

Documento concebido para estudo prático: cada gênero está ordenado de acordo com a dificuldade de implementação, do desenvolvedor solo iniciante ao profissional, seguido de até cinco jogos reais sugeridos como projetos de estudo. Entre cada gênero, há uma Game Jam, um desafio curto e focado para praticar as habilidades centrais do gênero com escopo reduzido.

Não significa que um jogo de determinado gênero seja necessariamente mais fácil ou difícil que outro, mas planejamos a sequência de modo que, em geral, um gênero seja mais simples ou complexo de desenvolver que o seguinte. Entretanto, não existe uma ordem absoluta: todos os projetos são exercícios de estudo que exploram conceitos específicos. Você pode, por exemplo, preferir criar uma visual novel em vez de um puzzle estático; ambos os gêneros trabalharão habilidades e conceitos diferentes.



1 — Arcade simples (2D)

- **Por que:** input direto, loops curtos e pouca IA.
- **Jogos de estudo:**
 - Pong
 - Breakout
 - Space Invaders
 - Asteroids
 - Galaga
- **Game Jam**
 - **Tema:** Arcade Quickfire
 - **Duração:** 48h
 - **Especificações:** Clone mínimo com placar e sistema de vidas



2 — Clicker / Idle

- **Por que:** lógica incremental simples; foco em economia e salvamento.
 - **Jogos de estudo:**
 - Cookie Clicker
 - AdVenture Capitalist
 - Clicker Heroes
 - Realm Grinder
 - Idle Miner Tycoon
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Idle Loop Jam
 - **Duração:** 48–72h
 - **Especificações:** Protótipo com 3 upgrades e prestige; save/load funcional
-

3 — Puzzle estático (2D)

- **Por que:** regras discretas, pouca física, assets limitados.
 - **Jogos de estudo:**
 - Tetris
 - Minesweeper
 - Sokoban
 - Bejeweled
 - Picross / Nonogram
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Puzzle Sprint
 - **Duração:** 48h
 - **Especificações:** Criar puzzle em grid com 10 níveis; sistema de hints, undo e 3 estrelas por nível
-

4 — Runner infinito 2D

- **Por que:** geração procedural leve; design de ritmo.
 - **Jogos de estudo:**
 - Flappy Bird
 - Canabalt
 - Chrome Dino
 - Jetpack Joyride
 - Temple Run (2D similar)
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Endless Rush Jam
 - **Duração:** 48h
 - **Especificações:** Obstáculos procedurais, dificuldade progressiva e power-ups
-

5 — Visual Novel / Narrativa

- **Por que:** baixo em física; alto em gestão de flags e fluxo de diálogo.
 - **Jogos de estudo:**
 - Phoenix Wright
 - Steins;Gate
 - Doki Doki Literature Club!
 - Katawa Shoujo
 - Long Live the Queen
 - **Game Jam**
 - **Tema:** VN Weekend
 - **Duração:** 72h
 - **Especificações:** História curta com 3 finais, inventário de flags e UI de diálogo
-

6 — Tower Defense (básico)

- **Por que:** lógica de caminhos, balanceamento de ondas e upgrades.
 - **Jogos de estudo:**
 - Plants vs. Zombies
 - Bloons TD
 - Kingdom Rush
 - GemCraft
 - Defense Grid
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Tower Tactics Jam
 - **Duração:** 48–72h
 - **Especificações:** Mapa com 3 caminhos, 4 torres, 10 waves
-

7 — Platformer 2D simples

- **Por que:** exige polimento em input e colisões.
 - **Jogos de estudo:**
 - Super Mario Bros.
 - Lode Runner
 - Alex Kidd
 - Mega Man (clássico)
 - DuckTales
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Platformer Sprint
 - **Duração:** 48h
 - **Especificações:** 4 telas + 1 chefe, checkpoints
-

8 — Top-down shooter / Twin-stick

- **Por que:** muitos projéteis, spawn management e performance.
 - **Jogos de estudo:**
 - Geometry Wars
 - Nuclear Throne
 - Enter the Gungeon
 - Hotline Miami
 - Smash TV
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Twin-Stick Jam
 - **Duração:** 48h
 - **Especificações:** Arena com 3 inimigos, 4 armas, sistema de spawn e score
-

9 — Beat 'em up 2D / Hack-n-Slash

- **Por que:** colisões corpo-a-corpo, combos e animações.
 - **Jogos de estudo:**
 - Streets of Rage 2
 - Final Fight
 - Double Dragon
 - River City Ransom
 - Castle Crashers
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Beat'em Up Jam
 - **Duração:** 72h
 - **Especificações:** 1 stage, 3 tipos de inimigo, 2 combos, coop local opcional
-

10 — RPG 2D (turn-based)

- **Por que:** sistemas de status, inventário, diálogos e balanceamento.
 - **Jogos de estudo:**
 - Pokémon Red/Blue
 - Final Fantasy (NES)
 - Dragon Quest
 - Undertale
 - Secret of Mana
 - **Game Jam**
 - **Tema:** JRPG Mini-Jam
 - **Duração:** 72h
 - **Especificações:** 1 vila, 1 dungeon, combate por turnos, XP
-

11 — Metroidvania (2D)

- **Por que:** mapeamento interconectado e gating por habilidades.
 - **Jogos de estudo:**
 - Metroid
 - Castlevania: SotN
 - Axiom Verge
 - Ori
 - Hollow Knight
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Metroidvania Lite
 - **Duração:** 7 dias
 - **Especificações:** 12 salas, 2 habilidades que abrem caminhos, 1 mini-boss
-

12 — Roguelike / Roguelite

- **Por que:** procedural robusto, balanceamento estatístico e permadeath.
 - **Jogos de estudo:**
 - Rogue
 - NetHack
 - Spelunky
 - The Binding of Isaac
 - Dead Cells
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Rogue Jam
 - **Duração:** 7 dias
 - **Especificações:** Dungeon procedural, loot básico, permadeath
-

13 — FPS singleplayer (3D)

- **Por que:** motores 3D, câmeras, colisões e mapeamento.
 - **Jogos de estudo:**
 - Wolfenstein 3D
 - Doom
 - Quake
 - Half-Life
 - Bioshock
 - **Game Jam**
 - **Tema:** FPS Prototype Jam
 - **Duração:** 7 dias
 - **Especificações:** Corredor com 3 encontros, 2 armas, IA simples
-

14 — Survival / Crafting

- **Por que:** crafting, inventário, ciclos de mundo.
 - **Jogos de estudo:**
 - Minecraft
 - Terraria
 - Don't Starve
 - Subnautica
 - The Long Dark
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Survive & Craft Jam
 - **Duração:** 14 dias
 - **Especificações:** Ilha pequena, 10 receitas, fome/energia
-

15 — RTS (médio)

- **Por que:** pathfinding, simultaneidade, balanceamento em escala.
 - **Jogos de estudo:**
 - Warcraft: Orcs & Humans
 - Command & Conquer
 - Age of Empires II
 - StarCraft
 - Total Annihilation
 - **Game Jam**
 - **Tema:** RTS MicroJam
 - **Duração:** 14 dias
 - **Especificações:** Arena com 2 bases, 3 unidades, recurso simples
-

16 — Fighting Game

- **Por que:** frame data, hitboxes, inputs precisos.
 - **Jogos de estudo:**
 - Street Fighter II
 - Mortal Kombat
 - Tekken 3
 - Super Smash Bros. Melee
 - Guilty Gear
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Fighter Frames Jam
 - **Duração:** 14 dias
 - **Especificações:** 2 personagens, 6 golpes cada, 1 stage
-

17 — RPG 3D

- **Por que:** mundo 3D, câmera, colisões e volumoso conteúdo.
 - **Jogos de estudo:**
 - Final Fantasy VII
 - Torchlight
 - Skies of Arcadia
 - Dragon Quest XI
 - Kingdoms of Amalur
 - **Game Jam**
 - **Tema:** 3D RPG Mini-Jam
 - **Duração:** 21 dias
 - **Especificações:** Área 3D pequena, 1 dungeon, quests básicas
-

18 — Racing

- **Por que:** física de veículos, telemetria e pistas.
 - **Jogos de estudo:**
 - Gran Turismo
 - Forza
 - Assetto Corsa
 - Project CARS
 - iRacing
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Racing Prototype Jam
 - **Duração:** 21 dias
 - **Especificações:** 1 circuito, 1 carro, IA adversária
-

19 — FPS multiplayer competitivo

- **Por que:** netcode, matchmaking, sincronização.
 - **Jogos de estudo:**
 - Counter-Strike
 - Overwatch
 - Valorant
 - Rainbow Six Siege
 - Call of Duty (multiplayer)
 - **Game Jam**
 - **Tema:** Multiplayer Shooter Jam
 - **Duração:** 21–28 dias
 - **Especificações:** Protótipo P2P 2v2, respawn, sincronização básica
-

20 — Sandbox / Open World

- **Por que:** streaming de chunks, IA massiva, muito conteúdo.
- **Jogos de estudo:**
 - Minecraft (full)
 - GTA V
 - Breath of the Wild
 - RDR2
 - Skyrim
- **Game Jam**
- **Tema:** Open-World Mini Jam
- **Duração:** 28 dias
- **Especificações:** Criar mundo tile-based com streaming de chunks, incluir 3 tipos de NPCs interativos, 2 missões dinâmicas e sistema básico de coleta/interação com o ambiente