

N_JOG DIG1 - Texto de apoio

Site: [EAD Mackenzie](#)
Tema: JOGOS DIGITAIS {TURMA 04B} 2023/2
Livro: N_JOG DIG1 - Texto de apoio

Impresso por: FELIPE BALDIM GUERRA .
Data: quinta, 10 ago 2023, 21:47

Descrição

Índice

1. INTRODUÇÃO A JOGOS

2. GÊNEROS DE JOGOS

1. INTRODUÇÃO A JOGOS

Existem, na comunidade acadêmica, diversas definições e qualificações de jogos, principalmente para os jogos digitais. Aqui, apresento uma definição bem sucinta para este contexto de introdução.

Um jogo é uma atividade que requer, no mínimo, um participante (apesar de serem bem comuns demonstrações de jogos digitais com disputa entre NPCs (non-player characters) e, também, ser bastante comum esta mesma disputa para demonstrar ou testar algoritmos de Inteligência Artificial para jogos), deve ter regras (e, obviamente, essas regras devem ser seguidas e não podem ser alteradas durante a execução da atividade) e deve ter uma ou mais condições de vitória.

Agora um jogo digital é tudo isso, mas pode ser executado completa ou parcialmente em algum dispositivo eletrônico. Essa definição ampliada se deve ao fato de atualmente existirem diversos dispositivos eletrônicos para esta finalidade, além dos dispositivos que podemos conectar em nossos videogames para ampliar a interatividade, como: Kinect (dispositivo de captura de movimentos – em explicação simplificada), Nintendo Wii, Nintendo DS, qualquer tipo de mobile utilizado para jogos etc.

Com essa definição, podemos conhecer um pouco da história dos videogames que remonta desde a “longínqua” década de 1950. Nessa época, poucas pessoas tinham o privilégio de jogar os chamados jogos eletrônicos, pois dependiam de enormes computadores, disponíveis, até então, apenas em grandes Universidades, centros de pesquisa, instalações militares e fornecedores de produtos de defesa.

Os primeiros jogos tinham gráficos muito simples, como a tela de um osciloscópio utilizada para o Spacewar! (1962), conforme apresentado na Figura 1.

Figure 1 – Spacewar! (1962) jogado na tela de um osciloscópio



Fonte: <<https://bojoga.com.br/retroplay/colunas/dossie-retro/spacewar-e-seu-livre-legado/>>.

Esse ambiente possibilitou o surgimento de duas grandes empresas no mundo dos jogos: a SEGA (Service Games, de 1952), empresa que ganhou popularidade criando máquinas de fliperamas e que, na década de 1980, entrou para o mercado de consoles caseiros de videogames, criando o MasterSystem, o SegaSaturn e o MegaDrive que dominou mercados europeu e americano por muitos anos.

A década de 1970 viu o surgimento de outra importante empresa, a Atari, inspirada no primeiro videogame arcade, o Computer Space, apresentado na Figura 2.

Figure 2 – Primeiro videogame arcade, criado por aqueles que fundariam a Atari

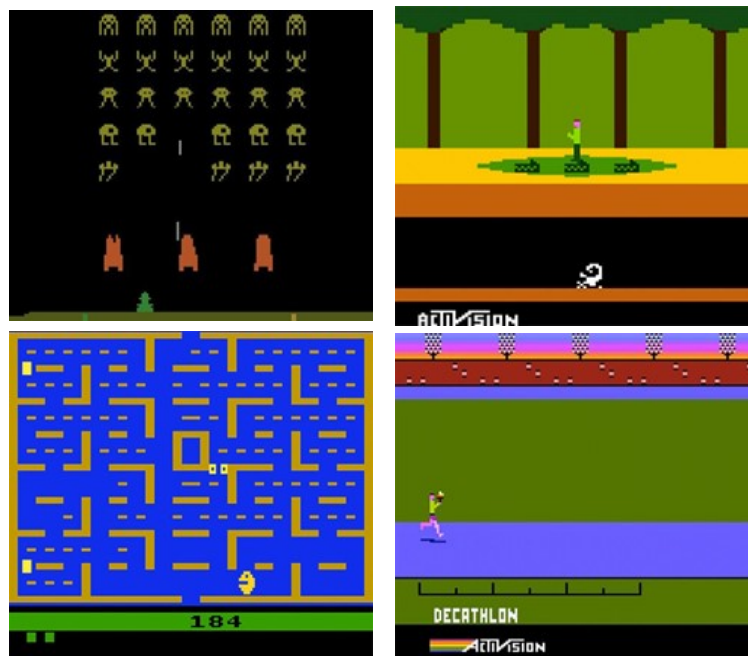


Fonte: Redd.it

Toda essa evolução teve seu primeiro ápice durante a década de 1970, com o surgimento de máquinas de videogames movidas por moedas, os famosos fliperamas. Essas máquinas possibilitaram ao público seu primeiro contato com computadores e, principalmente, com os jogos eletrônicos. Localizados nas chamadas casas de Fliperamas e em parques de diversões, atraíam jovens e crianças que se desafiavam nos diversos jogos após as aulas e nos finais de semana.

A partir da década de 1980, os videogames tiveram outro ápice, agora com diversos gêneros e consoles elaborados, com gráficos mais “realistas”, conforme apresentado na Figura 3. A revolução foi a possibilidade de se ter seu próprio videogame em casa. Empresas como SEGA, Atari, Activision, Namco, Nintendo, entre outras, começam a ganhar notoriedade no mundo.

Figure 3 – Jogo Space Invaders, Pitfall, Pac-Man, Decathlon da Atari



Fonte: Atari Archives.

Apesar de consoles portáteis estarem sendo desenvolvidos e testados desde o final da década de 1970, somente ao final da década de 1980 que decolaram, graças ao fenômeno do Tetris no Gameboy (Nintendo, 1989).

O sucesso do Game Boy foi tanto que, depois das primeiras versões, vieram as os modelos Color (1998) e Advance (2001), e uma infinidade de outros consoles portáteis que continuam surgindo.

Figura 4 – Game Boy Color, Game Boy Advance e Game Boy Micro



Fontes: Wikipedia; Nintendo; Nintendo Blast.

O mercado de jogos, atualmente, é dominado pelas “três grandes” (Sony, Microsoft e Nintendo), desde os inícios da década dos anos 2000. A Sony, a partir do lançamento do PlayStation 2, em 2000, entrou para a história com o console mais vendido de todos os tempos, alcançando, até 2006, 100 milhões de equipamentos comercializados.

Figura 5 – PlayStation 2, GameCube e Xbox: o primeiro conjunto de consoles fabricados pelas “três grandes” (Sony, Nintendo e Microsoft)



Fontes: TechTudo; Wikipedia; Wikipedia.

2. GÊNEROS DE JOGOS

Durante toda a história, os jogos se dividiram e subdividiram em muitos e diferentes gêneros. Um gênero é uma forma de categorizar um jogo de acordo com seu gameplay.

1 Ação: jogos que requerem uma coordenação entre olhos e mãos (eventualmente pés) para que possam ser jogados. Esse gênero possui diversos subgêneros, dentre eles:

- Aventura: apresenta uma ênfase na coleta e coleção de itens, resolução de problemas do tipo quebra-cabeça e pode ser baseado em longas histórias. Por exemplo: Tomb Raider e Prince of Persia.

Figura 6 – Imagens promocionais de jogos de aventura



Fonte: Wikimedia; Wikipedia.

- Arcade: estilo dos jogos primordiais, com gameplay baseado em reflexos, pontuação rápida e um tempo curto de jogo. Por exemplo: DigDug, Diner Dash.

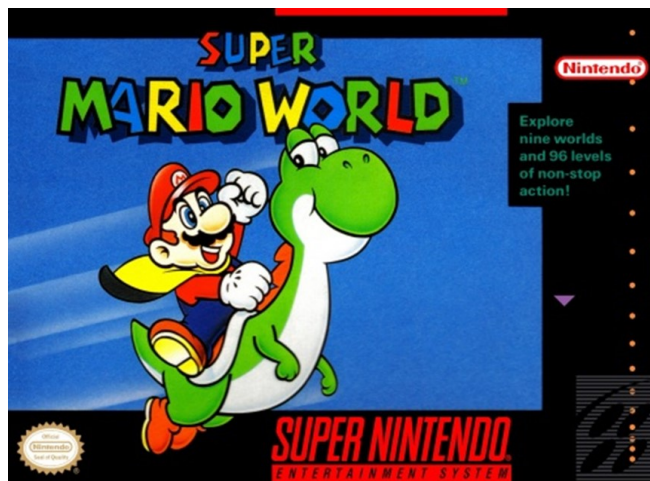
Figura 7 – Imagens promocionais de jogos de arcade



Fonte: Nintendo; APKPure.

- Plataforma: talvez um dos estilos mais conhecidos e jogados, apresenta um personagem pulando, balançando, quicando, correndo, escorregando, atirando, lutando, fugindo etc. em ambientes estilo “plataformas”. Por exemplo: Super Mario World, Sonic, Alex Kid (todas variações).

Figura 8 – Imagem promocional de jogo de plataforma



Fonte: Wikipedia.

- Luta: jogo com dois ou mais oponentes que lutam entre si em um ambiente de arena. Esses jogos apresentam complexidade nos controles devido às possibilidades de combinação de botões para a realização de diversos golpes. Por exemplo: série Street Fighter, série Mortal Kombat.

Figura 9 – Imagem promocional de jogo de luta



Fonte: TechTudo.

2 Tiro (shooter): esses jogos focam em atirar diferentes tipos de projéteis em inimigos ou alvos na tela. Seus subgêneros são diferenciados principalmente pela visão da câmera

- Tiro em primeira pessoa: jogo visto sob a perspectiva do jogador, uma visão de câmera estreita, mas mais pessoal que um jogo de tiro em terceira pessoa. Por exemplo: Quake, Team Fortress 2.

Figura 10 – Imagem promocional de jogo de tiro em primeira pessoa



Fonte: TechTudo.

- **Ârcade:** os jogadores atiram em grande quantidade nos inimigos enquanto evitam perigos. O avatar do jogador normalmente é um tipo de veículo, mais comumente naves espaciais e aviões. Por exemplo: Space Invaders.

Figura 11 – Imagem promocional de jogo de arcade



Fonte: TechTudo.

- **Tiro em terceira pessoa:** a câmera é colocada por trás do avatar do jogador, permitindo uma visão um pouco mais ampla do cenário e do próprio avatar. Apesar da visão maior, a ênfase permanece nos tiros. Por exemplo: série Star Wars: Battlefront.

Figura 12 – Imagem promocional de jogo de tiro em terceira pessoa



Fonte: Superinteressante.

3 Aventura: jogo focado na resolução de quebra cabeças, coleta de itens e gerenciamento de inventários. Seus subgêneros estão segmentados no uso de diferentes tipos de controles, como o mouse para rolar a tela (série Myst, por exemplo), jogos com interpretações de papéis (RPG), nos quais os jogadores escolhem uma classe de personagens e podem incrementá-los e participar de combates, explorações etc. (série Star Wars, por exemplo).

Figura 13 – Imagem promocional de jogo de aventura



Fonte: Nintendo.

4 Construção: gênero em que os jogadores devem construir e expandir suas localizações coletando e utilizando recursos da melhor forma possível. Por exemplo: SimCity, ZooTycoon.

Figura 14 – Imagem promocional de jogo de construção



Fonte: Steampowered.

5 Simulação de vida: similar ao gênero de gerenciamento de construção, mas, neste caso, gira ao redor do foco do desenvolvimento de relacionamentos artificiais. Por exemplo: The Sims.

Figura 15 – Imagem promocional de jogo de simulação de vida



Fonte: TecMundo.

6 Esportes: jogos baseados em competições esportivas tradicionais ou radicais. São muito populares os jogos de futebol, basquete etc. Um subgênero importante é o de gerenciamento de esporte, no qual o jogador deve comandar equipes e clubes.

Figura 16 – Imagem promocional de jogo de esportes



Fonte: Galáxia Nerd.

7 Estratégia: desde xadrez até Civilization, nestes jogos o pensamento e planejamento do jogador são os atributos mais importante. Pode ser jogado em ambientes históricos ou fictícios.

Figura 17 – Imagem promocional de jogo de estratégia



Fonte: Nintendo.

8 Simulação de veículos: os jogadores simulam a pilotagem de diferentes veículos em competições ou tarefas a serem realizadas. Os subgêneros mais conhecidos são os de pilotagem de carros, contemplando diferentes tipos de corridas, de aviões ou de naves espaciais.



Figura 18 – Imagem promocional de jogo de simulação de veículos

Fonte: TecMundo.