

FICHA BIBLIOGRÁFICA

Tipo:	Artigo
Ano:	2018
Autor:	M. Nazhif Rizani, Hiroyuki Iida
Título:	Analysis of Counter-Strike: Global Offensive
Publicação:	Japan Advanced Institute of Science and Technology
Páginas:	6
Palavras-chave:	game; competitive; CS:GO; refinement; skill group
URL:	https://www.researchgate.net/publication/327544982_Analysis_of_Counter-Strike_Global_Offensive
Resumo:	O artigo traz uma análise do jogo Counter-Strike: Global Offensive, explorando seu cenário competitivo, modos de jogo, regras e sistema de ranking, o autor desenvolve formulas para determinar o progresso e satisfação dos jogadores, também é feita uma comparação com outros esportes e jogos. Entender as regras e o funcionamento do jogo e como funciona o sistema de ranking que muitas vezes é o responsável por levar jogadores a trapacear na ânsia de uma rápida ascensão no jogo é uma parte fundamental da análise da relação entre gratuidade e uso de programas ilegais.

REFERÊNCIAS IMPORTANTES

S.Xion: A New Paradigm in Game Design using Game Refinement Theory and Cross Media, PhD Thesis, JAIST (2017).

SteamSpy, 2015. [online]. Available: <https://steamspy.com/>.

Here are the winners of The Game Awards 2015. [online]. <https://www.polygon.com/2015/12/3/9846760/the-gameawards-2015-winners>.

FICHA BIBLIOGRÁFICA

Tipo:	Artigo
Ano:	2015
Autor:	Grzegorz Pochwatko, Jean-Christophe Giger
Título:	Cheating in video games - causes and some consequences
Publicação:	Instytut Psychologii PAN, Universidade do Algarve
Páginas:	26
Palavras-chave:	jogos eletronicos, atributos, metodologia, mercado de jogos eletronicos.
URL:	https://www.researchgate.net/publication/292151847_Cheating_in_video_games_-_causes_and_some_consequences
Resumo:	Com o grande crescimento do mercado de jogos eletronicos, surgiu tambem, os odiados cheats, e que desde então se estabeleceram, e é uma das maiores dores de cabeça para as empresas de jogos. Esse artigo vem com o proposito de investigar as causas e consequencias, mostra tambem que a tendencia de trapacear é um traço de personalidade. E que esses cheats acabam atrapalhando a vida de quem se esforça para evoluir no jogo.

REFERÊNCIAS IMPORTANTES

Aboukhadijeh, F. (2009). Cheating in video games. ferros.org retrieved: 2013.05.27

Bryant, J., Davies, J. (2006). Selective exposure to video games. w: P. Vorderer, J. Bryant (red.) Playing video games. Motives, responses and consequences. 181-194 New

Consalvo, M. (2007). Cheating : Gaining Advantage in Videogames. Cambridge, Mass:

FICHA BIBLIOGRÁFICA

Tipo:	Artigo
Ano:	2017
Autor:	Lucas Lopes Ferreira de Souza, Ana Augusta Ferreira de Freitas.
Título:	Comportamento do consumidor de jogos eletrônicos: Um estudo sobre as intenções de jogar e pagar.
Publicação:	Univerdidade Estadual do Ceará, Fortaleza, CE, Brazil.
Páginas:	12
Palavras-chave:	jogos eletrônicos, atributos, metodologia, mercado de jogos eletrônicos.
URL:	http://www.spell.org.br/documentos/ver/47238/comportamento-do-consumidor-de-jogos-eletronicos--um-estudo-sobre-as-intencoes-de-jogar-e-pagar
Resumo:	O artigo vem mostrar quais atributos influenciam no comportamento dos consumidores de jogos eletrônicos, e qual a relação de jogar e pagar pelos mesmos. Contribuindo para que empresas se atentem sobre o mercado de jogos eletrônicos, e como ele se comporta. Diante disso ele vem trazer uma metodologia para que as empresas se adequem ao mercado atual, Em suma é um artigo que esta diretamente ligado ao trabalho que estamos fazendo, pois vem nos mostrar novos conhecimentos , e bate de frente com o nosso problema que é: se existe correlação ou não entre a gratuidade de jogos e a quantidade de cheats .

REFERÊNCIAS IMPORTANTES

ABRAGAMES. Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Digitais. (2008). A indústria brasileira de jogos eletrônicos: um mapeamento

Baumgarten, M. Z. (2013). Uma análise do mercado internacional de jogos eletrônicos sob a ótica de Fligstein. Anais do Encontro Nacional da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Administração. pp. 37. Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Caroux, L.; Isbister, K.; Le Bigot, L.; Vibert, N. (2015). Player-video game interaction: A systematic review of current concepts. Computers in Human

FICHA BIBLIOGRÁFICA

Tipo:	Artigo
Ano:	2007
Autor:	James R. Parker
Título:	Cheating by Video Game Participants
Publicação:	University of Calgary
Páginas:	11
Palavras-chave:	cheating; video games; rules; cheat codes
URL:	https://www.researchgate.net/publication/228528079_Cheating_by_video_game_participants
Resumo:	O artigo explora o conceito de trapaça nos vídeos games, explicando os diferentes tipos de trapaça e tentando entender as motivações dos jogadores que trapaceiam. Fala-se como jogadores encontram <i>bugs</i> nos jogos e aproveitam isso para obter vantagem sobre seus adversários, explica-se os diferentes métodos de <i>cheat</i> e os programas usados para essas trapaças. Entender os motivos que levam jogadores a trapacear e como funcionam os programas usados para isso é uma parte importante do estudo estatístico que busca entender se há relação entre gratuidade e uso de programas ilegais em jogos eletrônicos.

REFERÊNCIAS IMPORTANTES

Huizinga, J. (1955). Homo Ludens: A study of the play element in culture. Boston: Beacon Press.

Wright, T., Boria, E., & Breidenbach, P. (2002). Creative player actions in FPS online video games playing Counter-Strike. Game Studies - the International Journal of Computer Game Research, 2(2).

Yan, J. & Randell, B. (2005, October). A systematic classification of cheating in online games.
Paper presented at the 4th Workshop on Network & System Support for Games, Net-Games'05, Hawthorne, NY.