são capazes de proporcionar diversão.

Assim, os elementos que compõem o *core* neste trabalho englobam: as mecânicas (que estruturam as ações dos jogos), as regras (que organizam e direcionam os jogos), a narrativa (que abrange toda a sequência da história, subjetiva ou não, organizando os demais elementos em uma ideia central), a estética (relacionada à imersão do jogador e às suas sensações) e a tecnologia (que estabelece os limites de recursos dos jogos e interações dos jogadores de acordo com a capacidade da plataforma).

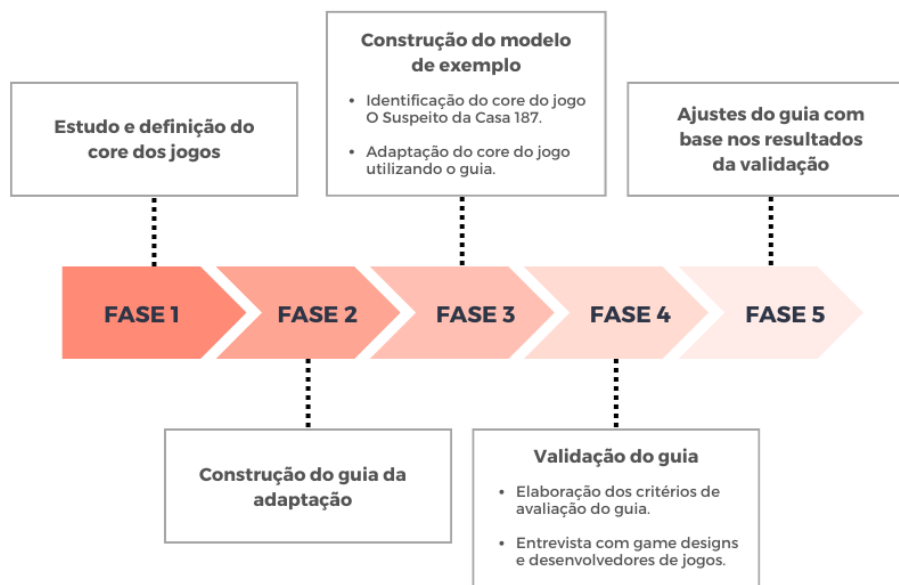
### 4. Metodologia

A metodologia adotada neste trabalho foi delineada em cinco fases, como apresentado na Figura 1. Na primeira fase, realizou-se o levantamento das definições do *core* por meio de pesquisas em diferentes fontes, a fim de elaborar uma definição própria composta por elementos práticos e de fácil identificação na estrutura de um jogo.

A segunda fase dedicou-se à construção do **Guia da Adaptação de Jogos de Tabuleiro para Plataformas Digitais**. Este guia foi elaborado com a finalidade de tratar as adaptações da forma mais genérica possível, sendo abrangente o suficiente para ser aplicado a qualquer tipo de jogo de tabuleiro e permitindo a adaptação para diferentes meios digitais, como computadores, *consoles*, *smartphones*, etc.

Concluído o guia, a fase 3 consistiu em sua aplicação na criação de um modelo de exemplo, pensado para demonstrar a utilização do guia na prática sem englobar o seu desenvolvimento completo. O jogo selecionado para a adaptação foi *O Suspeito da Casa 187* — de autoria do(a) próprio(a) autor(a) —, devido à disponibilidade dos materiais necessários para seu entendimento, como protótipos, GDDs e *playtests*.

A Fase 4 concentrou-se na validação dos materiais (guia e modelo de exemplo) mediante entrevistas semiestruturadas com profissionais da área de jogos, os quais foram selecionados com base nos seguintes critérios: experiência na criação de jogos analógicos e digitais e experiência com adaptações de jogos entre plataformas (diferencial). O



**Figura 1. Diagrama das fases da metodologia.**

objetivo foi verificar, junto a esses profissionais, se o propósito do guia foi alcançado, além de identificar possíveis erros, ajustes, melhorias ou acréscimos.

Para isso, foram definidos quatro critérios de validação: (1) aplicabilidade e utilidade prática; (2) clareza e estrutura; (3) atualidade e relevância; e (4) tamanho e orientações para uso. Tais critérios deram suporte para a formulação de perguntas utilizadas nas entrevistas com os voluntários. Embora apenas três participantes tenham sido considerados válidos para entrevista, a seleção foi conduzida com rigor, garantindo que apenas indivíduos com experiência relevante fossem incluídos.

Ao fim das entrevistas — realizadas remotamente via Google Meet —, os comentários dos participantes foram transcritos e organizados conforme as perguntas e os critérios de validação. Em seguida, foram analisadas e classificadas em duas categorias: (1) pontos positivos do guia e (2) pontos de melhoria.

Por último, na fase 5 da metodologia, o guia foi revisado segundo alguns comentários dos entrevistados, enquanto outras observações relevantes foram reservadas para trabalhos futuros. Essa divisão possibilitou a implementação rápida dos ajustes imediatos, enquanto os aprimoramentos que demandam um esforço maior serão objeto de estudo e desenvolvimento em pesquisas futuras.

## 5. Construção do guia

Para contextualizar esta etapa, consulte o guia completo, o modelo de exemplo e os demais materiais de apoio disponíveis online<sup>1</sup>.

Segundo [Schuytema 2008], o processo de criação de jogos envolve três grandes ciclos: pré-produção, produção e pós-produção. Neste trabalho, o foco recai sobre os dois primeiros ciclos por estarem relacionados diretamente à criação de jogos — enquanto a

<sup>1</sup>Acesse: [https://osf.io/rd2py/?view\\_only=d1d6e8b0ca2546d29445b9203ec1db38](https://osf.io/rd2py/?view_only=d1d6e8b0ca2546d29445b9203ec1db38)

pós-produção concentra-se no mercado e na promoção dos produtos. Assim, apoiado nesse processo e na reformulação da metodologia de [Campana 2017], a adaptação segue passos semelhantes. Porém, o que antes era organizado em grandes ciclos passa a ser dividido em apenas três etapas, como apresentado na Figura 2.



**Figura 2. Diagrama do processo de adaptação.**

A primeira etapa, a justificativa, visa identificar as motivações para se adaptar um jogo, bem como as facilidades, oportunidades e limitações associadas a esse processo (Quadro 1). Para isso, foram elaboradas perguntas-guia que abordam, de maneira simplificada, questões relacionadas ao *core*. Ao respondê-las, torna-se possível reunir informações que justificam as escolhas da adaptação e destacam de forma preliminar os elementos *core* dos jogos de tabuleiro que exigem maior atenção.

**Quadro 1. Facilidades, Oportunidades e Limitações nas adaptações.**

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

A segunda etapa, a adaptação, refere-se ao processo de adaptação propriamente dito. Dado que as adaptações não seguem um modelo rígido e variam conforme a natureza de cada jogo, esta etapa propõe uma metodologia que se inicia com a identificação do *core* e prossegue com o planejamento das estratégias de digitalização.

Na identificação do *core*, propõe-se uma ordem de análise baseada na Tétrade Elementar de [Schell 2008], com o acréscimo do elemento “regras”. Essa ordem segue a lógica das sensações transmitidas ao jogador, começando pelos aspectos mais abstratos

e avançando gradualmente para os mais técnicos. Assim, o *core* deve ser identificado na seguinte sequência: estética, narrativa, regras, mecânicas e tecnologia.

Identificado o *core*, a próxima subetapa consiste na elaboração de estratégias de adaptação. Ou seja, trata do planejamento da transição dos elementos para o digital, já considerando a plataforma na qual se deseja adaptar. No guia, esse planejamento é orientado por perguntas-guia organizadas em tabelas e seguindo a mesma lógica das sensações do jogador, porém, com o fluxo invertido — já que os aspectos técnicos ganham maior relevância e devem ser considerados primeiros.

A terceira e última etapa, a implementação, corresponde à aplicação, no meio digital, das estratégias elaboradas com o guia. Cabe aqui ao desenvolvedor definir os métodos, processos ou *frameworks* a serem utilizados, uma vez que o desenvolvimento de jogos digitais é bastante flexível e se adapta a diferentes contextos. Não há regras fixas a serem seguidas, apenas boas práticas e orientações que podem ser adotadas.

No entanto, ainda é preciso garantir que todos os processos de desenvolvimento sejam executados. Para tal, esta etapa inclui um *checklist* de verificação, no qual auxilia na organização das tarefas e inclui algumas das etapas de criação de jogos digitais, com exceção das que estão relacionadas ao marketing e à distribuição.

## 6. Resultados

O primeiro participante das entrevistas (Entrevistado 1) atuava como *game designer* e professor/pesquisador na área de desenvolvimento de jogos, com mais de sete anos de experiência profissional. Durante a entrevista, demonstrou um profundo conhecimento quanto ao tema, apresentando comentários e observações que refletiam seu perfil e favoreciam a conexão entre suas contribuições e os critérios de validação.

No Quadro 2, é apresentado um exemplo de seus comentários (cuja versão completa pode ser consultada na página 3 do documento de validação<sup>2</sup>). Apesar dos pontos positivos, o entrevistado fez considerações sobre os possíveis desafios ao destinar o guia para *game designers*, devido às diferentes perspectivas — às vezes conflitantes — que estes profissionais podem ter acerca dos termos e definições utilizados.

**Quadro 2. Exemplo de comentários do entrevistado 1.**

Pergunta	Comentário	Categoria
<b>Critério 1. Aplicabilidade e Utilidade Prática</b>		
1.1	“Eu acho que assim, eu acho que de uma forma geral, sim.”	Ponto Positivo
1.2	“Eu acho que para esse começo, sim.”	Ponto Positivo
1.3	“Para mim, foi mais fácil entender como usar o manual depois que eu li [o modelo de exemplo][...]”	Ponto Positivo
1.4	“Tem alguns termos que eu fico um pouco na dúvida. Por exemplo, tu usa o termo token.”	Ponto de Melhoria 1

Diante disso, aconselhou que o guia fosse direcionado exclusivamente para o processo de produção, atendendo principalmente desenvolvedores independentes e

<sup>2</sup>Acesse: [https://osf.io/hd4fa/?view\\_only=69f246b73605447c8e5b6f85f8c27bc8](https://osf.io/hd4fa/?view_only=69f246b73605447c8e5b6f85f8c27bc8)

adaptações de jogos *indie*. No Quadro 3, é apresentado com detalhes todos os pontos de melhoria do Entrevistado 1, incluindo sugestões ou contestações a respeito.

**Quadro 3. Descrição dos pontos de melhoria do entrevistado 1.**

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

O segundo participante (Entrevistado 2) atuava como artista 2D e 3D, além de *designer* de interfaces e de experiência do usuário. Embora não exercesse diretamente as funções de desenvolvedor ou *game designer*, sua formação, juntamente com sua experiência prática em desenvolvimento de jogos, justifica sua inclusão na pesquisa. Adicionalmente, destaca-se sua tentativa — ainda que sem sucesso — de adaptar um jogo analógico para o digital, o que reforçou sua escolha como participante.

Um exemplo de seus comentários durante a validação do guia pode ser encontrado no Quadro 4 (ou na página 6 da versão completa).

**Quadro 4. Exemplo de comentários do entrevistado 2.**

Pergunta	Comentário	Categoria
<b>Critério 2. Clareza e Estrutura</b>		
2.1 e 2.2	“Sim. Ele está bem completo. Completo o suficiente para você pegar todas as bases de um jogo.”	Ponto Positivo
2.3	“Tem vários termos no design de jogos que até os game designers não definiram, não compreendem direito. [...] Então, eu não sei se cabe a ti lidar com isso. Porque é questão das pessoas é de aprenderem corretamente o que é cada coisa.”	Ponto Neutro
2.4	“Na sessão de mecânicas centrais [...] esse item de limitação temporal. Achei um pouco confuso porque pode ser interpretado como, por exemplo, da limitação de época.”	Ponto de Melhoria 6

Nos comentários — além dos positivos e de melhoria —, houve ainda um comentário neutro, que reforçou alguns termos e definições que podem gerar diferentes interpretações para *game designers* (caso o guia fosse destinado a estes profissionais). Ressaltou-se, ainda, que embora o guia pareça prático, seria necessário testá-lo na prática para avaliar sua efetividade. Por fim, sugeriu-se a criação de uma versão editável do guia, o que permitiria maior flexibilidade no preenchimento.

A seguir, no Quadro 5, são descritos os pontos de melhoria abordados pelo Entrevistado 2 (página 7 do material completo).

**Quadro 5. Descrição dos pontos de melhoria do entrevistado 2.**

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

O terceiro participante (Entrevistado 3) atuava como profissional em *game design*, com mais de sete anos na área. Sua trajetória inclui a participação em um projeto de adaptação de um jogo analógico para o meio digital, embora tenha enfrentado dificuldades devido à complexidade dos processos institucionais da fundação em que trabalhava. A combinação de sua experiência prática, conhecimento teórico, visão crítica e abertura a novas ideias, contribuiu significativamente para a qualidade da entrevista, oferecendo uma perspectiva esclarecedora para a análise e aprimoramento do guia.

Um exemplo das contribuições do Entrevistado 3 na validação do guia pode ser encontrado no Quadro 6 (ou completo na página 9 da versão completa).

**Quadro 6. Exemplo de comentários do entrevistado 3.**

Pergunta	Comentário	Categoria
<b>Critério 1. Aplicabilidade e Utilidade Prática</b>		
1.1	“[...] eu acho que varia muito do estilo do jogo que você está fazendo essa adaptação. [...] Então, depende muito do nível que você quer transicionar para o digital.”	Ponto de Melhoria 10
1.2	“Eu acho que o teu guia, ele já está funcionando para o público que quer atingir.”	Ponto Positivo
1.3	“Eu acho que ele já dá uma pesquisada nessas coisas e colocado indicadores de boas práticas, talvez.”	Ponto Positivo
1.4	“Talvez, pensando nessas outras pessoas [desenvolvedores iniciantes], talvez eu consiga atingir mais pessoas com um glossário. Em glossário, né? Desses termos [utilizados dentro do guia].”	Ponto de Melhoria 11

Apesar de não apresentar muitos comentários diretos em resposta às perguntas, suas principais contribuições ocorreram por meio de observações espontâneas — sendo, portanto, necessário compreender o contexto em que foram expressas para que pudessem ser classificadas de forma adequada. Assim, o entrevistado destaca que a facilidade de aplicação do guia varia de acordo com o jogo e o nível de transição desejado. Além disso, enfatiza que a adaptação para o digital exige atenção especial aos *feedbacks* do jogo, pois, no mundo real, os jogadores recebem estímulos táteis, enquanto no digital, é necessário criar *feedbacks* visuais e sonoros para compensar essa diferença.

No quadro 7, são apresentados descrições dos pontos de melhorias abordados pelo Entrevistado 3 (página 10 do material completo).



Quadro 7. Descrição dos pontos de melhoria do entrevistado 3.

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

Considerando todos os pontos analisados pelos entrevistados, percebe-se que os aspectos positivos do guia se sobressaem em comparação aos aspectos de melhoria. Dessa forma, como conclusão da metodologia deste trabalho, o guia e o modelo de exemplo foram reformulados a partir dos comentários dos entrevistados — os ajustes e aprimoramentos que exigem maior dedicação e tempo foram reservados para trabalhos futuros, conforme organizado no Quadro 8.

Quadro 8. Organização dos pontos de melhoria imediatos e futuros.

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

7. Considerações Finais

Este trabalho destaca a importância das adaptações de jogos de tabuleiro para plataformas digitais como uma estratégia mercadológica capaz de ampliar o seu alcance. Ao longo desta pesquisa, identificou-se a necessidade de compreender quais são os elementos — ou seja, o *core* — que estruturam tanto os jogos de tabuleiro quanto os digitais. Assim, esses elementos foram estudados, categorizados e organizados a fim de fundamentar com maior precisão o que deve ser priorizado no processo de adaptação.

Como resultado, foram definidos os elementos centrais do *core*, composto pelas: mecânicas, regras, narrativa, estética e tecnologia; os quais foram decomposto em

elementos menores e então inseridos no **Guia da Adaptação de Jogos de Tabuleiro para uma Versão Digital** (produto final deste trabalho).

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

Simultaneamente, foi elaborada uma versão do modelo de exemplo utilizando o jogo *O Suspeito da Casa 187* — selecionado por apresentar maior familiaridade para o autor(a), além da facilidade de acesso aos seus materiais (GDD, protótipos, *playtests*, etc). No entanto, observou-se que, apesar das facilidades, outros usuários do guia e do material de apoio poderiam enfrentar dificuldades de compreensão, uma vez que seria necessário compreender previamente o funcionamento do jogo para aplicá-lo.

Apesar dessa consideração, a escolha de um jogo previamente conhecido foi essencial para a construção do guia, uma vez que a experiência adquirida durante a concepção do modelo influenciou diretamente em sua formulação. Em determinados momentos, tornou-se evidente que alguns elementos do jogo em processo de adaptação não estavam contemplados no guia. Diante disso, foi necessário ajustá-lo, de modo a incluir esses e outros aspectos que emergiram ao longo da pesquisa.

Concluída a construção do material, o guia foi submetido para validação com profissionais da área de jogos, criteriosamente selecionados por sua experiência com jogos digitais e analógicos. Seus *feedbacks* e discussões foram necessários para ajustar o guia e torná-lo ainda mais acessível, assim como foram pontuados propostas de aprimoramento para a evolução contínua do material — no qual, ou foram aplicados na primeira versão do guia, ou foram considerados para trabalhos futuros, como:

- Criação de um modelo de exemplo utilizando jogos mais simples e conhecidos no mercado, como *Monopoly* ou *Catan*.
- Inclusão de um novo tópico na seção de Justificativa contendo perguntas-guias que auxiliem na análise comercial da adaptação.
- Construção de um glossário de termos técnicos para garantir maior entendimento de terminologias usadas no guia.

Por fim, espera-se que este guia seja uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento de jogos digitais adaptados. Embora algumas melhorias e aprofundamentos não tenham sido concluídos até o presente momento, este estudo representa um passo significativo na criação de materiais de referência para a adaptação de jogos, incentivando tanto a inovação quanto o crescimento desse mercado. Acredita-se que, com o aprimoramento contínuo e a aplicação das orientações aqui apresentadas, este guia contribuirá para a promoção de novas possibilidades e desafios no campo da adaptação de jogos físicos analógicos para o digital.

## Referências

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders, Berkeley, CA, 2nd edition.
- Campana, S. B. d. C. (2017). Transposição de jogos de tabuleiro utilizados no ensino de matemática para o formato digital. Master's thesis, Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/f88257d9-d827-417f-b58f-bd23ae552e03>. Acesso em: 30 set. 2023.
- Martins, J. A. V. (2021). Adaptação de jogos digitais para jogos de tabuleiro. Master's thesis, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - campus Consolação, São Paulo. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/bitstream/handle/23842/1/JosAl'20Arthur20Vigilante20Martins.pdf>. Acesso em: 30 set. 2023.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M., e Smith, W. (2016). "i love all the bits": The materiality of boardgames. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, CHI '16, pages 3956–3969, New York, NY, USA. Association for Computing Machinery. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2858036.2858433>. Acesso em: 02 out. 2023.
- Salen, K. e Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts Institute of Technology, London, England, 1.ed edition.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann, Burlington, MA, 1st edition.
- Schuytema, P. (2008). *Design de Games*. Cengage Learning Edições LTDA, São Paulo, 1st edition.