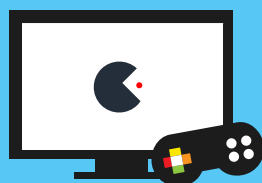




Técnico em
• Programação de Jogos Digitais •

GÊNEROS

de jogos eletrônicos



OS JOGOS

ELETRÔNICOS são classificados de acordo com seu gênero ou tipo, com o objetivo de facilitar a compreensão do mercado a que estão destinados. É possível encontrá-los sob diversas classificações, como: tema, perspectiva do jogador, ambiente,

formato de tela etc. As classificações mais utilizadas atualmente dizem respeito a forma pela qual o jogo é jogado. Com o aumento do mercado mundial de games, e do grande número de estúdios e desenvolvedores, novos jogos com características de jogabilidade diferentes

foram surgindo. Assim sendo, não há uma unanimidade em relação à classificação de certos games, pois se encaixam em mais de uma categoria. Vamos analisar os gêneros mais comumente encontrados em livros e sites da área de jogos digitais:

AÇÃO

são jogos em tempo real e que requerem destreza e coordenação para serem jogados. A principal qualidade, destes jogos, está na injeção de adrenalina, motivada por reações rápidas e movimentos precisos durante o tempo de jogo. Esse gênero pode ainda se subdividir em:

Aventura de ação

Estilo de jogo que mescla elementos de aventura com elementos de narrativa, em histórias geralmente longas e movimentos rápidos, com o objetivo de combater os inimigos.

Exemplo: God Of War Ancension, Prince of Persia e Dante's Inferno.

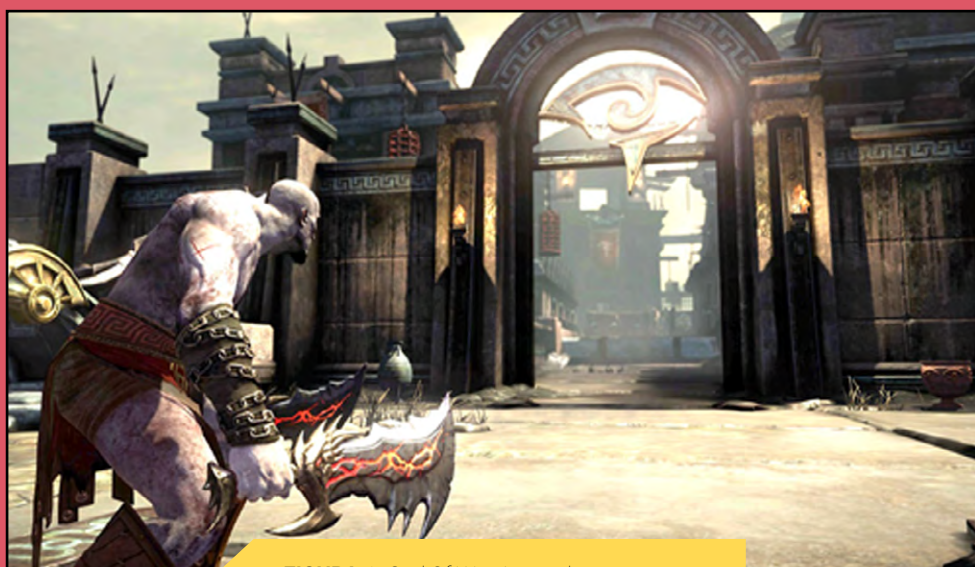


FIGURA 1: God Of War Ancension
Fonte: Sony Computer Entertainment America



FIGURA 2: Super Mario Bros
Fonte: Nintendo

Plataforma (Arcade)

Jogos de perspectiva lateral, no qual o player desloca-se de um lado ao outro da tela desviando de obstáculos, combatendo inimigos e coletando itens. Este já foi o subgênero mais popular no mercado de games.
Exemplo: Super Mario Bros, Sonic, Donkey Kong.

Luta

Jogos de perspectiva lateral, geralmente com dois jogadores, no qual o player, através de uma combinação pré-definida de teclas, tenta acertar seu oponente.

O conhecimento tanto dos golpes quanto da velocidade com que são desferidos é fundamental para o sucesso do jogador.

Exemplo: Mortal Kombat X, Street Fighter IV, Tekken 5.



FIGURA 3: Mortal Kombat X
Fonte: Nether Realm Studios

Tiro

Jogos em que o jogador irá combater seus inimigos com armamentos variados, gerenciando sua munição e evitando ser atingido. Os jogos de tiro se dividem em FPS (*First Person Shooter*); nos quais a câmera fica em primeira

pessoa, ou seja, simula a visão do personagem, ou ainda o TPS (*Third Person Shooter*), na qual a câmera fica posicionada a uma certa distância e nas costas do personagem.

Exemplo: Call of Duty: Ghosts, Duke Nukem 3D, battlefield 4



FIGURA 4: Call of Duty: Ghosts
Fonte: Activision



Corrida

Jogos nos quais o jogador pilota carros e objetiva vencer disputas automobilísticas contra outros pilotos. A dificuldade está em fazer com que seu carro não saia do percurso, mantendo-se veloz para chegar em primeiro lugar.

Exemplo: Gran Turismo 5, Burnout Paradise, Mario Kart.



FIGURA 5: Gran Turismo 5
Fonte: Sony Computer Entertainment



FIGURA 6: Myst
Fonte: Gametrailers.com

Jogos que simulam um esporte, do ponto de vista do jogador ou de um técnico. Geralmente são realistas, em relação as regras dos esportes, bem como em seus gráficos e até mesmo na caracterização dos seus principais atletas.

Exemplo: PES 2014, NBA Elite 11, Top Spin 2.

Estilo de jogo no qual o player resolve quebra-cabeças, coleta itens, descobre tesouros e resolve mistérios, ao longo de uma história. Um subgênero bastante popular são os games de sobrevivência/terror, no qual o objetivo é fazer com que o personagem escape de inúmeros perigos para se manter vivo.

Exemplo: Myst, Colossal Cave, King's Quest.



ESPORTES



FIGURA 7: PES 2014
Fonte: Gamespot

SIMULADORES



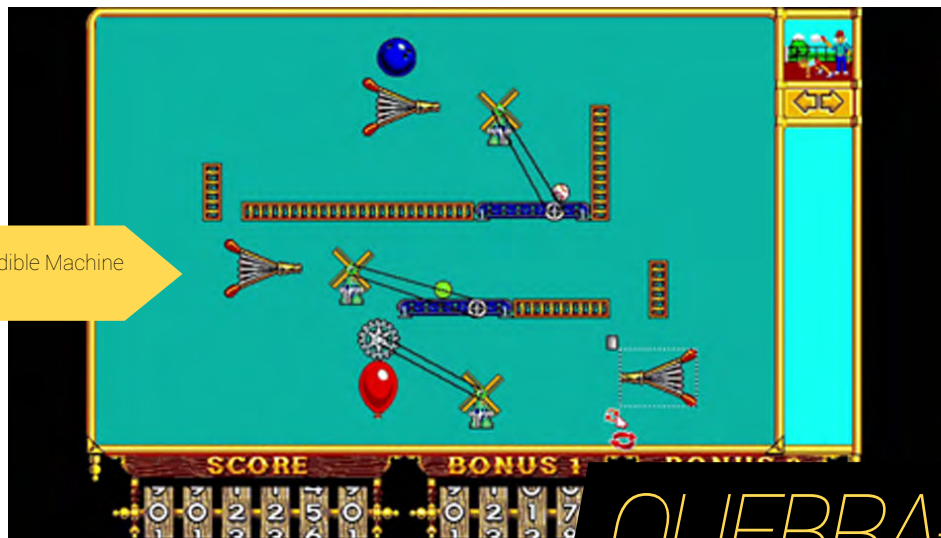
FIGURA 8: Flight Simulator X
Fonte: Microsoft

São jogos que primam pelo realismo, simulando o comportamento de máquinas complexas como automóveis, aviões, trens, navios ou ainda a simulação de qualquer tipo de estrutura

social ou econômica. É importante a fidelidade nos detalhes para propiciar ao player uma situação de maior imersão no game.

Exemplo: Flight Simulator X, Sim City e Train Simulator.

FIGURA 9: The Incredibly Machine
Fonte: Youtube



Tipo de jogo que não apresenta, nem narrativa, nem personagens, apenas um desafio, ou um conjunto deles que precisa ser solucionado. Usam lógica, matemática,

filosofia ou ainda a repetição de padrões para sua resolução.

Exemplo: The Incredible Machine, Tetris e Professor Layton and the Unwound Future

QUEBRA- CABEÇAS (PUZZLE)



FIGURA 10 : Civilization IV
Fonte: Gamespot

ESTRATÉGIA

Jogos cuja finalidade é o gerenciamento e a obtenção de recursos para a conquista de determinado objetivo. A grande qualidade desse estilo de game é o raciocínio e o planejamento para cada jogada. Esse gênero pode ainda se dividir em TBS (Estratégia baseada em turnos), possuindo um ritmo mais lento, ou RBS (Estratégia em Tempo Real) de ritmo mais acelerado.

Exemplo: Civilization IV, Age of Empires III e StarCraft



FIGURA 11: Skyrim
Fonte: Gamespot

RPGs

Os Role-Playing Games, ou jogos de representação de papéis, são focados em uma narrativa, na qual o papel assumido por um jogador será decisivo no momento dos seus desafios. Um jogador poderá ser um mago, um

guerreiro, um ladrão e terá habilidades condizentes com sua escolha. Em um RPG ocorre uma evolução dos personagens ao longo do jogo, a medida que vão conquistando suas missões.

Exemplo: Skyrim, Dragon Age e Diablo III

MMOGS

Os games on-line, multijogadores massivos, são jogos que contam com a participação de vários jogadores conectados para uma disputa de forma compartilhada. Esse gênero se divide ainda nos MMORPGs, os MMOFPSs e os MMORTSs (RPG, tiro e estratégia em tempo real, respectivamente).

Exemplo: World of Warcraft, City of Heroes e Planetside 2.



FIGURA 12: World of Warcraft
Fonte: Gamespot

AINDA HOJE novos tipos de jogos estão sendo criados, misturando jogabilidades diferentes. Jogos publicitários (Advergames), educacionais, adultos, entre outros, poderiam se encaixar dentro de mais de um dos gêneros acima citados.

DICA

Para conhecer um pouco mais sobre os gêneros e sobre a história dos jogos digitais veja o documentário **A Era do Videogame**, da Discovery.

Para Refletir

Analise alguns jogos no **YOUTUBE** e tente classificá-los de acordo com o gênero.

UM JOGO DIGITAL, em um primeiro momento, traz como aplicações principais o entretenimento, a diversão e a possibilidade de mergulhar em um universo diferente do nosso cotidiano. Mas, além do divertimento por trás dos enredos e história envolventes, um jogo digital pode também trazer outras funcionalidades. Os jogos educacionais são um exemplo disso, seu objetivo principal é cativar o jogador a desenvolver desafios, solucionando problemas das mais variadas disciplinas.

Jogos para treinamento e recrutamento, chamados de Serious Games, também são bastante utilizados, pois permitem a capacitação de funcionários para desempenhar determinadas tarefas, vivenciando situações reais, pelas quais irão se deparar em sua rotina de trabalho. Um bom exemplo desse tipo de game é o America's Army, usado pelo governo americano para treinamento e

APLICAÇÕES OU FINALIDADES DOS JOGOS DIGITAIS



recrutamento militar.

Outra categoria, com um grande número de jogos desenvolvidos, é a de Jogos voltados para o Marketing e Publicidade,

também chamados de Advergames. Um advergame é um jogo cujo objetivo principal é divulgar uma marca ou um produto.

MERCADO INTERNACIONAL DE GAMES

OS JOGOS DIGITAIS se evidenciam como uma forma lucrativa de entretenimento.

A indústria de jogos digitais movimenta mais o mercado do que a indústria do cinema e da música somadas. Segundo um estudo realizado pela empresa DFC Intelligence, o mercado de games movimentou 57 bilhões de dólares em 2010, 74 bilhões de dólares em 2011 e em 2015 a estimativa é que chegue a 82 bilhões de dólares.

Os grandes mercados são: a Ásia, em primeiro lugar, seguido pela Europa e Estados Unidos. A América Latina tem apenas 2% das vendas mundiais de games.

Este estudo revela não uma queda na produção de jogos para consoles e PC's, mas que essas plataformas chegaram a um ponto de equilíbrio. Percebe-se também o aumento de jogos online e sociais. Veja o Gráfico 1.

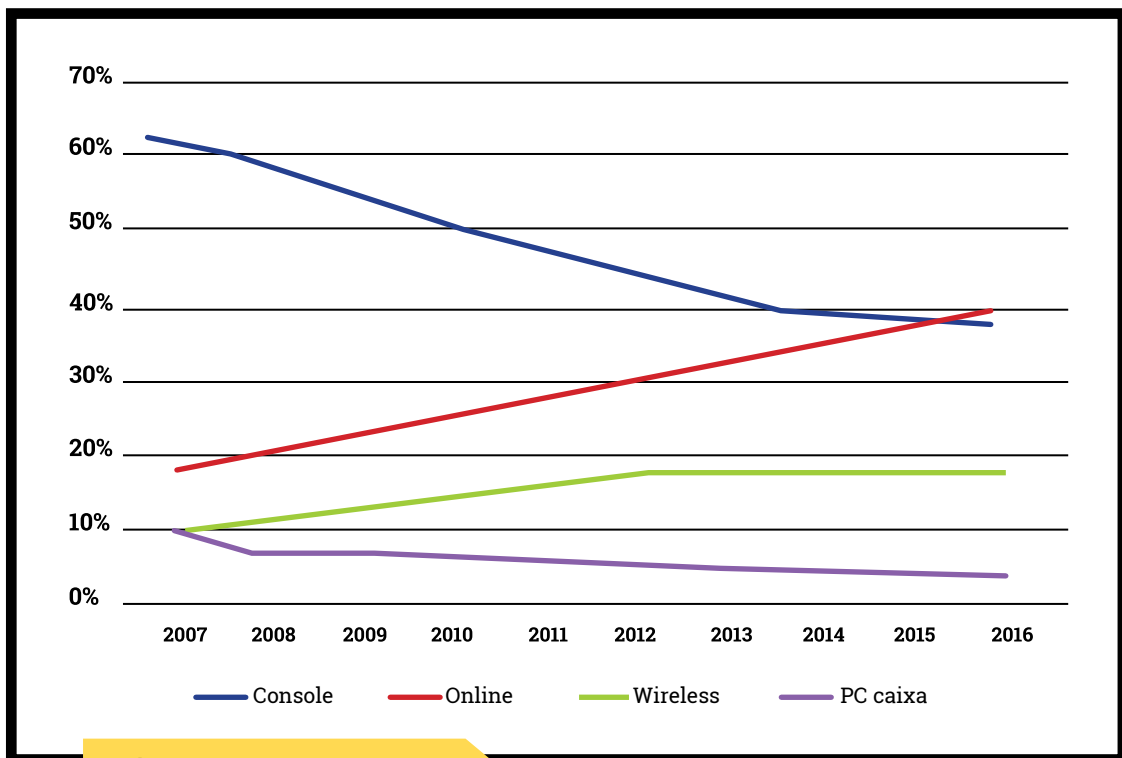


GRÁFICO 1: Evolução da participação das diferentes plataformas nas receitas.
Fonte: DFC



Outro item, muito importante, é o financiamento de um game, que pode acontecer de diversas maneiras. A primeira é através de uma empresa publicadora, como Eletronic Arts, Microsoft e Sony, entre outras. Elas, além de financiar total ou parcialmente o projeto, também se encarregam de todo o marketing do produto.

Uma segunda forma de financiamento acontece através de investidores. Eles poderão investir na

sua empresa buscando um retorno financeiro através da sua produção. Outra possibilidade é um financiamento coletivo (Crowdfunding), no qual um site é responsável por divulgar o projeto, buscando fundos para financiamento.

Segundo o estudo da GEDIGames, há ainda os agregadores, ou app stores, que servem para a publicação e venda do jogo digital, podendo ainda investir na empresa desenvolvedora e adquirir uma parte do lucro.

MERCADO NACIONAL DE GAMES

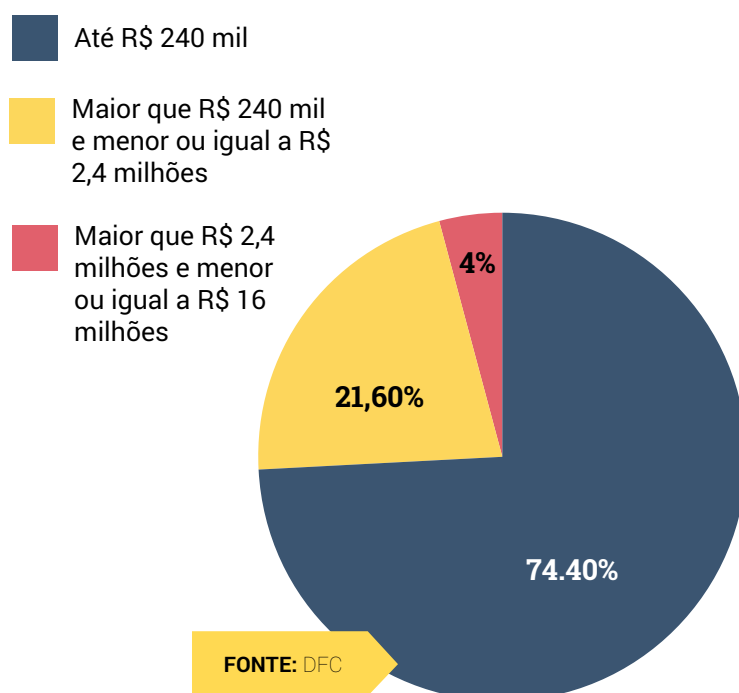
O mercado brasileiro é modesto, quando comparado ao mercado mundial. Ainda assim, é líder na América Latina, com um faturamento de 1,3 bilhões, em 2014, segundo o site da revista Info Exame. A indústria brasileira conta com 133 desenvolvedores, cuja maior concentração

está nos estados de São Paulo, Rio Grande do Sul e Rio de Janeiro. Os advergames e serious game, assim como simuladores, são os destaques no mercado nacional, sendo que há um grande crescimento do desenvolvimento de jogos para smartphones.

Estado	Empresas	%
São Paulo - SP	54	36,24%
Rio Grande do Sul - RS	16	10,74%
Rio de Janeiro - RJ	12	8,05%
Santa Catarina - SC	11	7,38%
Pernambuco - PE	10	6,71%
Paraná - PR	8	5,37%
Distrito Federal - DF	7	4,7%
Minas Gerais - MG	6	4,03%
Paraíba - PB	6	4,03%
Bahia - BA	5	3,36%
Espírito Santo - ES	5	3,36%
Ceará - CE	4	2,68%
Amazonas - AM	1	0,67%
Goiás - GO	1	0,67%
Pará - PA	1	0,67%
Piauí - PI	1	0,67%

TABELA 1: Distribuição geográfica das empresas de games no Brasil
Fonte: Abragames

A maioria das empresas nacionais, ou seja, 74,4% do total, apresentam um faturamento anual de até R\$ 240 mil. As empresas com um faturamento entre R\$ 240 mil e R\$ 2,4 milhões correspondem a 21,6% do total. Já as grandes empresas, com faturamento maior de 2,4 milhões, figuram com 4% do mercado nacional.



No ano de 2013, segundo o I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, as empresas desenvolveram

um total de 1417 jogos. Quase metade do total são jogos educacionais, com 43,8%, seguidos,

de longe, pelos jogos de entretenimento próprios, com 16,7%, e depois pelos advergames, com 13,3%.

Tipo de Jogo	Nº	Total
Entretenimento	698	49,3%
Advergames	189	13,3%
Jogos de Entretenimento de Terceiros (Serviços para clientes internacionais)	188	13,3%
Jogos de Entretenimento de Terceiros (Serviços para clientes nacionais)	84	5,9%
Jogos de Entretenimento Próprios	237	16,7%
Serious Games	678	47,8%
Jogos de Treinamento e Corporativos	52	3,7%
Jogos Educacionais	621	43,8%
Jogos para Saúde	5	0,4%
Simuladores com uso de hardware específico	23	1,6%
Outros tipos de Jogos Digitais	18	1,3%
Total Geral	1.417	100,0%

TABELA 2: Desenvolvimento de jogos brasileiros por finalidade
Fonte: I Censo da IBJD

O mesmo estudo mostra que, as plataformas mais visadas pelas empresas brasileiras, são os computadores e os dispositivos móveis. Entre os computadores, o sistema operacional preferido para desenvolvimento é o

Windows, enquanto que, nos dispositivos móveis, o Android é seguido de perto pelo iOS. Entre os consoles, o X-Box One tem uma boa perspectiva de desenvolvimento futura, assim como o Playstation 4, Playstation 3 e Playstation Vita.

Plataforma	Status	n	% de empresas
PC - Windows	Desenvolve Hoje	83	62%
	Próximos 24 meses	37	28%
PC - Mac	Desenvolve Hoje	51	38%
	Próximos 24 meses	34	26%
PC - Outros	Desenvolve Hoje	28	21%
	Próximos 24 meses	25	19%
Web (Browsers)	Desenvolve Hoje	84	63%
	Próximos 24 meses	26	20%
Redes Sociais - Facebook	Desenvolve Hoje	52	39%
	Próximos 24 meses	30	23%
Redes Sociais - Google Plus	Desenvolve Hoje	8	6%
	Próximos 24 meses	9	7%
Redes Sociais - Outras	Desenvolve Hoje	3	2%
	Próximos 24 meses	5	4%
Mobile - iOS	Desenvolve Hoje	100	75%
	Próximos 24 meses	46	35%
Mobile - Android	Desenvolve Hoje	108	81%
	Próximos 24 meses	39	29%
Mobile - Windows Phone	Desenvolve Hoje	39	29%
	Próximos 24 meses	59	44%
Mobile - Outros	Desenvolve Hoje	16	12%
	Próximos 24 meses	29	22%
Console - Xbox	Desenvolve Hoje	4	3%
	Próximos 24 meses	22	17%
Console - PlayStation 3	Desenvolve Hoje	6	5%
	Próximos 24 meses	25	19%
Console - Wii	Desenvolve Hoje	1	1%
	Próximos 24 meses	8	6%
Console Portátil - DS	Desenvolve Hoje	3	2%
	Próximos 24 meses	6	5%
Console Portátil - 3DS	Desenvolve Hoje	5	4%
	Próximos 24 meses	11	8%
Console Portátil - Vita	Desenvolve Hoje	8	6%
	Próximos 24 meses	25	19%
Console Portátil - Outros	Desenvolve Hoje	2	2%
	Próximos 24 meses	5	4%
Console - Xbox One	Desenvolve Hoje	4	3%
	Próximos 24 meses	31	23%
Console - PlayStation 4	Desenvolve Hoje	5	4%
	Próximos 24 meses	27	20%
Console - Wii U	Desenvolve Hoje	5	4%
	Próximos 24 meses	16	12%
Consoles Emergentes	Desenvolve Hoje	11	8%
	Próximos 24 meses	23	17%
TV Digital	Desenvolve Hoje	6	5%
	Próximos 24 meses	17	13%
Outros Dispositivos	Desenvolve Hoje	12	9%
	Próximos 24 meses	10	8%
TOTAL DE EMPRESAS		133	100%

TABELA 3: Plataformas mais utilizadas pelas empresas de Jogos Digitais no Brasil
Fonte: GEDI Games

DICA

A **ABRAGAMES** é a associação brasileira dos desenvolvedores de games que tem por objetivo organizar e fortalecer a indústria nacional de jogos digitais. Conheça mais sobre ela no site: <http://www.abragames.org>

O **I Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais** contém informações valiosas sobre o mercado nacional, além de trazer uma lista de empresas de games, com seus respectivos sites. Acesse:

www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_RelApoioCensoIndustriaBrasileiradeJogos.pdf

