

Primeira Avaliação Jogos Digitais 2022.1

Responda as questões até as 23h59 do dia 19/05/2022.

E-mail *

jose.emanuel@discente.ufma.br

Nome: *

José Emanuel Passos Barros



1. A arte rupestre é considerada a mais antiga expressão artística humana e compreendem as representações artísticas pré-históricas realizadas em paredes, tetos e outras superfícies de cavernas e abrigos ou até mesmo em rochas ao ar livre. Marque a alternativa que melhor expressa associação entre este tipo de arte e os jogos digitais. *



- ☐ Os jogos digitais, assim como as artes rupestres, permitem que a gente classifique temporalmente a habilidade artística dos seres humanos.
- ☐ Assim como os jogos digitais, as artes rupestres serviam apenas como passatempo para os seres humanos.
- ☐ Assim como os jogos digitais, as artes rupestres utilizavam diferentes conteúdos de mídia interativa.
- ☒ Os jogos digitais, assim como as artes rupestres, trazem abstrações e representações do mundo, apesar da diferença temporal e tecnológica, os objetivos são similares, como o entretenimento visual e a transferência de conhecimentos.
- ☐ Os jogos digitais, assim como as artes rupestres, fazem parte da herança cultural deixada pelos humanos pré-históricos.

2. Sobre os primeiros jogos digitais da década de 50, marque a alternativa correta. *



- ☐ O jogo OXO, conhecido como jogo da velha, foi o primeiro a ser comercializado e vendeu mais de 6 mil cópias.
- ☐ O jogo Tennis for Two foi desenvolvido para simular o lançamento de bombas atômicas do projeto Manhattan.
- ☐ SpaceWar! foi desenvolvido por engenheiros da Atari.
- ☒ Eram desenvolvidos como projetos pioneiros, sem visão comercial, e em geral para aproveitar o processamento dos computadores durante seu tempo ocioso.
- ☐ Eram desenvolvidos visando o lucro deste mercado em expansão.

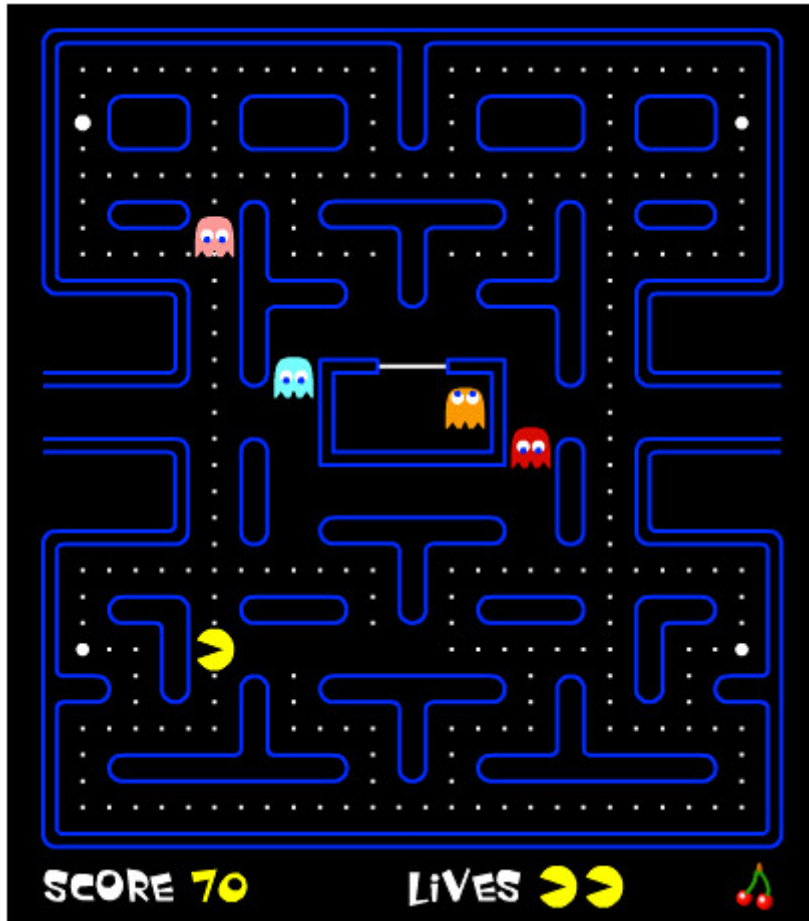


3. Sobre os primeiros videogames comercializados na década de 70, marque a alternativa INCORRETA. *



- ☒ O Magnavox Odyssey tinha o mesmo poder computacional que os computadores empresariais da época.
- ☐ No final da década de 70 a Atari dividia o mercado de fliperamas com outras desenvolvedoras que estavam em crescimento, como a Taito e Namco.
- ☐ O Atari HomePONG foi uma tentativa da Atari de levar o PONG, que já era famoso nos fliperamas, para o formato de console.
- ☐ O Magnavox Odyssey comercializou o primeiro console em 1972, com 12 jogos já instalados no próprio console.
- ☐ A Atari começou apostando no mercado de fliperamas (arcades), tendo como grande sucesso o Atari PONG.

4. No jogo PACMAN podemos destacar características como o uso de até 16 cores, a presença de um canal de áudio e oponentes controlados por inteligência artificial. Essas características eram o grande destaque nos videogames de qual geração? *



- ☐ 1ª geração (Atari HomePONG, Magnavox Odyssey)
- ☒ 2ª geração (Atari 2600, Odyssey², Game&Watch, ...)
- ☐ 3ª geração (NES/Familicom, Master System, ...)
- ☐ 4ª geração (Super Nintendo, Mega Drive, ...)
- ☐ 5ª geração (PlayStation, Nintendo64, ...)



5. Sobre as responsabilidades de um profissional game designer, marque a alternativa INCORRETA. *

- ☒ Ter habilidades técnicas suficientes para desenvolver todas as etapas do jogo, como a concepção artística, modelagem de personagens, desenvolvimento de scripts para a jogabilidade e produção áudio-musical.
- ☐ Trabalhar em colaboração com outros profissionais, incluindo desenvolvedores, artistas e programadores, para produzir um jogo.
- ☐ Idealizar, planejar e detalhar cada elemento de um novo jogo, incluindo o cenário, regras, fluxo da história, componentes, veículos, personagem e modos de jogo.
- ☐ Conduzir pesquisas de mercado para entender o que seu público-alvo deseja.
- ☐ Reunir em um documento todo o planejamento do jogo e usá-lo para manter a equipe de desenvolvimento focada e ciente dos detalhes do jogo.



6. O que levou a criação pela indústria de jogos da Entertainment Software Rating Board, com o objetivo de classificar os jogos publicados? *



- ☒ A ESRB foi uma resposta da indústria de jogos às críticas de videogames polêmicos com conteúdo excessivamente violento ou sexual e a pressão de uma possível supervisão por parte do governo norte-americano.
- ☐ A ESRB foi uma resposta da indústria de jogos à crise dos games que ocorreu em 1983.
- ☐ A ESRB foi desenvolvida devido ao crescente número de fliperamas espalhados pelo mundo.
- ☐ A ESRB foi uma obrigatoriedade imposta pelo governo após o lançamento dos jogos Mortal Kombat e Night Trap.
- ☐ A ESRB foi criada com o intuito de desenvolver jogos para o público infanto-juvenil sem a utilização de conteúdos relacionados com a violência e de cunho sexual.



7. Sobre as questões socioculturais que envolveram os jogos digitais, marque a alternativa correta. *



- ☐ No Japão os jogos que fazem alusão aos confrontos ocorridos na Segunda Guerra Mundial, envolvendo combatentes japoneses, tem a sua comercialização proibida.
- ☒ Na Alemanha os jogos que retratam o período do nazismo acabam sendo banidos ou então precisam ser modificados e passam a utilizar símbolos genéricos para serem comercializados.
- ☐ As companhias internacionais de desenvolvimento de games não possuem autorização para a comercialização de jogos na China, sendo permitida apenas a venda de jogos desenvolvidos dentro do país.
- ☐ A série de jogos GTA foi banida no Haiti por incitar a violência contra o povo deste país.
- ☐ No Brasil os jogadores tiveram sua jogabilidade online restringida por diversas companhias de games devido ao comportamento tóxico em partidas multiplayer.



8. Leia os seguintes trechos do artigo "Jogos Eletrônicos: Influências positivas e negativas dos games em meio a sociedade". Depois marque a alternativa que está de acordo com os fragmentos do texto. *

Os jogos eletrônicos, em sua maioria, exigem concentração, trabalho em equipe, observação, pensamento lógico e rápido, resolução de problemas, assim como, melhora a coordenação motora e desenvolve a capacidade de tolerância a frustrações. Assim, após o jogador desenvolver essas habilidades, o mesmo pode também, aplicar essas habilidades construídas no universo online, em seu cotidiano do dia a dia.

(...)

Ao serem usados com frequência excessiva, os jogos eletrônicos podem se caracterizar como um vício, igual a qualquer outro. Entre os principais indícios do vício em games pode-se citar: baixo rendimento escolar, não ter o controle sobre a quantidade de tempo de jogo, exclusão social, priorizar o jogo a outras atividades sociais. Além do surgimento de problemas físicos: postura inadequada, problemas de audição (já que muitos jogam com fones de ouvido no volume muito alto), irritação dos olhos (por conta da luminosidade).

- ☐ Os jogos eletrônicos são prejudiciais aos jogadores, pois apesar de permitirem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, estas não tem aplicação no dia a dia dos jogadores.
- ☒ Os jogos eletrônicos trazem diversos benefícios aos que jogam, permitem desenvolver habilidades que podem auxiliar no cotidiano, entretanto, deve-se ter cuidado com os excessos, pois desta forma os jogadores podem acabar tendo problemas físicos e sociais.
- ☐ As vantagens de jogar jogos eletrônicos são extremamente superiores as desvantagens, tendo em vista que os pontos negativos, advindos da frequência excessiva de uso, não afetam o desenvolvimento físico e social das crianças.
- ☐ Como vantagem da priorização dos jogos eletrônicos em relação às outras atividades sociais, destaca-se a possibilidade dos jogadores se profissionalizarem como cyber-atletas.
- ☐ Os jogos eletrônicos trazem benefícios e problemas aos jogadores, como benefícios se destacam a acuidade visual e auditiva e como ponto negativo têm-se a redução da coordenação motora e a irritabilidade com o trabalho em equipe.



9. Escreva o Game Design Document resumido (aquele de 1 página) para UM dos *
seguintes jogos Resident Evil, Pro Evolution Soccer ou Super Mario World.

Super Mario Bros é um jogo eletrônico lançado pela Nintendo em 1985. O jogador controla o protagonista da série, Mario. O objetivo do jogo é percorrer o Reino do cogumelo e sobreviver as forças do principal vilão do reino . Bowser , e salvar a princesa Peach é seu reino do domínio de Koopa Troopas . Super Mario Bros , é dividido em oito mundos , e cada um dos quais possui quatro fases . O ataque primário de Mario é pular sobre o inimigo, no entanto , nem todos os inimigos reagem da mesma forma . Por exemplo. - Goomba será comicamente amassado e derrotado, enquanto um Koopa temporariamente se esconderá em seu casco permitindo que o herói o utilize como um projétil. Estes cascos possuem uma mecânica única , baseada em um sistema de ricochete que torna fácil ao jogador experiente derrotar outros inimigos. Mario perde vidas quando é atingido ao estar pequeno, pode cair de um precipício ou estourar o limite de tempo estabelecido para a fase no timer . Caso perca todas as vidas , Mario morre e recomeça o jogo do zero .

10. Cite um game designer que você considera ter contribuído com a indústria de *
games. Destaque as características de seus jogos e cite alguns deles.

Shigeru Miyamoto, Contribuiu também no design de hardware, participando do conceito e criação de consoles e controles de Super Famicom, Nintendo 64 e Wii.

Este formulário foi criado em UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO.

Google Formulários



