

Gêneros de Jogos

baseado em:

<https://www.nintendoblast.com.br/2012/04/gamedev-conheca-os-tipos-de-jogos.html>

- 1) **Ação/Aventura:** este deve ser o gênero mais abrangente de todos, além de terem diversos subconjuntos em especial, que serão tratados em separado aqui. O gênero de Ação (ou Aventura) compreende muitos jogos atuais, onde você deve guiar um personagem por um mapa e coletar itens, realizar missões, matar inimigos em tempo real ou, simplesmente, chegar a um determinado local. Quando tem muitos elementos de RPG, se torna uma variante chamada de **Action RPG**. Os Nintendistas conhecem muito bem este gênero: Super Mario 64, [Sunshine](#) e [Galaxy](#) são ótimos jogos de Aventura. Na parte de Action RPGs, muitos dos jogos da série [The Legend of Zelda](#) representam o gênero muito bem!
- 2) **RPG:** este gênero é uma versão eletrônica do Role-Playing Game (conhecido também como RPG de Mesa). Você deve incorporar um ou mais personagens e seguir por uma história, como a de um livro. É usual ter batalhas em turnos, missões, cavernas exploráveis e um banco de dados bem definido e complexo entre personagens, itens, habilidades, equipamentos, inimigos e atributos. Quando estas batalhas são feitas em tempo real, se assemelha ao gênero de Ação e se torna uma variante chamada de **Action RPG**. Um dos maiores exemplos deste gênero é a famosa franquia [Final Fantasy](#).
- 3) **Esportes:** este gênero é conhecido por representar em jogos todos os tipos de esporte existentes no mundo real. Entre eles, podemos destacar o futebol, o basquete e o tênis. Podem aparecer com alguns elementos de RPG como itens, habilidades, equipamentos e atributos (como na maioria dos jogos de esporte da série Mario). Pode haver coletâneas de jogos (como a franquia [Mario & Sonic](#)).
- 4) **Corrida:** este gênero separa a corrida, em todas as suas modalidades, dos outros gêneros esportivos. Ele incorpora a corrida com todos os objetos e maneiras possíveis, sendo mais comuns as corridas de carros, motos e karts. São uma ótima opção para fazer cross-over entre franquias ([Diddy Kong Racing](#) e [Sonic & SEGA All-Stars Racing](#)) e também podem conter elementos de RPG ([Mario Kart](#), alguém?).

- 5) **Plataforma:** este gênero abriga jogos onde se deve percorrer fases ou mapas em side-scrolling, ou seja, em duas dimensões (pra frente ou pra trás), podendo haver algumas variações nesta jogabilidade, como avançar para o fundo do jogo, como em [Mutant Mudds \(3DS/eShop\)](#). Se tornou um estilo bem abrangente, assim como o de Ação. Como exemplo, temos o maior clássico da Nintendo: Super Mario Bros. (NES). Também aparecem frequentemente elementos de RPG;
- 6) **Luta:** este gênero traz jogos onde aparecem personagens, muitas vezes em duas dimensões, que se enfrentam em lutas com golpes e possíveis habilidades especiais. Podem corresponder a lutas reais (como jogos sobre o MMA) ou lutas com personagens fantásticos e habilidades sobre-humanas (como Street Fighter e Mortal Kombat). Muitas vezes são feitos em duelos em cenários 2D com diversos botões e as famosas combinações de botões. Quando o jogo ocorre com o mesmo estilo de movimento dos jogos de plataforma, ele entra em um sub-gênero conhecido como **Beat 'em up**, como a série Double Dragon;
- 7) **Musical/Rítmico:** todos os jogos que trazem a música como elemento principal encaixam neste gênero. Podem representar os mais diversos instrumentos musicais: desde guitarra e bateria (como Guitar Hero e Rock Band) até outros mais desconhecidos como o tambor ([Donkey Konga](#)) e as maracas (Samba de Amigo). Pode ter em sua composição a dança (como em Dance Dance Revolution) ou apenas o desafio de seguir o ritmo da música (como em [Rhythm Heaven Fever](#));
- 8) **Estratégia:** jogos em que é necessário o uso de estratégias, das mais diversas, por parte dos jogadores se encaixam neste gênero. São divididos, em sua maioria, em duas categorias: Real-Time Strategy (RTS, estratégia em tempo real), onde os rivais se batalham ao mesmo tempo (como os jogos [Starcraft](#) e [Warcraft](#), da Blizzard) e Turn-Based Strategy (TBS, estratégia baseada em turnos), onde a batalha ocorre organizada em turnos (o xadrez é um bom exemplo);
- 9) **Tiro:** nesta categoria, se encaixam todos os jogos em que a principal forma de jogabilidade é a capacidade de atirar, tanto de forma estratégica, quanto de forma “atire em tudo que ver pela frente”. É subdividido de acordo com a forma da câmera do jogador: tiro em primeira pessoa (**First-Person Shooter - FPS**), onde o jogador incorpora a visão em 1ª pessoa, a mesma do protagonista, e em terceira pessoa (**Third-Person Shooter - TPS**), onde você consegue visualizar todo o mapa em outra visão.

- 10) **Shoot 'em up:** por mais que possa ser considerado uma subcategoria dos jogos de Tiro, tem a sua importância. Neste gênero, se encaixam todos os famosos jogos de “nave”, como o nostálgico [Space Invaders](#), onde se deve controlar uma nave (ou algo parecido) lançando projéteis com o objetivo de destruir inimigos. Pode se passar em um ambiente 3D (como em [Star Fox 64](#)). Com o tempo, as tecnologias do entretenimento fossem melhorando e possibilitando que os desafios deste gênero se tornassem mais difíceis, originando um novo subgênero do subgênero, o **Bullet Hell**. Nele, o foco não é mais apenas destruir seus inimigos, e sim desviar dos diversos tiros (bullet hell significa *inferno de balas*).
- 11) **Puzzle:** quebrar a cabeça é o objetivo destes jogos. Os jogos de puzzle geralmente trazem desafios, enigmas e quebra-cabeças para serem desvendados, onde o raciocínio lógico e a imaginação são fundamentais. Aparecem muito em coletâneas e são ótimos artifícios para algumas partes do enredo de jogos de Ação, Plataforma e RPG. Alguns jogos rítmicos também podem ser considerados puzzle, por causa de sua complexidade. Entre os jogos famosos deste gênero, podemos destacar o lendário [Tetris](#) e Puzzle Quest, um puzzle com diversos elementos de RPG.