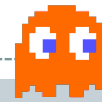
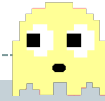
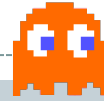


# Criação de Jogos Digitais



- **Tema da Aula:** Estudos críticos de jogos
- **Profa.** Ana Carolina Gondim Inocencio

# Nossa Agenda



- Conceitos Iniciais
- Uma breve história dos videogames
- Uma visão geral dos gêneros
- Jogos e a sociedade

# Roteiro para jogos digitais



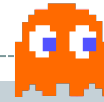
**CONCEITOS INICIAIS**

**UMA BREVE HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES**

**UMA VISÃO GERAL DOS GÊNEROS**

**JOGOS E A SOCIEDADE**

# Conceitos Iniciais



- O que é Jogo?

- “Jogo é uma *atividade voluntária* exercida dentro de *certos e determinados limites de tempo e espaço*, segundo *regras livremente consentidas*, mas absolutamente *obrigatórias*, dotado de um *fim em si mesmo*, acompanhado de um sentimento de *tensão e alegria* e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana” Johan Huizinga – Homo Ludens

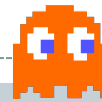
# Conceitos Iniciais



- O que é Jogo?

- Um jogo pode ser **qualquer tipo de competição** onde **regras** são feitas ou criadas num **ambiente restrito** ou até mesmo de imediato, diferentes do esporte, cujas regras são universais.

# Conceitos Iniciais



- Podemos dividir os jogos em:
  - Reais:
    - ✦ Jogos de mesa ou tabuleiro (cartas, RPG)
  - Eletrônicos:
    - ✦ Videogame/Jogos de Computador
    - ✦ Jogos em Rede

# Roteiro para jogos digitais



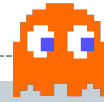
~~CONCEITOS INICIAIS~~

UMA BREVE HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

UMA VISÃO GERAL DOS GÊNEROS

JOGOS E A SOCIEDADE

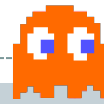
# Uma Breve História dos Videogames



- Para compreender a indústria de jogos, devemos iniciar com alguma perspectiva:
  - Como tudo começou?
  - Quem eram as pessoas que dirigiram os negócios e quais suas aspirações?
  - Quais são os jogos significativos do passado recente que serviram de exemplo aos de hoje?



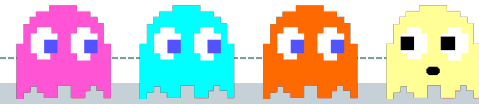
# Uma Breve História dos Videogames



- Os primeiros Videogames

- Os primeiros podem ser atribuídos a duas pessoas:
  - ✦ William Higinbotham e Steve Russel.
- William creditado como o primeiro a fazer o design e desenvolver um videogame.
- Steve o primeiro a criar um jogo que inspiraria a indústria multibilionária de jogos.

# Uma Breve História dos Videogames



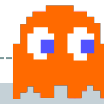
- Quem inventou o primeiro videogame?



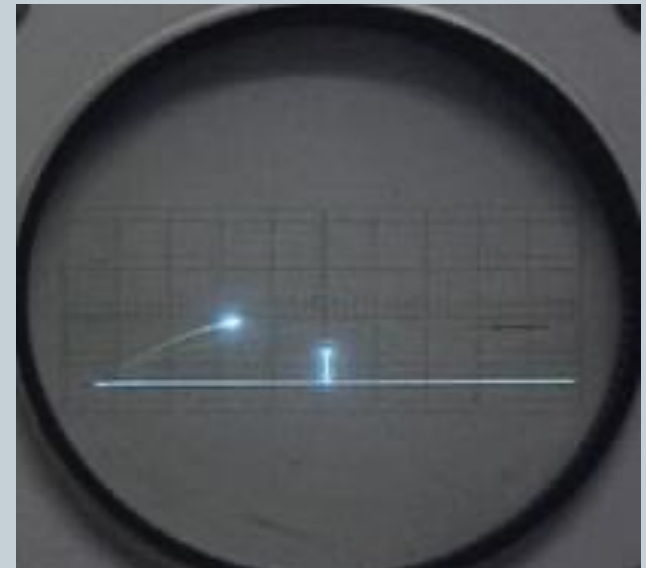
- William Higinbotham - Chefe da Divisão de instrumentação para o Brookhaven National Laboratory.
  - ✦ Nos anos 1950, as pessoas estavam **receosas do poder atômico** e Brookhaven tentou **apresentar uma imagem amigável da instituição** celebrando o **dia do visitante**.
  - ✦ A cada inverno **várias exposições eram montadas**.
  - ✦ Em 1958, William percebendo que o público não estava muito interessado nas exposições estáticas, resolver **criar um display interativo**.
    - O display seria um videogame de tênis.



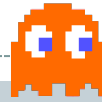
# Uma Breve História dos Videogames



- O primeiro videogame foi desenvolvido em **três semanas** de trabalho.
- **Tennis for Two** foi o resultado.
- E um sucesso com os visitantes.



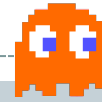
# Uma Breve História dos Videogames



- O primeiro videogame...

- Executado em um **computador analógico** e ligado a um **osciloscópio**.
- Tinha uma **visão lateral** de quadra de tênis.
- Dois jogadores bateriam na bola de um lado para o outro.
- Com a bola realisticamente **rebatendo no chão ou na rede**, aparentemente sob a **influência da gravidade**.
- Vídeo tennis for two

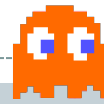
# Uma Breve História dos Videogames



- O primeiro videogame...

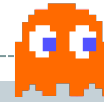
- Para William, não lhe ocorria o fato de que tinha inventado uma coisa única.
- O computador analógico que usou, veio com exemplos no livro de instrução mostrando como simular muitas situações no osciloscópio:
  - ✦ Trajetórias de míssil/balas
  - ✦ Uma bola
- William teve a **CRIATIVIDADE** de permitir que **duas pessoas batessem em uma bola** para lá e para cá.

# Uma Breve História dos Videogames



- O primeiro videogame...
  - Apesar de diversas pessoas verem a exibição do Brookhaven em 1958 e 1959, ela falhou em inspirar videogames futuros.
  - A exibição não alcançou o público certo para causar impacto, e assim é registrado na história como um **incidente isolado**.
  - Após o outono de 1959, Tennis for Two foi desmontado e substituído por novas exibições no ano seguinte.

# Uma Breve História dos Videogames

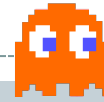


- Steve Russel e Spacewar...

- Steve Russel era um estudante no MIT (Massachusetts Institute of Technology)
- Durante o curso de seis meses e quase 200 horas, criou um videogame para dois jogadores chamado Spacewar em um computador DEC PDP-1



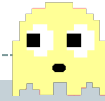
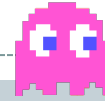
# Uma Breve História dos Videogames



- Steve Russel e Spacewar...
  - O objetivo do jogo era que cada jogador controlasse sua espaçonave ao mesmo tempo em que tentava atirar torpedos na espaçonave do outro.
  - Usando quatro botões diferentes cada jogador podia rotacionar no sentido horário e anti-horário, tomar propulsão ou atirar um torpedo.
  - [Vídeo Space War](#)

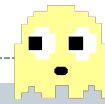
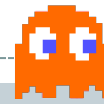


# Uma Breve História dos Videogames



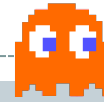
- Steve Russel e Spacewar...
  - Spacewar foi criado em 1961.
  - Em 1962 foi expandido.
    - ✦ Pete Sampson adicionou um campo estelar preciso no plano de fundo. E outras pessoas adicionaram outras funcionalidades.
  - No MIT, o jogo foi um sucesso e criou uma comoção no evento anual Science Open House, do MIT.

# Uma Breve História dos Videogames



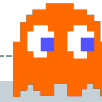
- Steve Russel e Spacewar...
  - Steve Russel nunca ganhou dinheiro com o Spacewar.
  - Mas, considerou a ideia.
    - ✦ Infelizmente, o custo de um computador PDP-1 no começo de 1960 era quase \$120 mil e a possibilidade de recuperar comercialmente tal custo estava fora de cogitação.
  - Uma recriação do Spacewar em java pode ser jogada em <http://spacewar.oversigma.com/>

# Uma Breve História dos Videogames



- **Jogo para as massas...**
  - Tennis for Two e Spacewar, eram bons jogos, porém alcançaram um grupo pequeno de pessoas.
  - Começo dos anos 1970, duas pessoas (Ralph Baer e Nolan Bushnell) trariam os videogames e os fliperamas para alegria das massas.

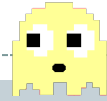
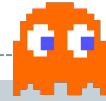
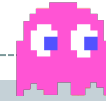
# Uma Breve História dos Videogames



- Jogo para as massas...
  - Após o sucesso de Pong, o próximo passo na evolução dos videogames nas residências eram os consoles de cartucho.
  - A Atari foi uma empresa importante, mas logo outras se juntaram com um propósito a ser alcançado.



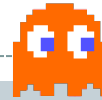
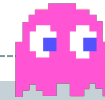
# Uma Breve História dos Videogames



- **Jogo para as massas... ATARI**

- O Pong foi o primeiro jogo de fliperama a ser desenvolvido pela empresa de Nolan Bushnell, a Atari.
- Projetado pelo primeiro empregado da Atari, Al Alcorn, o Pong era um simples jogo de tênis de mesa.
- O protótipo do Pong foi testado no bar de Andy Capp na Califórnia (EUA).

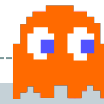
# Uma Breve História dos Videogames



- **Jogo para as massas... ATARI**

- Dois dias depois de instalado o dono do bar chamou Al Alcorn porque a máquina estava quebrada.
- Alcorn logo localizou o problema.
  - ✦ O caixa estava tão cheio de moedas que havia transbordado e bloqueado a máquina.
- O Pong foi um sucesso e a Atari acabou produzindo 10 mil máquinas.
- O Pong fez com que a Atari se tornasse líder dos fabricantes de jogos de fliperama e de consoles caseiros nos anos de 1970.

# Uma Breve História dos Videogames

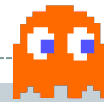


- Os reis do console... ATARI

- Em 1977, a Atari entrou no mercado de console doméstico baseado em cartuchos com o Atari Video Computer System (mais tarde chamado de Atari 2600).



# Uma Breve História dos Videogames

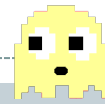
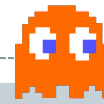


- Os reis do console... ATARI

- Inicialmente lançado com 9 jogos era um sistema inovador baseado na ideia de transferir funcionalidades caras do hardware para o software.
- Além de ter gráficos coloridos e chaves seletoras que selecionavam os jogos e mudavam configurações de dificuldade,
- Também introduziu o joystick no mercado doméstico.



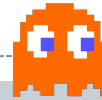
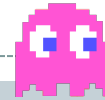
# Uma Breve História dos Videogames



- Os reis do console... ATARI

- A crise dos videogames de 1983
  - ✦ Houve uma grande reformulação na indústria de videogames que iria ter repercussões sérias no mercado.
  - ✦ Foram vários os fatores:
    - Uma economia fraca,
    - Ciclos naturais de mercado
    - Percepção do consumidor de que os videogames eram apenas uma moda.
  - ✦ Os dois principais fatores foram:
    - O papel da Atari com o 2600 e a introdução de computadores domésticos baratos no mercado.

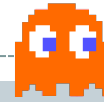
# Uma Breve História dos Videogames



- Os reis do console... ATARI

- Naquele ano dois títulos exclusivos muito esperados, porém ruins foram lançados:
  - ✦ A versão doméstica do Pac-Man (com gráficos medíocres e muito diferente do original)
  - ✦ O jogo E.T., vinculado como filme de Spielberg, foi criado às pressas durante cinco semanas pelo programador da Atari, Howard Scott Warshaw.
    - Os direitos foram comprados por \$20 milhões, com expectativa de que o jogo seria um grande sucesso no natal.
    - A jogabilidade era fraca, a programação tinha muitos erros.

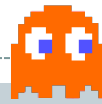
# Uma Breve História dos Videogames



- Os reis do console... ATARI

- O jogo foi outro desapontamento para a Atari que havia produzido mais cópias do que existiam de consoles 2600 nas residências na época .
  - ✦ Levando a rumores, atualmente confirmados, de que os lixões do Novo México haviam sido aterrados com milhões de cartuchos do game)
- Esse dois jogos, causaram danos irreparáveis à reputação da Atari.

# Uma Breve História dos Videogames



- Os reis do console... ATARI

- Outro fator foi a disponibilização de computadores domésticos baratos no mercado.
- Como resultado
  - ✦ Do aumento na concorrência;
  - ✦ A ausência do console de última geração que ainda não estava pronto
  - ✦ A abundância de jogos exclusivos e terceirizados de péssima qualidade e má economia.
- O mercado sofreu uma profunda quebra.
- A depressão durou anos até a introdução do console NES da empresa japonesa Nintendo.

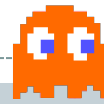
# Uma Breve História dos Videogames



- Os reis do console...NINTENDO

- A Nintendo ajudou a moldar a indústria de videogames e tirá-la da depressão de 1983.
- Nintendo foi fundada a mais de 100 anos, em 1889 e começou fazendo cartas hanfuda (um baralho japonês)
- Durante o fim da década de 1970, os brinquedos começaram a se direcionar para videogames eletrônicos e a Nintendo entrou na briga com a série Game and Watch.

# Uma Breve História dos Videogames



- Os reis do console...NINTENDO
  - Ao mesmo tempo da série Game and Watch, outro criador da Nintendo começou a planejar o jogo de fliperama Donkey Kong.
  - Começou-se criando uma história elaborada sobre um gorila que tinha roubado a namorada de um carpinteiro.
    - ✦ Esse carpinteiro, simplesmente chamando de Jumpman (mais tarde conhecido como Mario), seria forçado a evitar barris e chamas,
    - ✦ Enquanto pulava plataformas de metal para chegar à sua namorada.

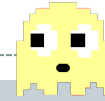
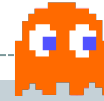
# Uma Breve História dos Videogames



- Os reis do console... NINTENDO
  - Tamanho foi o sucesso que Donkey Kong se tornaria um dos jogos de fliperama (arcade games) mais influentes, vendendo mais de 65 mil unidades nos Estados Unidos e lançando Mario como o mascote da Nintendo.



# Uma Breve História dos Videogames



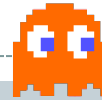
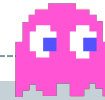
- Os reis do console... NINTENDO

- No final da década de 80, o sucesso da Nintendo foi tão extremo que eles chegaram a dominar 90% do mercado de videogames.
- A sorte dos consoles da Nintendo se transformou com o lançamento do Wii em 19 de novembro de 2006.
- Em dezembro de 2008 o Wii vendeu mais de 45 milhões de unidades ao redor do mundo.





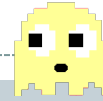
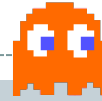
# Uma Breve História dos Videogames



## • Os reis do console...SEGA

- A empresa japonesa Sega começou em 1952 com o nome de Service Games.
- Na década de 70, começaram a trabalhar com jogos de fliperama.
- No natal de 1990, a Sega lançou o Genesis.
- Em 1994, no Japão, a Sega recebe uma boa aceitação ao lançamento de seu novo sistema, o Saturn.
- Porém, o Saturn era \$100 mais caro que o PlayStation da Sony e tinha alguns problemas.
- Em 1999 teve-se o lançamento do último console doméstico da Sega, o Sega Dreamcast.
  - ✦ Também não alcançou as expectativas e a Sega mudou o foco de seu negócio, produzindo software de qualidade para outros consoles.

# Uma Breve História dos Videogames



- Os reis do console...PlayStation

- O PlayStation da Sony

- ✦ Em 1991, Sony fez um acordo com a Nintendo para criar um sistema de jogo em CD-Rom,
- ✦ Mas o projeto foi abandonado prematuramente.
- ✦ Como resultado do conhecimento adquirido, a Sony decidiu criar seu próprio videogame.
- ✦ Em dezembro de 1994, lançou o PlayStation no Japão, e em setembro de 1995 colocou-o também nos mercados norte-americanos e europeu.

# Uma Breve História dos Videogames

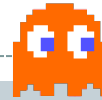
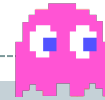


- Os reis do console... PlayStation

- O PlayStation da Sony

- ✦ No ano 2000 a Sony lançou o PlayStation 2 no Japão e nos Estados Unidos.
    - ✦ Incorporando um DVD player.
    - ✦ O PlayStation 2 dominou o mercado de console doméstico no começo dos anos 2000.
    - ✦ Em 2006 foi lançado o PS3, que até o final de 2010 tinha vendido 47,9 milhões de consoles.

# Uma Breve História dos Videogames

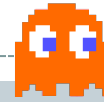


- Os reis do console...XBOX

- Microsoft e Xbox.

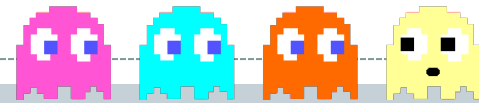
- ✦ Lançado em 15 de novembro de 2001, o Xbox.
- ✦ Em novembro de 2005; um ano antes do Wii ou do PS3, a empresa lançou o Xbox 360.
- ✦ Porém, as vendas não foram tão bem sucedidas.
- ✦ A empresa investiu e perdeu bilhões de dólares com o Xbox, Xbox 360 e Xbox Live, e não espera ter um lucro constante na franquia Xbox durante anos.
- ✦ Em vez disso, aposta no longo prazo para ganhar espaço nas salas de estar em âmbito mundial.
- ✦ [Evolution game consoles](#)
- ✦ [Timeline Video game](#)

# Uma Breve História dos Videogames



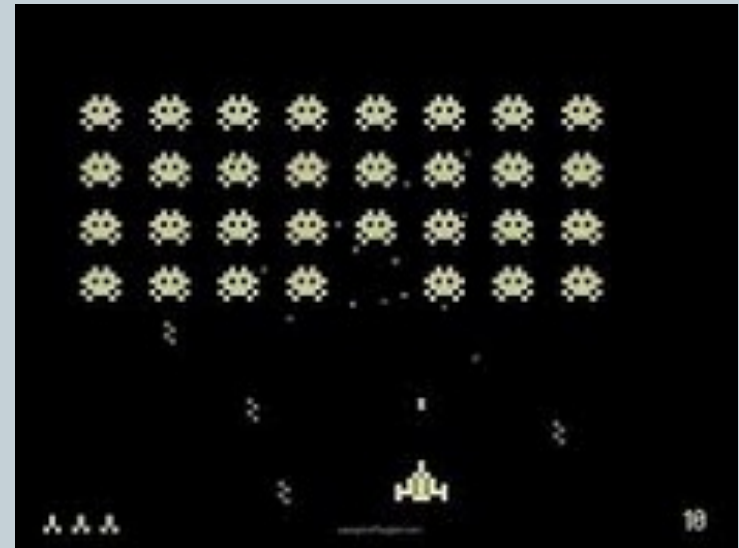
- Os fenômenos...
  - “Enquanto existem muitas *histórias de sucesso na trajetória dos videogames*, há alguns *exemplos que ultrapassam a barreira do mero sucesso*. Estes se relacionam com a *inovação incrível e espírito de descoberta que definiu a indústria.*”

# Uma Breve História dos Videogames

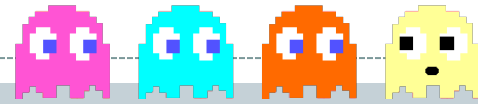


- Os Fenômenos... Space Invaders

- Em 1978, a empresa japonesa Taito, em uma parceria de distribuição com a Midway, introduziu no mercado americano a máquina de fliperama Space Invaders.
- Este jogo tinha um fluxo inesgotável de invasores alienígenas atacando a base terrestre solitária do jogador.
- Apesar de sua modesta premissa, apresentação e jogabilidade, o jogo foi um sucesso enorme, criando uma falta de moedas de 100 ienes no Japão quando foi lançado.



# Uma Breve História dos Videogames

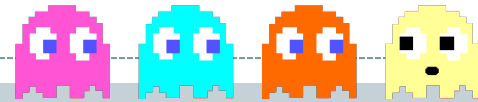


- Os Fenômenos... Pac-Man

- Inspirado no herói folclórico japonês Paku (conhecido por seu grande apetite) e em pizza com um pedaço faltante,
- Taru Iwatani, da Namco, criou o fliperama mais popular de todos os tempos.
- Originalmente chamado de Puckman, o jogo era a tentativa de Iwatani de criar um jogo de fliperama sem violência

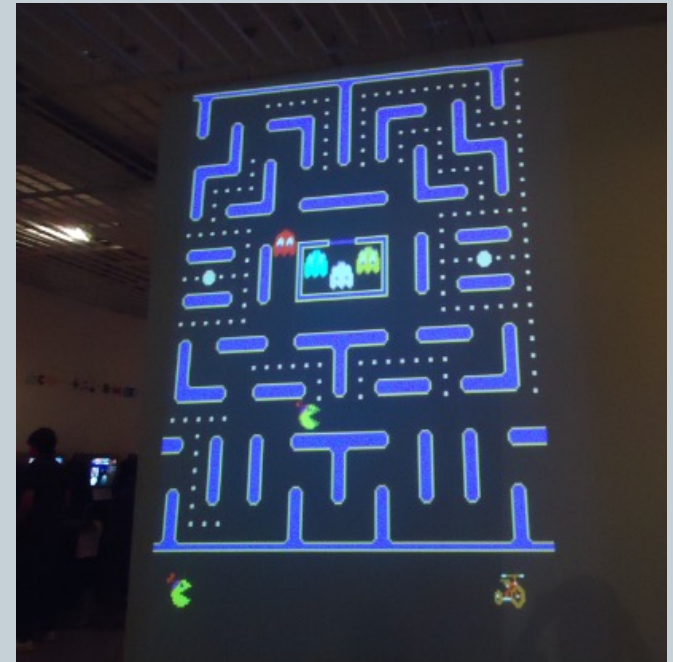


# Uma Breve História dos Videogames



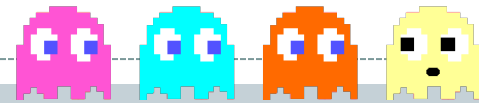
- Os Fenômenos... Pac-Man

- No jogo, os jogadores usam um controle de quatro posições para guiar o protagonista amarelo ao redor de um campo estilo labirinto.
- A missão de Pac-Man é comer todos os pontinho brancos, enquanto tenta evitar quatro fantasmas (chamados de Inky, Blinky, Pinky e Clyde) que o perseguem ao redor da tela.
- O Pac-Man foi um grande sucesso nos fliperamas, gerando \$100 milhões em vendas durante seu tempo de vida.





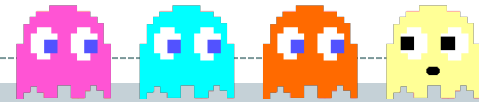
# Uma Breve História dos Videogames



- Os Fenômenos... Pac-Man
  - A loucura Pac-Man não estava limitada aos fliperamas, a nação comprava tudo do Pac-Man, desde cereais até camisetas e álbuns que tinham músicas sobre o colega faminto.



# Uma Breve História dos Videogames

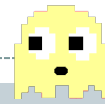
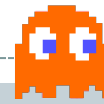


- Os Fenômenos... A confusa história do Tetris.

- Seu inventor foi o russo Alexey Pajitnov em 1985.
- Porém houveram grandes problemas em torno dos direitos autorais deste jogo.
- Apenas, em 1996, Pajitnov estabeleceu uma parceria com Rogers da Nintendo para formar a The Tetris company LLC, que mantém e controla os direitos do Tetris ao redor do mundo, permitindo a Pajitnov lucrar com seu jogo – aproximadamente 17 anos após a sua criação.



# Uma Breve História dos Videogames

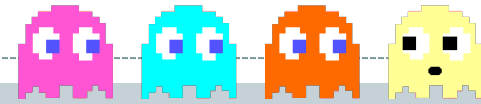


- Os Fenômenos...  
Resident Evil

- A Capcom (Capsule Command) empresa japonesa fundada em 1979, é uma das primeiras desenvolvedoras japonesas e editoras de videogames.
- Criou muitos jogos memoráveis:
  - ✦ Street Fighter
  - ✦ Mega Man
  - ✦ Resident Evil



# Uma Breve História dos Videogames

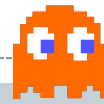


- Os Fenômenos...  
Resident Evil

- Em Resident Evil você é parte de uma equipe de elite enviada para recuperar outra equipe que se perdeu investigando uma série de assassinatos horrendos nos arredores de Raccoon City.
- O jogo já recebeu mais de 15 variações, atualizações e sequências desde seu lançamento no Sony Playstation em 1996.



# Uma Breve História dos Videogames

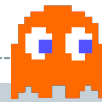


- Os Fenômenos... Final Fantasy

- Da empresa japonesa Square Co., o Final Fantasy é um jogo do tipo RPG. Criado por Hironobu Sakaguchi, provou ter sucesso suficiente para que a Square buscasse um contrato de distribuição com a Nintendo.
- Quinze jogos depois e 40 milhões de cópias vendidas até agora, a série Final Fantasy é a líder do RPG de consoles.



# Uma Breve História dos Videogames



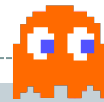
## • Os Fenômenos... Pokémon

- Satoshi Tajiri era um ávido caçador de insetos.
- Em 1991, Satoshi comprou um Game Boy; ao utilizá-lo imaginou insetos rastejando no cabo entre os Game Boys.
- A ideia para Pokémon havia nascido.
- Levou sua ideia para a Nintendo e trabalhou nos seis anos seguintes para criar seu jogo.





# Uma Breve História dos Videogames

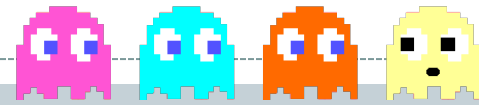


- Os Fenômenos...  
Pokémon

- O jogo se tornou muito popular e se ramificou em diversas outras formas de mídia, incluindo quadrinhos, desenhos, animes, filmes, mangás e jogos de cards colecionáveis.



# Uma Breve História dos Videogames

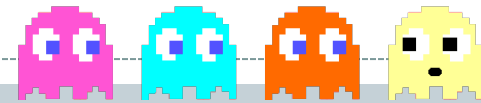


- Os Fenômenos... Guitar Hero e Rock Band
  - Um dos gêneros mais explosivos dos últimos anos foram os jogos de ritmo,
  - Mais especificamente os criados pela Harmonix Music Systems de Cambridge, Massachushtts.
  - A Harmonix conquistou ouro em 2005 com o lançamento do Guitar Hero.





# Uma Breve História dos Videogames

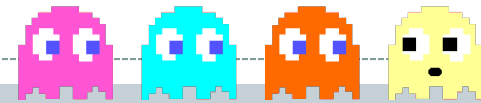


- Os Fenômenos... Guitar Hero e Rock Band

- Guitar Hero era um jogo de música baseado em ritmo com canções populares “tocadas” em um controle especial em formato de guitarra



# Uma Breve História dos Videogames

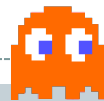
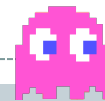


- Os Fenômenos... Guitar Hero e Rock Band










- Em 2007 a Harmonix lançou Rock Band, que incorporav:
  - ✦ a o controle de guitarra do Guitar hero,
  - ✦ microfone de jogos como karaoke Revolution e
  - ✦ um conjunto de bateria baseado em kits de bateria eletrônica.
- O jogo recria e experiência de estar em uma banda.



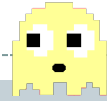
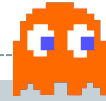
# Uma Breve História dos Videogames



- Até 2012, segundo estudos realizados pela DFC Intelligence e a Xfire, League of Legends registrou em um ano quase 1,3 bilhão de horas de jogo enquanto em segundo lugar ficou World of Warcraft que apesar de estar ficando ultrapassado registrou mais de 600 milhões de horas de jogo

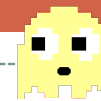
10 jogos de pc mais jogados no mundo	
Nome do jogo	Horas de Jogo entre julho de 2011 e julho de 2012
 League of Legends	1.292.502.456
 World of Warcraft	622.378.909
 Minecraft	371.635.651
 Heroes of Newerth	184.520.156
 Diablo III	172.907.605
 Battlefield 3	171.852.550
 MapleStory	165.503.651
 StarCraft II	163.980.293
 World Of Tanks	145.702.931
 Call of Duty: Modern Warfare 3	126.754.082

# Uma Visão Geral dos Gêneros



- A maioria dos videogames pode ser relacionada a um gênero particular ou classificada como híbrida de dois ou mais gêneros.
- Esses gêneros foram aparecendo durante os anos, em geral como resultado de tentativas e erros, mas frequentemente também como uma evolução.

# Roteiro para jogos digitais



~~CONCEITOS INICIAIS~~

~~UMA BREVE HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES~~

~~UMA VISÃO GERAL DOS GÊNEROS~~

~~JOGOS E A SOCIEDADE~~

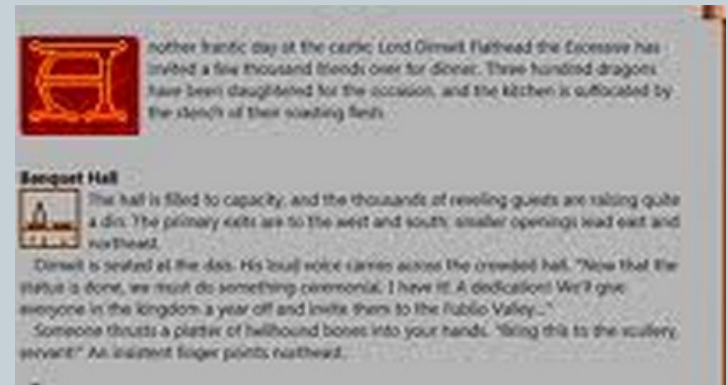
# Uma Visão Geral dos Gêneros



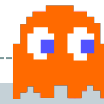
- Aventura

- Aventura baseada em texto

- Aventura Gráfica



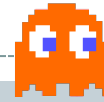
# Uma Visão Geral dos Gêneros



- Ação

- O jogo de ação é um combinado de muitos outros gêneros.
  - ✦ Tiro em primeira pessoa,
  - ✦ Ação-aventura
  - ✦ Simulações de combate
  - ✦ Jogos de luta
- Tais jogos são conhecidos por combate em ritmo rápido e movimentação.
- Ex.: Spacewar, Pong e Space Invaders. Estes definiram este gênero.

# Uma Visão Geral dos Gêneros

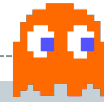


- **Ação-Aventura**

- São similares aos de aventura, mas incorporam elementos de ação.
- The Legend of Zelda (Nintendo), foi o primeiro sucesso do gênero.
- Outros surgiram após: Resident Evil, por exemplo.



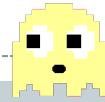
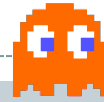
# Uma Visão Geral dos Gêneros



- Plataforma

- Os jogos originais de plataforma envolviam a personagem correndo e pulando em um campo de jogo com visão lateral.
- Alguns dos jogos de plataforma mais famosos foram Super Mario bros., Sonic, Pitfall!

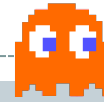
# Uma Visão Geral dos Gêneros



- **Luta**

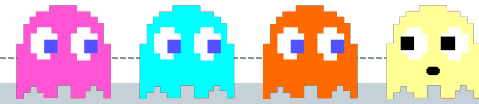
- Em jogos de luta, o usuário luta com outros jogadores ou contra o computador com artes marciais ou espadas.
- Esse gênero se originou nos fliperamas, nos quais os jogadores podiam desafiar uns aos outros colocando fichas no gabinete.
- Street Fighter e Mortal Kombat são duas das mais famosas séries de luta em 2D
- Virtua Fighter, Soul Calibur, Tekken são exemplos líderes de versão 3D.

# Uma Visão Geral dos Gêneros



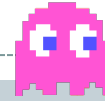
- Tiro em primeira pessoa
  - Este tipo de jogo é de ação e coloca o usuário “atrás dos olhos” da personagem.
  - O jogador é capaz de utilizar uma variedade de armas e acabar com o inimigos atirando neles.

# Uma Visão Geral dos Gêneros



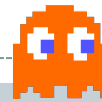
- Estratégia em tempo real
  - A meta é coletar recursos, construir um exército e controlar suas unidades para atacar o inimigo.
  - A ação tem ritmo rápido e por causa do jogo contínuo, decisões estratégicas devem ser feitas rapidamente.
  - Ex.: Warcraft

# Uma Visão Geral dos Gêneros



- **Estratégia baseada em turno**
  - São similares ao Estratégia em tempo real, mas os usuários levam turnos para tomar decisões.
  - Por exemplo, a maioria dos jogos de tabuleiro (xadrez e damas) utiliza turnos.
  - Ex.: X-Com, Master of Orion, entre outros

# Uma Visão Geral dos Gêneros

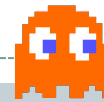


- Role-Playing Game (RPG)

- RPG de mesa:

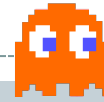
- ✦ RPG é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “Jogo de Interpretação de Papéis” ou “Jogo de Interpretação de Personagens”.
- ✦ Nele um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso.
- ✦ Existe um diretor, chamado de “narrador” ou “mestre”, que vai explicando o desenrolar da trama; e
- ✦ existem os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens.

# Uma Visão Geral dos Gêneros



- Role-Playing Game (RPG)
  - A versão em videogame dos jogos de mesa difere de sua contraparte na maioria por causa da habilidade de criar um mundo que não necessita de imaginação.
  - Ex.: Final Fantasy

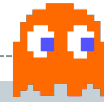
# Uma Visão Geral dos Gêneros



- Jogo de RPG massivo on-line
  - O MMORPG ou MMO é um jogo de RPG estabelecido em um mundo virtual povoado por centenas de jogadores de forma simultânea.
  - O MMO foi precedido por jogos baseados em texto chamados Multi-user Dimensions (MUDs).
  - Atualmente o World of Warcraft é o rei do gênero.



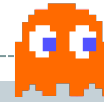
# Uma Visão Geral dos Gêneros



- **Simulação**

- São baseados na simulação de um sistema.
- Esse sistema pode ser qualquer coisa:
  - ✦ Desde o funcionamento e a economia de ferrovias (como o Railroad Tycoon)
  - ✦ Até um cenário de combate onde o jogador controla grandes movimentos de tropas.
  - ✦ Ou até mesmo uma simples aeronave.
- SimCity é um dos jogos de simulação de sucesso.

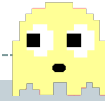
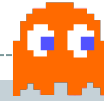
# Uma Visão Geral dos Gêneros



- **Corrida**

- Jogos de corrida envolve competição com veículos desde carros até motocicletas e karts.
- Tentam recriar da melhor maneira possível uma atividade no mundo real.
- O primeiro jogo de corrida de sucesso foi o Pole Position, da Atari

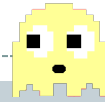
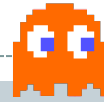
# Uma Visão Geral dos Gêneros



- **Esportes**

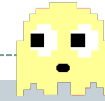
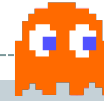
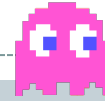
- Abrange uma quantidade enorme de jogos que simulam experiências esportivas.
- Assim como os de corrida, os de esporte tentam, em sua maioria, recriar interações complexas de um esporte real.

# Uma Visão Geral dos Gêneros



- Ritmo
  - Medem o sucesso do jogador baseando-se em sua habilidade de ativar os controles no tempo da batida da música.
  - Atualmente, as franquias Guitar Hero e Rock Band são responsáveis pela tremenda popularidade desse tipo de gênero.

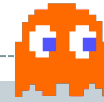
# Uma Visão Geral dos Gêneros



- Puzzle

- Jogos de puzzle unem elementos de combinação de padrões, lógica e sorte – geralmente com um elemento tempo.
- Tetris é facilmente o jogo de puzzle mais popular, e serve como um bom exemplo do gênero.

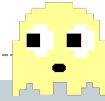
# Uma Visão Geral dos Gêneros



- **Minijogos**

- São tipicamente cursos e simples, e fazem parte do conteúdo de um jogo tradicional maior.
- São muitas vezes usados como uma recompensa por completar um desafio ou são destravados pela descoberta de um segredo.
- Muitos jogos na Internet utilizados com propósitos de publicidade também podem ser descritos como minijogos.

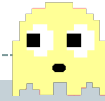
# Uma Visão Geral dos Gêneros



- Tradicional

- Incluem versões de computador de jogos de cartas e tabuleiro.

# Uma Visão Geral dos Gêneros

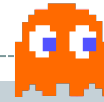


- Educacional

- São planejados para ensinar conceitos de escola para crianças e jovens adultos de maneira divertida.



# Uma Visão Geral dos Gêneros



- **Sério**

- Emergiu nos últimos anos como uma forma barata e divertida de dar treinamento ao público adulto.
- Em geral são financiados para usos específicos, como, por exemplo, pelo governo norte-americano e profissionais da área médica.
- Desenvolvedores de jogos podem criar simuladores de treinamento relativamente baratos, enquanto combinam simulação com valor de entretenimento.
- A diversão é importante para que os usuários fiquem motivados a jogar novamente e assim tornar-se mais bem treinados.

# Roteiro para Jogos Digitais



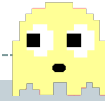
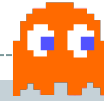
~~CONCEITOS INICIAIS~~

~~UMA BREVE HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES~~

~~UMA VISÃO GERAL DOS GÊNEROS~~

~~JOGOS E A SOCIEDADE~~

# Jogos e a Sociedade



- A Era do Videogame – Documentário da Discovery Channel

# Roteiro para jogos digitais



**EXPOSIÇÃO GAME ON –  
SÃO PAULO 2011**

# Exposição Game On: São Paulo 2011



**Tennis for Two**

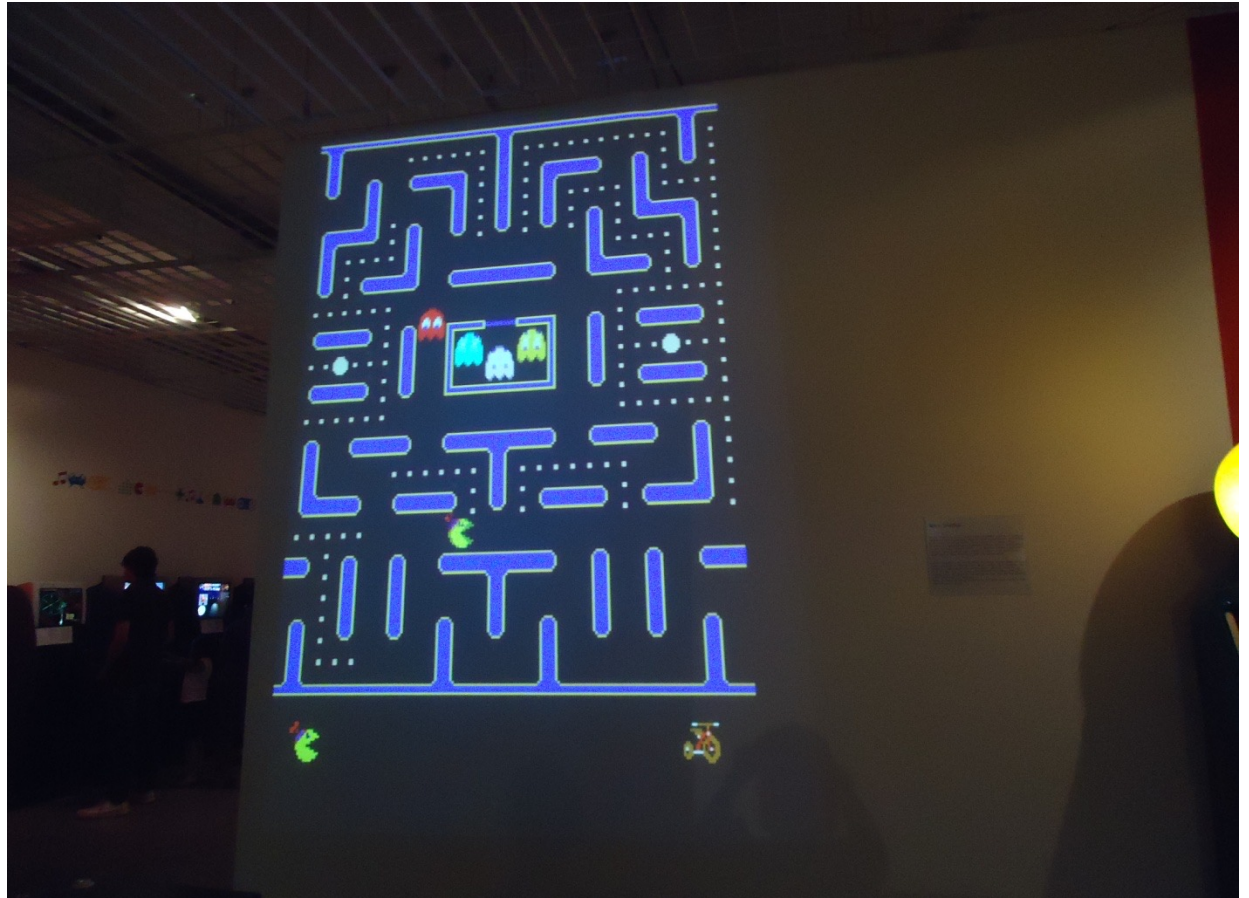
# Exposição Game On: São Paulo 2011



Pong



# Exposição Game On: São Paulo 2011



Pac Man

# Exposição Game On: São Paulo 2011



**Primeiros Jogos Portáteis**





# Exposição Game On: São Paulo 2011



**Games da cultura japonesa**



# Exposição Game On: São Paulo 2011



**Jogos de Corrida**

# Exposição Game On: São Paulo 2011



**Rock Band**

# Roteiro para jogos digitais



**UMA PARADA PARA  
REFLEXÃO**

# Uma parada para reflexão



- Questões em sala de aula:
  - Discuta qual é mais violento, um jogo que usa muita violência gráfica, porém cartunesca, ou um que apresenta violência incrivelmente realista, porém moderada? O realismo é a única chave ou existem outras?
  - Considere sua cultura e sociedade. Que aspectos de sua cultura e sociedade podem ser ofensivos para você se parodiados em um jogo?
  - Qual a opinião de vocês sobre a influência dos jogos no comportamento dos jogadores?