

Introdu o a Jogos Digitais

Aula 02 - Taxonomia para Jogos

Apresentação

Olá!

Na aula passada começamos o nosso estudo buscando entender o que é um jogo e como a indústria de jogos saiu do *PONG* até *The Witcher 3*! Apesar de ainda ser uma indústria recente, que começou nos anos 1970, ela já viveu altas emoções, vocês não acham?

Na aula de hoje discutiremos um pouco mais sobre os jogos em si, especificamente como podemos identificar tipos diferentes de jogos. Quais critérios poderíamos usar para dizer que um jogo é diferente do outro? Curioso? Então vamos logo para a próxima página!

Objetivos

- Entender como os jogos podem ser classificados segundo o gênero;
- Conhecer os diferentes tipos de gêneros de jogos.

1. Classificação dos Jogos

Acho que o primeiro ponto a discutir aqui é: para que eu preciso dividir os jogos em tipos?

Alguma ideia, pessoal?

Figura 01 - Já quer começar queimando meus miolos?



A taxonomia é a ciência de classificar as coisas e tem como principal função facilitar a comunicação. Vejamos um exemplo de outra área: imagine que você está na praia, tomando aquela água de coco geladinha...

Ei, não vá embora, é só um exemplo!

De repente, você vê alguma coisa se mexendo na água. Um vulto preto, muito rápido! Você se levanta para tentar ver mais detalhes, então uma pessoa chega perto de você e pergunta: - o que foi? O que você está vendo?. Você responde que não tem certeza, parece um tipo de peixe...

Agora me diga: quando você falou que poderia ser um tipo de peixe, qual imagem dessas abaixo você acha que a outra pessoa visualizou?

Figura 02 - Quem poderia ser um peixe aqui?



Eu acho que a pessoa pensaria em algo parecido com a primeira imagem, e você? Sabe por quê? Porque para nós, a palavra peixe tem vários atributos e características associadas:

- Vive na água;
- Tem nadadeiras;
- Respiram por brânquias;
- Possui o corpo cheio de escamas;
- São lisinhos;
- Tem um cheiro...desagradável;
- Vão até a Austrália para procurar o filho perdido;
- Ficam muito bons com molho de maracujá.

Enfim, existe uma imagem associada com a palavra peixe! Nós não precisamos ficar listando todas essas características acima sempre que quisermos nos referir a um animal dessa classe. Por quê? Porque existe uma **classificação padrão**, uma taxonomia, um nome para esse grupo em especial! E esse é o principal motivo de classificarmos as coisas: facilita a comunicação de ideias, a identificação de elementos de um determinado grupo.

Para os jogos, o objetivo é o mesmo! Uma classificação é uma tentativa de juntar jogos que possuem características parecidas, para na hora em que falarmos “é um jogo de ação” ou “é um jogo de estratégia”, a pessoa tenha já na sua mente uma imagem formada do que estamos falando, inclusive podendo estabelecer comparações com outros jogos que ela já conhece.

Agora, para que a classificação seja eficaz, você precisa conhecê-la, correto? Então vamos ver como os jogos são classificados!

2. Gêneros de Jogos

Certo, então nós vamos falar dos diferentes tipos de jogos! Primeiro passo: a palavra que normalmente usamos para nos referir a um tipo de jogo é o termo gênero. Isso, a mesma palavra que usamos para filmes, livros, seriados e outras obras artísticas que envolvem narrativas.

Bom, se é a mesma palavra, com certeza deve ser a mesma classificação, correto?

<

Figura 03 - Boa tentativa...



Os gêneros literários tradicionais têm sua classificação em função dos elementos da trama e da narrativa: drama, terror, ficção científica ou comédia, por exemplo. Já para os jogos, a classificação se dá em função de um critério diferente: por se destacarem em relação à sua interatividade, a forma como o jogador interage

com o jogo é o principal critério de diferenciação entre os tipos de jogos. Essa forma de interação é denominada **gameplay** ou **jogabilidade**, e você vai estudar isso com calma na disciplina de Design de Jogos!

Então esse *gameplay* vai ser nosso fator principal para classificarmos os jogos: se é um jogo mais rápido ou mais lento, tem mais quebra-cabeças, depende mais da habilidade ou dos reflexos do jogador... vários aspectos serão analisados! Mas antes de começarmos é importante observar: atualmente, existem poucos jogos que pertencem a um gênero puro. O que temos realmente são jogos com gêneros **híbridos**, ou seja, misturam elementos de dois ou mais gêneros distintos. Então quando falarmos que um jogo é do gênero de RPG, por exemplo, queremos dizer que ele tem elementos mais fortes desse gênero, mas isso não impede que ele tenha elementos do gênero de ação também.

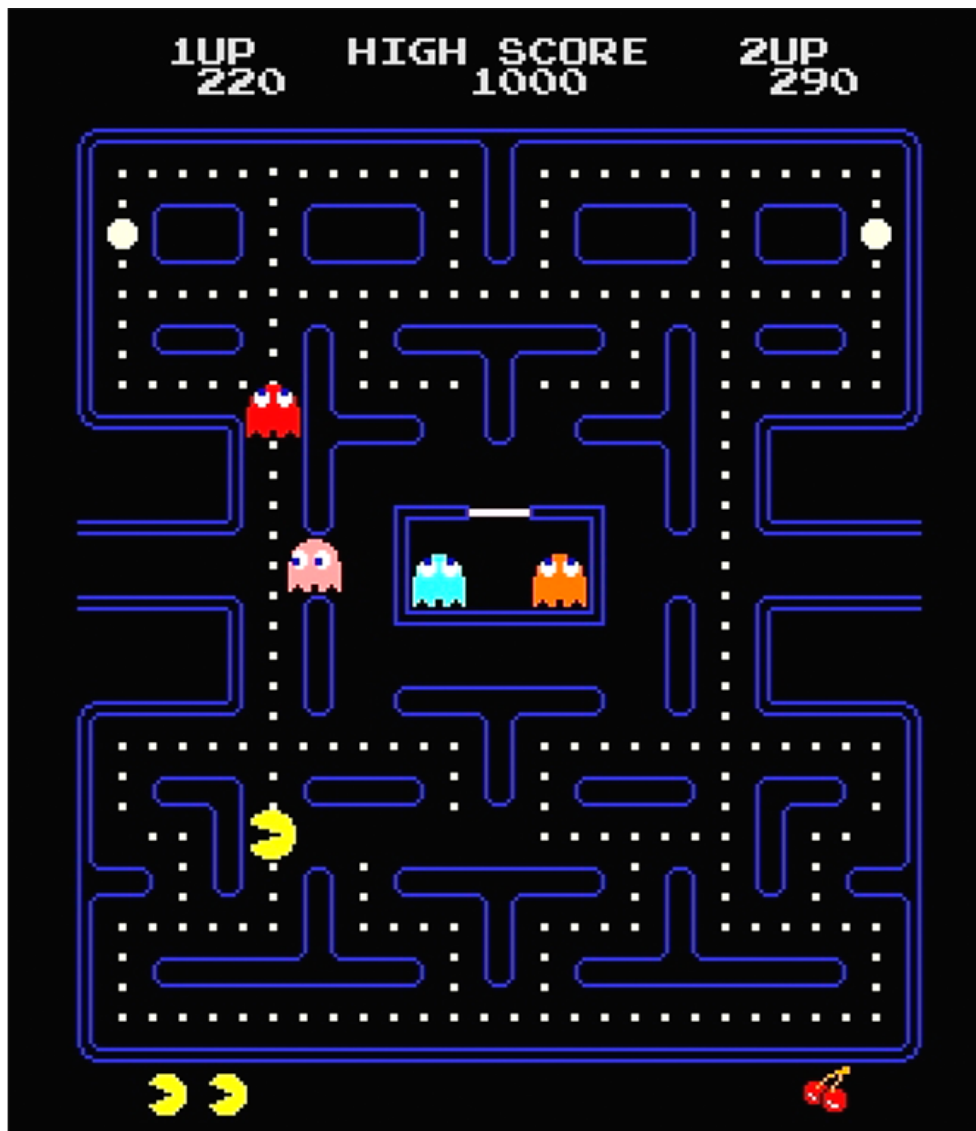
Então vamos logo conhecer quais são os principais gêneros de jogos da atualidade!

2.1 - Ação

Jogos de ação possuem um ritmo mais intenso e são focados nas habilidades de reação rápida e coordenação olho-mão do jogador (quão rápido ele consegue identificar um obstáculo ou perigo na tela e tomar uma decisão para resolver o problema). Esses jogos normalmente possuem desafios em tempo real, não dando muito espaço para que o jogador planeje suas jogadas com calma, focados em desafios mais simples que o jogador consiga rapidamente identificá-los e resolvê-los.

Os primeiros jogos de arcades encaixavam-se como uma luva nesse gênero! Tomemos por exemplo *Pacman*: o jogador guiava essa simpática bolinha amarela e faminta por um labirinto, com o objetivo de comer todos os pontinhos da tela. Porém, no meio do caminho existiam os fantasmas nada camaradas, e o jogador deveria constantemente ajustar a sua rota para evitar a captura pelas mãos dessas criaturas do além!

Jogo: Pacman
Figura 04 - Um clássico jogo de ação!



Fonte: <<http://br.ign.com/retro/4136/feature/pac-man-35-anos-de-vida-35-curiosidades>> Acesso em: 23 de junho de 2016.

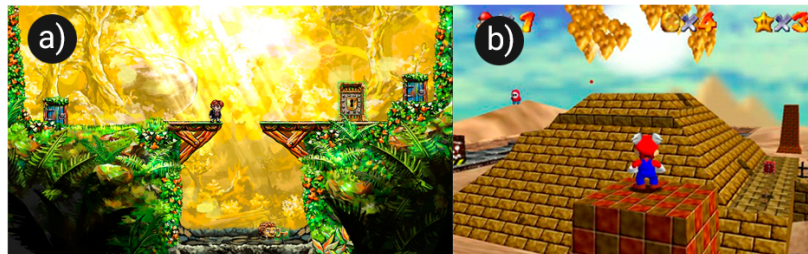
Jogos de ação podem ser subdivididos em duas grandes categorias: jogos focados no combate e jogos focados na movimentação do personagem e sincronia de movimentos com os elementos da tela.

Dentre os subgêneros focados na movimentação e sincronia de movimentos, podemos destacar:

- **Plataforma:** o jogador deve controlar um **avatar** (normalmente uma figura bem destacada e de fácil reconhecimento para facilitar a identificação dentro do mapa do jogo, pois representa o jogador dentro do jogo) e partir de um ponto inicial A até um ponto final B,

movimentando-se entre diversas plataformas espalhadas pela fase, desviando de obstáculos ou combatendo inimigos.

Figura 05 - a) O jogo *Braid* é famoso por misturar as plataformas com quebra-cabeças de manipulação temporal. Em b) , o rei das plataformas e dos encanadores, o *Super Mario!*



Fonte: a) <<http://gameranx.com/features/id/1047/article/top-10-best-xbla-xbox-live-arcade-games/>> Acesso em: 09 de maio de 2016. b) <<http://wii.mmgn.com/Reviews/Super-Mario-64-Review>> Acesso em: 09 de maio de 2016.

- **Jogos Musicais:** um gênero relativamente novo, os jogos musicais são conhecidos por exigirem que o jogador execute uma sequência de comandos em perfeita sincronia com o que é apresentado na tela para obtenção de pontos. Esse gênero faz muito sucesso com jogadores casuais (que não jogam com frequência), devido à identificação com a indústria da música e aos esquemas de controles alternativos, como os tapetes de dança, guitarras e baterias.

Figura 06 - a) Exemplos de jogos musicais: o jogador deve dançar como se ninguém estivesse olhando, com o *Just Dance*. b) é hora de botar para quebrar em um show de rock, com o *Rock Band*.



Fonte: a) <<https://www.nintendo.pt/Jogos/Wii-U/Just-Dance-4-679705.html>> Acesso em: 09 de maio de 2016. b) <<http://www.harmonixmusic.com/blog/the-ign-first-coverage-of-rock-band-4/>> Acesso em: 09 de maio de 2016.

Já no lado dos jogos que têm um foco maior em combate, temos:

- **Shooters:** bom, o nome já entrega o ouro! Estamos falando de jogos que se concentram na ação de atirar. Claro que o personagem também anda, pula, se arrasta no chão...mas a principal forma de resolver os problemas no jogo é atirando e eliminando todos os adversários que encontrar pela frente! Existem três tipos principais de jogos do gênero Shooter: o **First-Person Shooter (FPS)**, pelo qual a perspectiva da câmera é em primeira pessoa e possui um grande senso de imersão (ou seja, de estar dentro do jogo); o **Third-Person Shooter (TPS)**, em que o jogador pode ver o personagem e tem um ângulo de visão bem maior do cenário (ótimo para exploração ou ver aqueles gaiatos que tentam lhe atacar por trás!); e os **Shoot'em Up**, jogos clássicos pelos quais o jogador controla uma nave ou veículo e deve atirar em hordas de inimigos que invadem a tela, em uma dificuldade continuamente crescente.

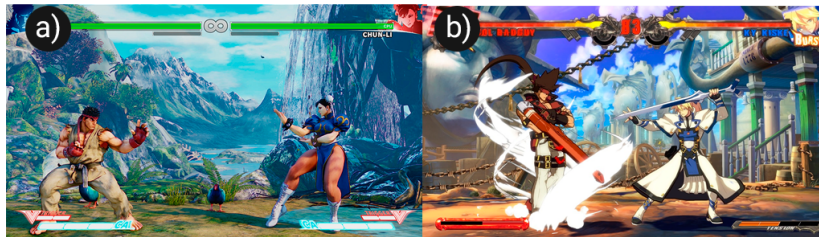
Figura 07 - Exemplos de jogos Shooter: em a) uma franquia clássica dos FPS, *Far Cry*, e suas belas paisagens. Em b) um dos detetives mais durões do mundo da ficção, *Max Payne* (dor até no nome!). Em c) *Astebreed*, um jogo Shoot'em up japonês, com o melhor que robôs gigantes podem oferecer!



Fonte: a) <<http://www.dsogaming.com/news/far-cry-3-comparison-sweetfx-vs-vanilla-versions/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<https://www.youtube.com/watch?v=11177a0Jxcw>> Acesso em: 10 de maio de 2016. c) <<http://www.destructoid.com/review-astebreed-275197.phtm>> Acesso em: 08 de maio de 2016.

- **Luta:** são jogos focados em combates um contra um, com cenários pequenos e tempo limitado para resolução do combate. Cada personagem possui um conjunto de golpes especiais e a execução de técnicas avançadas depende de uma entrada de comandos complexa, feita com perfeição pelo jogador. Detém um certo nível de estratégia, principalmente com relação aos golpes que são mais efetivos contra cada lutador específico do jogo.

Figura 08 - Exemplos de jogos de luta: em a), a maior franquia de jogos desse gênero em sua versão mais recente, *Street Fighter V*. Em b) , *Guilty Gear*, um sucesso no estilo animação japonesa!



Fonte: a) <<http://blog.us.playstation.com/2015/07/07/street-fighter-v-ps4-beta-details-revealed/>> Acesso em: 08 de maio de 2016. b) <<http://www.gamespot.com/forums/system-wars-314159282/guilty-gear-xrd-sign-officially-coming-west-for-ps-31300724/>> Acesso em: 08 de maio de 2016.

- **Beat 'em up/Hack 'n Slash:** são jogos onde o jogador deve atravessar um cenário ou “limpar” um mapa combatendo vários grupos de inimigos, que surgem de forma contínua ao longo do jogo. À medida que o jogador elimina os grupos, ele vai progredindo no mapa até chegar em áreas onde enfrenta inimigos especiais, os famigerados chefões finais. Quem é mais velho com certeza jogou o bom Briga de Rua (Streets of Rage) no megadrive! Uma variação 3D muito famosa é a série Dynasty Warriors, aqui o jogador entra no período dos combates épicos da China antiga (conhece A Batalha dos Três Reinos? Bingo!).

Figura 09 - Exemplos de jogos Beat 'em Up/Hack 'n Slash: em a), um jogo que fez muita gente gastar dinheiro com ficha no arcade (e ficar com vontade de comer pizza)! *Tartarugas Ninjas!* Em b) , para os fãs do anime *One Piece*, uma boa pedida: cenários onde você escolhe um integrante da tripulação e luta contra centenas de adversários, recriando momentos da história das principais sagas! Sem fillers (eu acho)!



Fonte: a) <<http://gamefabrique.com/games/teenage-mutant-ninja-turtles-4-turtles-in-time/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://unicamania.com/analise/76-one-piece-pirate-warriors-3-um-musou-frenetico-e-divertido>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

2.2 Aventura (Adventure)

Jogos desse gênero são mais voltados para a história e a exploração do cenário, ocorrendo em um ritmo mais tranquilo, em que o jogo só avança quando o jogador consegue resolver os desafios. Possui um foco maior na resolução de problemas e raciocínio lógico, apelando para um lado mais cognitivo do jogador.

Os jogos desse gênero tiveram sua origem desde os tempos do mainframe com o jogo de nome *Adventure*, e por isso esse gênero foi batizado com esse nome. Algumas pessoas fazem a tradução do termo para Aventura, o que não é errado, entretanto todo jogo é uma aventura, independentemente de gênero, não é mesmo? Mas como existe essa convenção, vamos segui-la e nos referirmos ao gênero como Aventura, combinado?

Um problema que se tinha nesse gênero era o fator de *replay*: normalmente só era divertido jogar esses jogos uma vez! Descobertos os segredos dos quebra-cabeças e desvendada a história, existia pouco proveito em jogar uma nova partida, já que tudo se desenrolava da mesma forma. Atualmente, com os novos jogos do gênero, houve uma melhora significativa desse aspecto, já que se utiliza narrativas com múltiplos caminhos, e a história possui diversos finais possíveis! Porém falaremos mais sobre narrativa nas próximas disciplinas do curso (vamos ter uma disciplina só para isso!).

Os primeiros jogos do gênero foram criados em formas de aventuras textuais, com descrições dos locais onde o jogador poderia interagir e uma lista de comandos que poderiam ser executados. Esse formato se dava principalmente pela limitação dos computadores, então mainframes, em executar aplicações gráficas da mesma forma que os arcades faziam.

Jogo: Adventure

Figura 10 - O primeiro dos jogos do gênero, *Adventure*. O próprio!

```
PAUSE INIT DONE statement executed
To resume execution, type go. Other input will terminate the job.
go
Execution resumes after PAUSE.
WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

y
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

Fonte: <www.gamasutra.com/Indepth/Is_it_time_for_a_text_game_revival.php> Acesso em: 10 de junho de 2016.

Com o tempo, houve a evolução para jogos em **modo gráfico**. Esses jogos contavam com o uso do mouse para clicar em partes da tela ou objetos específicos e, assim, solucionar quebra-cabeças e realizar interações necessárias para avançar o jogo. Conhecidos notoriamente como *Point and Click*, esses jogos fizeram grande sucesso em gerações anteriores, porém eram de domínio quase exclusivo dos computadores (era ruim de jogar no controle! Ô sacrifício!).

Figura 11 - No estilo Point and Click vários jogos fizeram época, como a) *Machinarium*, no qual o jogador guiava o simpático robzinho em um mundo futurista, e b) *Full Throttle*, em que o jogador acompanhava as aventuras do motoqueiro durão, Ben.

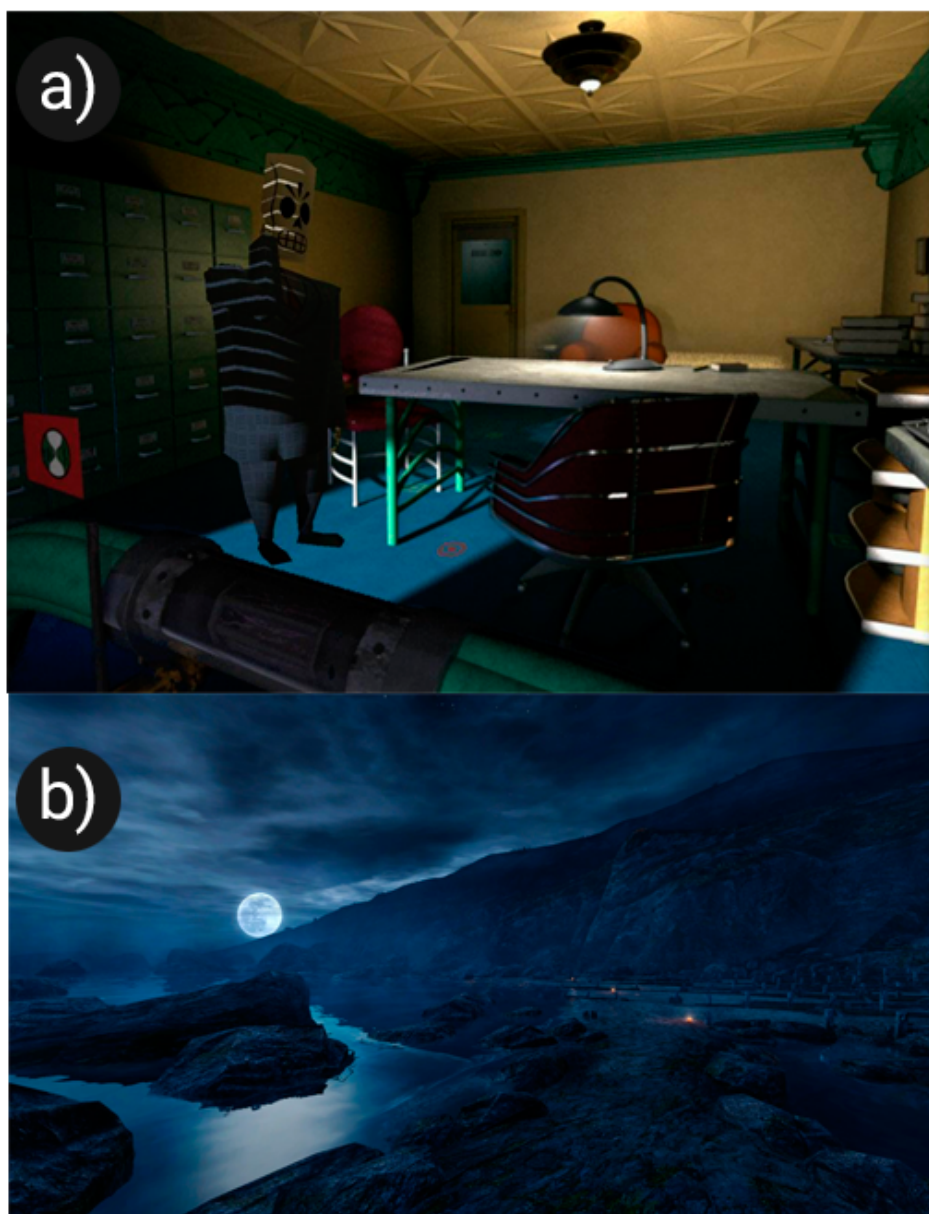


Fonte: a) <<http://ramblingfoxreviews.blogspot.com.br/2014/11/machinarium-game-review.html>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b)

<<http://www.gameblast.com.br/2013/04/liderando-uma-gangue-de-motociclistas.html>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Outros jogos são mais voltados à **exploração do território** e/ou **resolução de quebra-cabeças**. Esses jogos dependem menos do jogador adivinhar em que área deve clicar, e mais na descoberta de qual a sequência lógica de eventos deve ser efetuada para fazer a história do jogo progredir. O jogo *Myst*, um dos maiores sucessos de vendas do computador, enquadra-se bem nessas descrições.

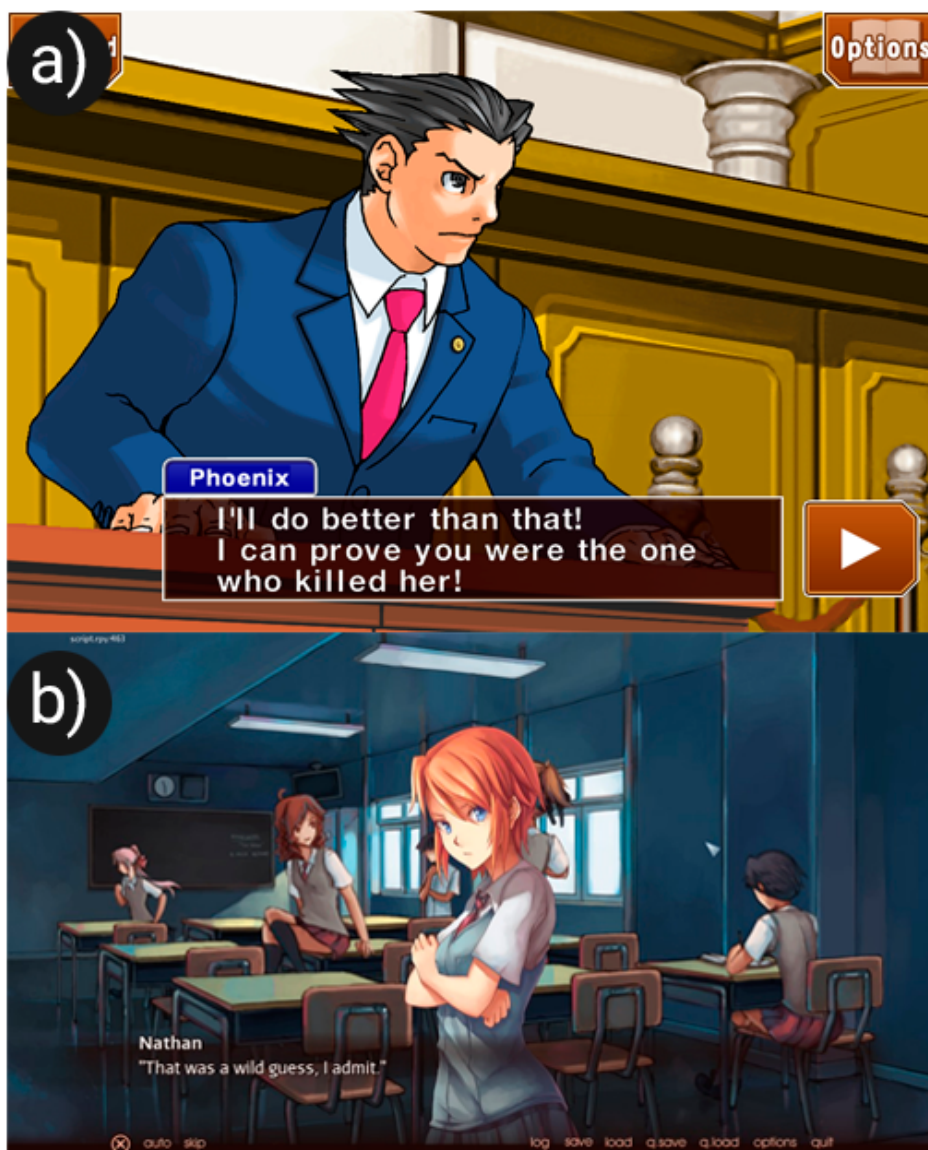
Figura 12 - Jogos baseados na resolução de quebra-cabeças e exploração do território. Em a) temos *Grim Fandango*, conhecido pelo seu humor e quebra-cabeças difíceis! Em b) , *Dear Esther*, um jogo no qual o jogador deve explorar uma ilha para descobrir a história por trás desse local misterioso.



Fonte: a) <<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.doublefine.grimfandangoremastered>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://pt.ign.com/everybody-s-gone-to-the-rapture-ps4/27714/news/dear-esther-esta-a-caminho-da-playstation-4-e-xbox-one>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Outro estilo comum de jogo desse gênero são os **Romances Visuais**, ou *Visual Novels*, bastante populares no mercado asiático. As interações do jogo são feitas primordialmente através de diálogos, não havendo navegação livre por um mapa. A narrativa costuma se desenrolar em função de escolhas pontuais do jogador, podendo haver múltiplos finais ou seguir uma estrutura linear.

Figura 13 - Exemplos de romances visuais. Em a) temos *Phoenix Wright*, uma franquia de sucesso do Nintendo DS, na qual um advogado novato tem como hábito vencer casos impossíveis. Em b) *Cradle Song*, um jogo que se passa em uma típica escola, de um mundo fantástico e devastado!

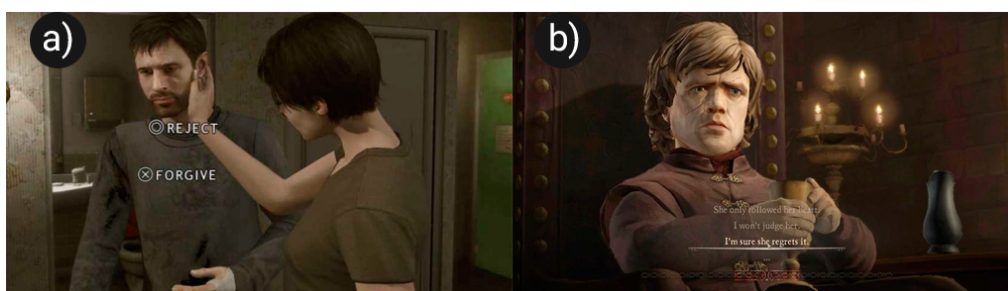


Fonte: a) <<http://www.giantbomb.com/phoenix-wright-ace-attorney-trilogy-hd/3030-37357/images/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://andsohesaid.psychedelico.net/?p=27>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Uma nova vertente do gênero de Aventura que redefiniu esse gênero são as **Narrativas Interativas**, ou *Interactive Movies*. Esses jogos são caracterizados por possuírem histórias com um grande número de ramificações, tornando a escolha do jogador mais significativa e impactante no resultado final do jogo. Além disso, com opções de múltiplos finais, passou a ser possível jogar o mesmo jogo várias vezes

para explorar todas as opções disponíveis, aumentando o valor de *replay* do gênero. Outra característica das narrativas interativas foi a adição de uma restrição de tempo para a tomada de decisão: o recurso de **Quick-Time Event**, em que é apresentado um comando ao jogador e ele deve executá-lo rapidamente, adicionando um elemento de ação ao gênero, atraindo um novo perfil de jogadores.

Figura 14 - Jogos no estilo Narrativa Interativa: *Heavy Rain* (a), um dos definidores do gênero e considerados um dos melhores jogos já lançados para consoles. Em b), o jogo de *Game of Thrones*, nele imagino que independentemente das ramificações, todos os personagens acabam mortos. Ô escritor malvado da peste!

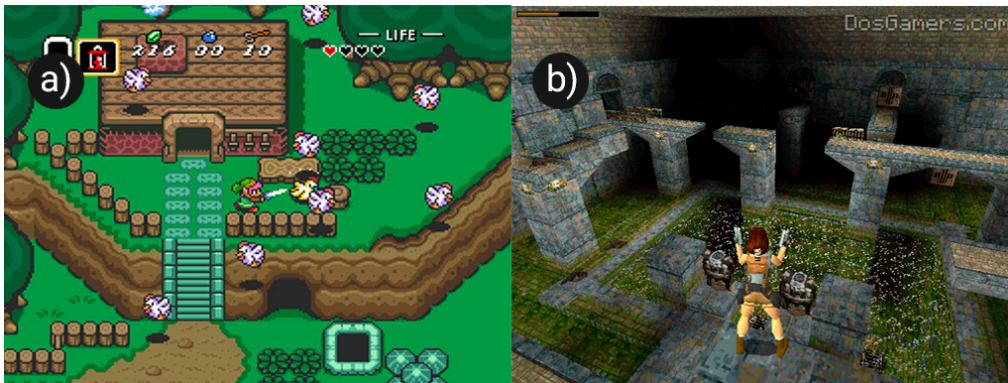


Fonte: a) <<http://www.psu.com/review/29513/Heavy-Rain-PS4-Review>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://guides.gamepressure.com/gameofthronestelltale/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

2.3 Ação-Aventura

Esse é o primeiro gênero híbrido a se tornar uma nomenclatura oficial. Atualmente não se vê mais a nomenclatura de novos gêneros nesse estilo, já que o uso de elementos mistos entre gêneros se tornou algo corriqueiro. Os jogos de Ação-Aventura misturam em dose equilibrada o que há de melhor entre os dois gêneros: uma ação frenética de combate balanceada com uma boa dose de exploração do mapa e resolução de enigmas e quebra-cabeças. Esses jogos se caracterizam por uma liberdade maior de navegação no mundo do jogo, tendo como premissa um *gameplay* menos linear, ou seja, o jogador tem mais liberdade de escolher por onde anda e o que faz.

Figura 15 - Em a) temos a série que praticamente iniciou o gênero, *Zelda* (que também é um dos exemplos de RPG com ação, falaremos mais sobre isso na próxima seção!). Em b) , *Tomb Raider* trouxe uma bela combinação de combate e resolução de quebra-cabeças em um belo ambiente 3D (para os anos 90, jovens).



Fonte: a) <<http://forum.outerspace.com.br/index.php?threads/20-games-de-super-nintendo-que-merecem-ser-jogados-at%C3%A9-hoje.408855/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://www.dosgamers.com/dos/dos-games/tomb-raider>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

A liberdade de navegação no mapa chegou ao nível em que o jogador tinha liberdade quase completa, gerando um subgênero chamado de **Sandbox** ou Mundo Aberto: nele o jogador pode vasculhar todo o território sem impedimento (salvo áreas específicas relacionadas à narrativa), e apesar de existir uma história central, o jogador tem total liberdade sobre quando deseja progredir nela. O exemplo clássico desses jogos é a série *Grand Theft Auto*.

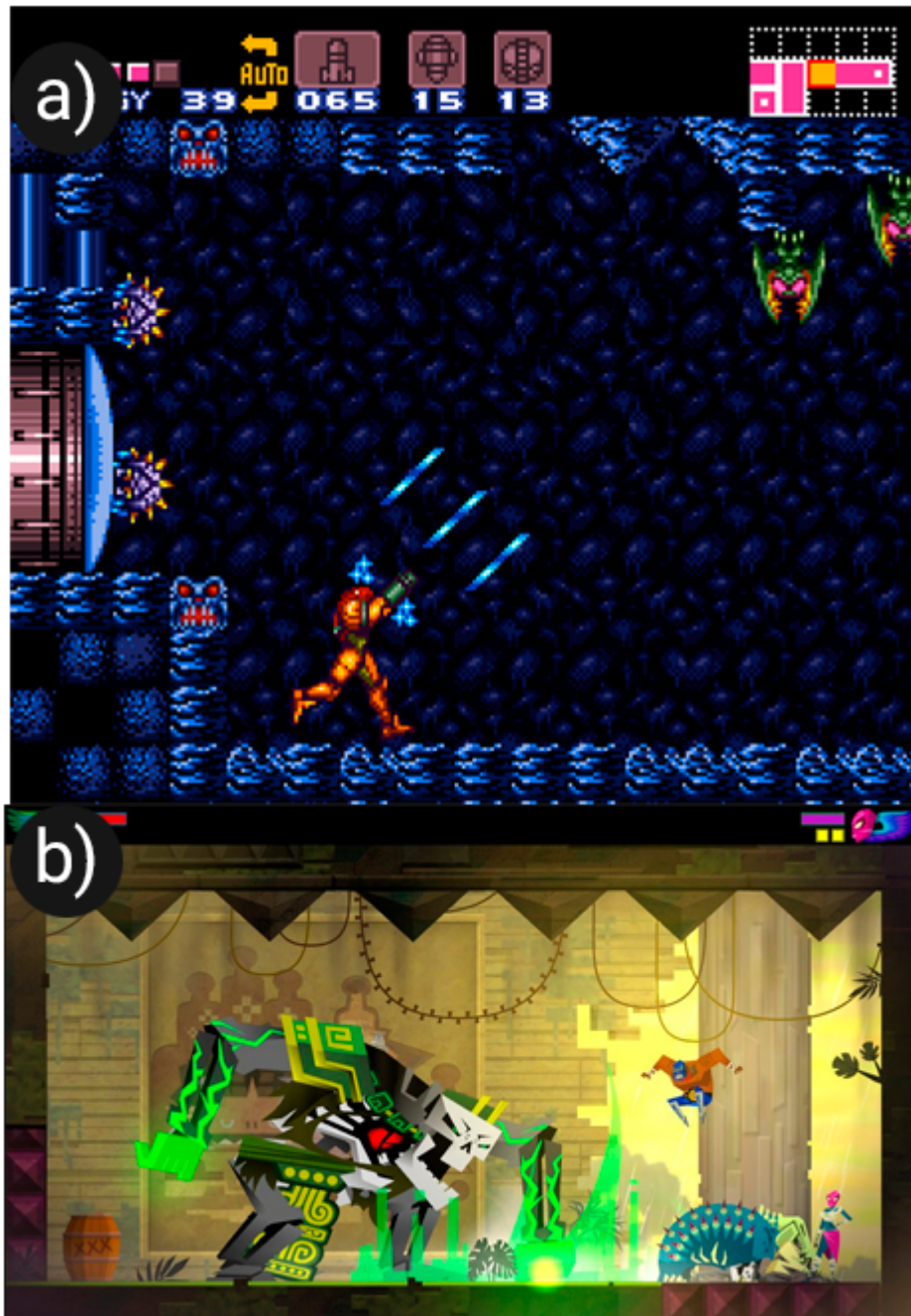
Figura 16 - Dos primórdios da série em *GTA Vice City* (a) até jogos mais recentes, como *GTA V* (b) , a liberdade de ações é um dos traços definidores dessa série, que apesar de polêmica em seu tema, trouxe muitos elementos inovadores para o design de jogos.



Fonte: a) <<http://lovelyhotwall.blogspot.com.br/2015/06/gta-vice-city-gameplay.html>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://mp1st.com/2013/07/09/grand-theft-auto-v-gameplay-analysis-running-on-the-ps3-return-of-stats-jets-gta-online-tease-and-more/#.VzHQHPmDGko>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Outros jogos do gênero Ação-Aventura apresentam um mapa grande e interconectado, porém com diversas barreiras que bloqueiam o acesso do jogador às áreas até que certos itens ou habilidades sejam obtidos. Esses jogos possuem fortes elementos do gênero plataforma e são conhecidos como **Metroidvania** (nome batizado em função dos jogos *Metroid* e *Castlevania*, que definem o formato padrão desses jogos). Normalmente possuem gráficos mais voltados para o retrô, pixelados (aquele visual de jogo antigo!), porém isso não é obrigatório. Recursos comuns nesses jogos são os upgrades e melhoras de equipamentos, também comuns em jogos de RPG.

Figura 17 - Em a), um dos jogos responsáveis pela nomenclatura do gênero, o *Super Metroid*. Em b) , um jogo mais recente, *Guacamee!*, nele você é um luchador, homem. Juro, sem guerra! Arriba!



Fonte: <<http://www.usgamer.net/articles/the-10-greatest-metroidvania-games>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Uma outra categoria de jogos se destacou pelo *gameplay* voltado à furtividade e à resolução de problemas sem foco no combate direto, sendo o principal elemento do jogo evitar a detecção dos adversários e entrar em confronto direto apenas

quando necessário. São os jogos de **Stealth**, ou furtividade, que possuem como principais representantes as franquias *Metal Gear* e *Assassin's Creed*. Um sucesso ao ser combinado com o mundo aberto, é considerado um dos subgêneros mais populares de Ação-Aventura, permitindo que jogadores abordassem os desafios de várias formas diferentes.

Figura 18 - Jogos de *Stealth* são focados em evitar a detecção de inimigos, como podemos ver nos jogos a) *Metal Gear Solid 3* e b) *Hitman Absolution*.



Fonte: a) <<https://fbsnowpalavras.wordpress.com/2015/10/06/metal-gear-solid-3-snake-eater-de-hideo-kojima/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://invisioncommunity.co.uk/review/hitman-absolution-review/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Outro subgênero importante e um dos primeiros a ter seu nome derivado da temática do jogo, e não apenas do *gameplay*, é o **Survival Horror**. Popularizado por franquias como *Resident Evil* e *Silent Hill*, o jogador é lançado em um ambiente hostil e tem como principal objetivo sobreviver em condições adversas (pouca munição, inimigos poderosos) enquanto resolve os obstáculos para avançar na história. Possuem um foco maior em exploração do ambiente e gestão de inventário (itens que o jogador carrega ao longo do jogo). Alguns jogos do gênero retiram o elemento de combate, dando uma maior sensação de angústia, terror psicológico e impotência para o jogador, que deve se esconder e evitar encontros com os inimigos do mapa se quiser manter todas as partes do corpo mais ou menos intactas!

Figura 19 - Em a), temos a franquia que nomeou e popularizou o gênero de Survival Horror, *Resident Evil*. Em b) , o jogo *Outlast*, bem...é melhor correr do que esperar esse rapaz simpático vir conversar!



Fonte: a) <https://www.youtube.com/watch?v=d7hE_ds9MKA> Acesso em: 10 de maio de 2016.
b) <<http://nichegamer.com/2014/01/13/outlast-is-free-for-playstation-plus-next-month/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

2.4 RPG

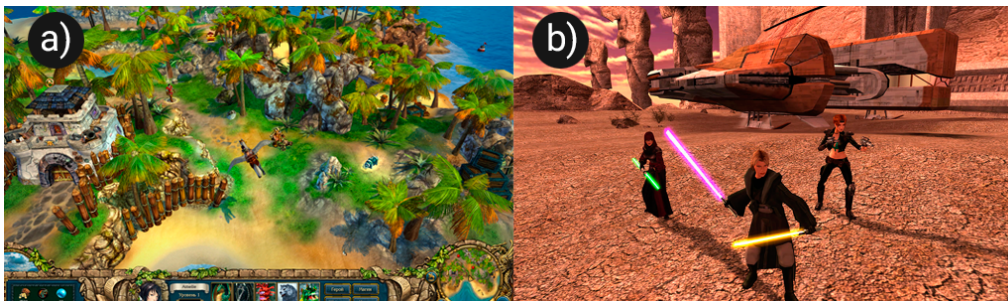
Os jogos de *Role-Playing Game*, ou RPG, também possuem um foco forte na narrativa (assim como os de Aventura), porém com uma ênfase maior no desenvolvimento do personagem, assim como os jogos tradicionais de RPG de papel e caneta. O jogador deve realizar missões e tarefas para adquirir experiência e fazer seu personagem crescer tanto em habilidade como em importância na narrativa.

A customização do personagem ao gosto do jogador aumenta a conexão jogador-personagem, tanto que esse elemento passou a ser utilizado em vários gêneros. Da mesma forma, a evolução das habilidades dos personagens e a interação com outros personagens do mundo do jogo passou a conquistar espaços

em vários gêneros distintos. De ação a jogos esportivos, vários elementos tradicionais de um jogo de RPG são utilizados para melhorar a experiência e o controle do jogador sobre o mundo do jogo.

Os RPGs tradicionais são focados em narrativa e combate estratégico, dando grande valor às decisões táticas, normalmente os combates ocorrem em turnos ou é possível que o jogador suspenda o combate temporariamente (o bom e velho *pause*) para decidir uma sequência de instruções a serem seguidas.

Figura 20 - RPGs tradicionais envolvem bastante exploração do mundo e encontro com vários personagens. Em a), *King's Bounty* possui um sistema de combate clássico por turnos. Em b) é apresentada uma das melhores franquias de RPG do computador, *KOTOR*. O jogo é ambientado no universo de *Star Wars*, com combate tático que pode ser pausado ou acontecer em tempo real.



Fonte: a) <<http://www.superdownloads.com.br/download/72/kings-bounty-armor-princess/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://www.gamespot.com/articles/ten-years-later-star-wars-knights-of-the-old-repub/1100-6429062/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Uma vertente muito forte dos jogos de RPG é aquela que segue os modelos dos primeiros RPGs feitos no Japão, os **J-RPGs**. Jogos nesse modelo possuem uma estrutura clássica de organização, com uma área de mundo aberto onde o jogador pode navegar e pontos de interesse no mapa, como cidades ou cavernas para explorar. Os personagens normalmente pertencem a uma classe com habilidades específicas e existe a noção de um grupo de personagens que o jogador controla além do protagonista principal da história. Esse grupo de personagens normalmente é limitado e o jogador coordena suas ações durante o combate, que se realiza em turnos. A visualização tradicional desses combates é em uma tela de duas dimensões, com o grupo de heróis em um dos lados e os inimigos em outro. Atualmente, novos jogos têm mudado essa estrutura. Grandes franquias, como *Final Fantasy* e *Breath of Fire* são representantes desse tipo de jogo.

Figura 21 - Alguns exemplos de JRPGs. Em a) o melhor representante do gênero, *Final Fantasy*, com o seu combate em turnos, heróis de um lado, monstro gigante e guloso do outro. Em b) um outro estilo de combate está presente em *Agarest*, semelhante a jogos de estratégia em turno, onde o cenário é dividido em blocos ou células e o jogador deve mover seus heróis para atacar as unidades adversárias. Esses últimos jogos costumam ser chamados de RPGs Táticos.



Fonte: a) <[http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Chocobo_Eater_\(Final_Fantasy_X\)](http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Chocobo_Eater_(Final_Fantasy_X))> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://www.at7addak.com/article/agarest-generations-of-war-pc-review-best-jrpg-ever-created>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Os jogos de RPG se beneficiaram também do empréstimo de características de outros gêneros, com um grande destaque para o gênero de Ação. Os **RPG de Ação** envolvem todos os elementos tradicionais dos jogos de RPGs, mas possuem sistemas de combate em tempo real, exigindo do jogador uma habilidade mais reativa e decisões rápidas para vencer os adversários.

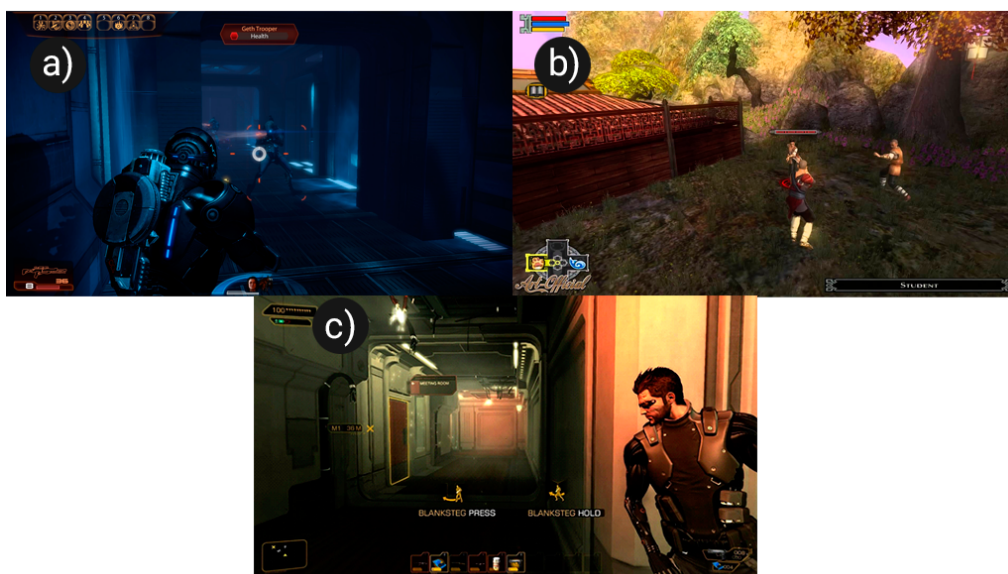
Figura 22 - Seja em *The Witcher 3* (a) ou em *Dark Souls 3* (b), se o jogador cochilar...tchau! Brincadeira, em *Dark Souls 3*, mesmo se você tiver bem acordado e for muito bom... tchau também!



Fonte: a) <<http://wccftech.com/witcher-3-wild-hunt-detailed-45minute-gameplay-video-1080p-60-fps/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://moviepilot.com/posts/3559989>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Um último ponto a se considerar: os jogos de RPG, especialmente os primeiros, sempre se passavam em cenários e mundos fantasiosos, direto de livros de Tolkien e mitologias medievais. Isso se deve em grande parte à origem dos jogos de RPG tradicionais de mesa, que costumam se passar nesse tipo de ambiente com elfos, anões, dragões e cavernas gloriosas, repletas de perigos. Porém, o gênero conseguiu quebrar esse estereótipo, com grandes sucessos sendo ambientados em outros tipos de ambientes.

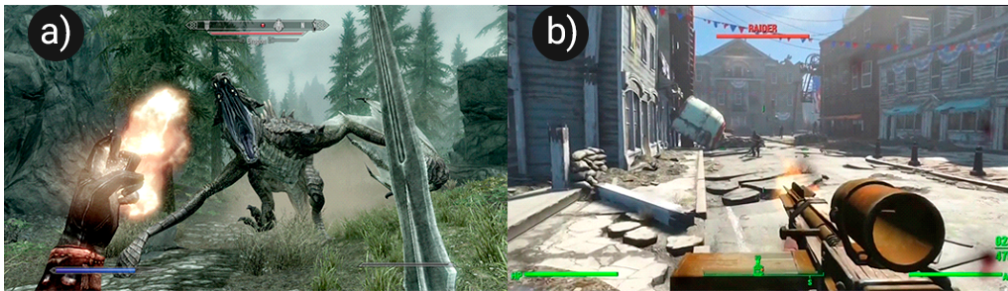
Figura 23 - Grandes jogos de RPG que não se passam em mundos medievais com fadas e dragões: a) *Mass Effect* (espaço), b) *Jade Empire* (China antiga, época do império de Jade) e c) *Deus Ex: Human Evolution* (futurista).



Fonte: a) <<http://www.lumethemad.com/2010/03/02/mass-effect-2-or-how-i-learned-to-stop-worrying-and-love-bioware/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<https://www.youtube.com/watch?v=aqFvOkTyeIY>> Acesso em: 10 de maio de 2016. c) <<https://www.youtube.com/watch?v=zT4KGMt3ZF4>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Um último comentário sobre os jogos de RPG é com relação à perspectiva de câmera. Tradicionalmente, os jogos de RPG possuem uma perspectiva em terceira pessoa, porque ela permite uma visualização dos personagens que o jogador controla e estabelece uma relação de empatia entre eles. Além disso, a câmera aberta facilita a tarefa de exploração. Porém algumas franquias passaram a utilizar a visualização em primeira pessoa, para dar um maior senso de imersão dentro do mundo do jogo. Os avatares criados nesses jogos costumam ser customizados por completo, desde a roupa até as feições do rosto, e funcionam como uma “casca vazia”, na qual o jogador pode se representar dentro do mundo. Normalmente os personagens principais deste jogo possuem pouca ou nenhuma história de contexto e as ações do jogador é que definem a sua personalidade.

Figura 24 - Jogos com a perspectiva em primeira pessoa fazem com que o jogador se sinta dentro do mundo do jogo, seja uma terra fantástica como *Skyrim* (a) ou em um mundo futurista e desolado como o de *Fallout 4* (b) . Só tenha cuidado com a mordida desse dragão!



Fonte: a) <<https://otakugamerzone.com/2015/08/18/gaming-challenge-day-1011-best-gameplaysystem-of-choice/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://www.ign.com/videos/2015/06/15/fallout-4-microsoft-e3-press-conference-gameplay-demo>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

2.5 Simulações

Jogos de simulação tentam imitar ou emular uma experiência da forma mais realista possível. Eles podem ser simulações de processos, ambientes ou atividades. O nível de realismo da simulação depende do seu objetivo: se for puro entretenimento, são permitidas algumas liberdades e a simulação não precisar ser tão próxima da experiência real. Caso se deseje realizar o treinamento de uma habilidade do jogador ou prover uma experiência o mais próximo possível da vida real, mas de forma segura, então o nível de exigência quanto ao realismo da simulação é maior.

Os jogos de simulação, normalmente, não possuem uma história ou um objetivo final a ser atingido, em vez disso, possui pequenos objetivos que vão orientando a progressão no jogo.

Os jogos de simulação se dividem em subgêneros específicos, de acordo com a atividade ou ambiente simulado. Os mais tradicionais são os simuladores de **construção e gestão de recursos**: jogos onde você controla um ambiente e deve investir os recursos para fazê-lo crescer de acordo com processos estabelecidos. Esse gênero é composto tanto por jogos de construção de cidades como de administração de governos ou negócios (hospitais, lojas, etc.). Uma vertente nova são os jogos de gestão de esportes, como o *Football Manager* e o *Championship Manager*, em que o jogador deve gerenciar os recursos (jogadores) de um time.

Figura 25 - Simuladores de Construção e Gestão baseiam-se na ideia de evoluir um projeto inicial até um estágio final, da melhor forma possível. Em a) um clássico construtor de cidades, o *SimCity*. Em b) , gerencie seus recursos para construir um hospital em *Theme Hospital*. Espero que a vigilância sanitária não chegue agora!



Fonte: a) <<http://www.geeky-gadgets.com/simcity-gameplay-unveiled-in-new-10-minute-trailer-video-08-10-2012/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<https://fangirlred.wordpress.com/2013/08/21/fangirl-flashback-theme-hospital/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Uma variação desse tipo de jogo é quando a gestão é aplicada a seres vivos e não a projetos e ambientes. Esses jogos são chamados de **simuladores de vida artificial** e podem ir desde o controle de tribos ou grupos, no estilo de jogos denominado *God Games*, até o controle de um indivíduo ou família, ou simulações biológicas de animais. Essas simulações normalmente consistem em direcionar ações para que os personagens fiquem em um estado equilibrado de necessidades físicas/emocionais.

Figura 26 - Jogos que tentam simular aspectos da vida, seja do nosso dia a dia, como *The Sims* (a), ou até mesmo de outras espécies, como a dura vida dos lincos do jogo *Shelter* (b) .



Fonte: a) <<http://tutoriaislive.com/gameplay-de-the-sims-4/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://www.engadget.com/2014/10/24/shelter-2s-first-gameplay-trailer-says-click-this-lynx/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Um grande subgênero de sucesso são os **jogos de esporte**, que buscam simular as atividades esportivas favoritas dos jogadores: futebol, basquete, futebol americano, baseball, etc. Esses jogos buscam realismo na movimentação e nas simulações, porém apresentam um esquema de controle que permite ao jogador dominar os recursos do jogo mais facilmente, de forma que ele consiga jogar no mesmo nível do computador sem necessariamente ter que executar instruções complexas ou frustrantes. Esses jogos têm como uma das principais características o realismo físico e a alta qualidade gráfica no modelo dos jogadores.

Figura 27 - Os jogos de simulação esportiva a) *NBA 2k14* e b) *Pro Evolution Soccer 2015* permitem que jogadores sejam bons em esportes que talvez nem consigam jogar na vida real!



Fonte: a) <<http://www.godisageek.com/2013/12/nba-2k14-next-gen-review/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://www.trueachievements.com/n17501/further-pes-2015-gameplay-details-revealed.htm>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Outro grande subgênero dos jogos de simulação consiste dos **simuladores veiculares**: jogos que tentam simular a experiência de condução de um veículo, seja terrestre, aéreo, naval ou até mesmo futurista! Esses jogos variam muito em grau de realismo, com jogos de corrida voltados ao puro entretenimento, como a franquia *Need for Speed*, até jogos que realizam uma simulação mais complexa, como os jogos da série *Microsoft Flight Simulator*.

Figura 28 - Simulações veiculares, como a) *Need for Speed* e b) *Microsoft Flight Simulator*, são um sucesso entre jogadores, porque permite que eles vivam a experiência de dirigir ou pilotar sem correr riscos de vida



Fonte: a) <<http://www.idigitaltimes.com/need-speed-gameplay-trailer-tandem-drifting-showcased-five-ways-play-video-472422>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://english.blog.eazel.com/flight-simulator-x-a-classic-that-refuses-to-die/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

2.6 Estratégia

Jogos de estratégia são jogos focados na administração de recursos e unidades dentro do espaço do jogo para atingir um objetivo específico, valorizando a tomada de decisão e a capacidade de leitura do estado do jogo. Esses jogos costumam ser divididos em vários subgêneros, tendo como principais fatores de divisão a questão de serem mais voltados à estratégia ou à tática, e se são jogados em tempo real ou em turnos.

Jogos em turnos tendem a dar mais tempo para o jogador avaliar a situação e tomar uma boa decisão (para o conjunto de informações que lhe é conhecido!). Jogos em tempo real forçam o jogador a tomar decisões em um espaço de tempo mais curto e adicionam uma pressão extra no jogador.

Jogos focados na tática concentram-se em problemas de posicionamento tático e uso de unidades com recursos específicos para solucionar uma situação de combate. Esses jogos dão um valor maior às unidades que o jogador possui, permitindo até uma customização e evolução dessas unidades. Jogos focados na estratégia adicionam desafios de gestão e construção de recursos pelos quais o jogador pode construir unidades de combate e prédios que lhe dão vantagens específicas no mapa do jogo. Como as unidades podem ser reconstruídas a qualquer momento, o valor individual de cada unidade diminui.

Um dos subgêneros mais famosos dos jogos de estratégia é o **4X** - *eXplore, eXpande, eXploit* e *eXterminate*. Jogos desse estilo possuem um sistema complexo de elementos e partidas com durações prolongadas, representando uma evolução completa de uma civilização. O jogo acontece em função das quatro ações básicas que nomeiam o gênero: exploração do território, expansão da base ou império do jogador, descoberta e uso de recursos especiais no mapa e extermínio dos concorrentes na partida. É comum que existam múltiplas condições de vitória e que o jogador possa seguir a linha que melhor se adaptar ao seu estilo de jogo para vencer.

Figura 29 - Jogos do gênero 4X se destacam por partidas prolongadas, com mapas extensos e cheios de recursos. Garantir esses recursos pode ser a chave entre a vitória e a derrota! Em a) o grande ícone do gênero (e dos jogos!), *Civilization*. Em *Endless Legend* (b), um 4X ambientado em um mundo de fantasia, com todos os monstros mitológicos que se tem direito!

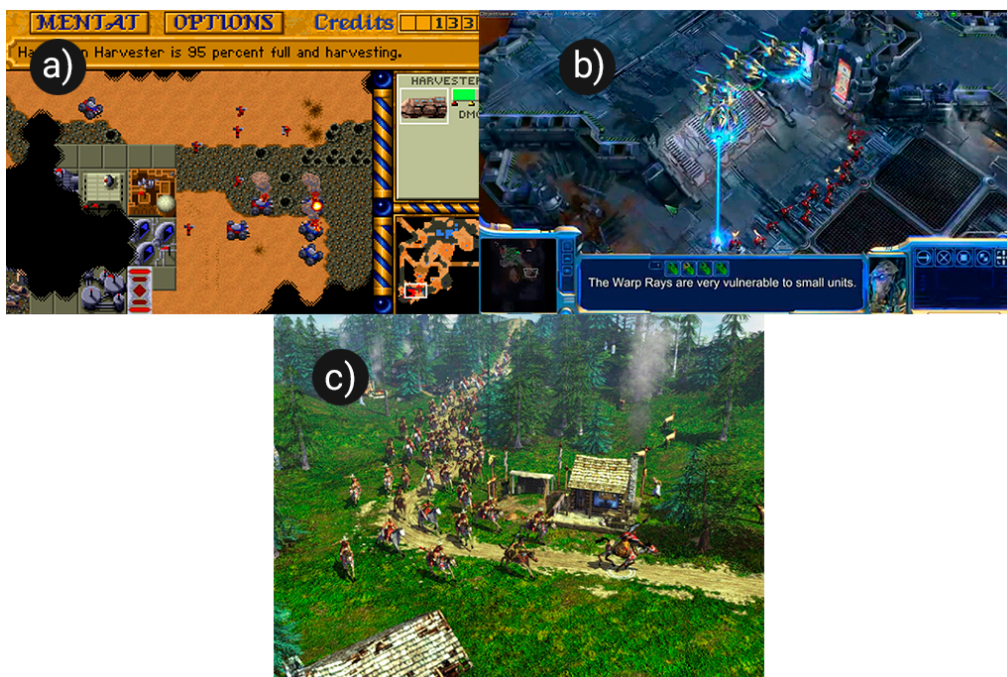


Fonte: a) <<https://jovemnerd.com.br/nerdnews/games/e3-2010-confira-imagens-e-detahes-de-civilization-v/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://www.gamespot.com/reviews/endless-legend-review/1900-6415914/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Jogos de **estratégia em tempo real**, ou **RTS**, são os mais famosos e populares do gênero. Focados em decisões rápidas sobre um cenário em constante mudança, os jogadores devem balancear as ações de coletar recursos, construir prédios, evoluir tecnologias e construir unidades de combate. Saber administrar a hora de

atacar e a hora de fortificar uma base é essencial para o sucesso no jogo. As grandes franquias de estratégia, como *Warcraft*, *Starcraft*, *Age of Empires* e *Command & Conquer*, encaixam-se nesse estilo de jogo.

Figura 30 - Jogos de RTS são muito populares dentre os jogos de estratégias e abordam várias temáticas. Em a), temos o jogo que definiu o formato do gênero, *Dune II*. Em b) , *Starcraft*, uma das maiores franquias de jogos de estratégia, que também evoluiu e se tornou um esporte eletrônico. Em c), *Age of Empires*, um jogo que aproveitava para ensinar um pouquinho de história para os seus jogadores!



Fonte: a) <<http://www.giantbomb.com/dune-ii-the-building-of-a-dynasty/3030-14236/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<https://www.youtube.com/watch?v=-PfkVeI7AiA>> Acesso em: 10 de maio de 2016. c) <<http://digitalhint.net/age-of-empires-game-wallpapers.html>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Jogos de **Tática em Tempo Real**, ou **RTT**, são parecidos com os RTS, só que não possuem o elemento de gestão de recursos ou construção de unidades. O jogador começa com um conjunto específico de personagens e deve utilizá-las para alcançar os objetivos. Como o jogador não pode construir novas unidades, cada uma delas tem um valor maior, e o posicionamento e uso de habilidades é crucial para garantir o sucesso no jogo.

Figura 31 - Com um esquadrão tático igual ao de *Commandos*, não havia chance de os nazistas ganharem a guerra...



Fonte: <<http://commandos-behind-enemy-lines.softonic.com.br/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Já os jogos de **Estratégia baseada em turnos**, ou **TBS**, dão um pouco mais de tempo para o jogador avaliar o estado do jogo e tomar uma decisão, e o jogo prossegue com a alternância de turnos entre jogadores ou entre jogador e computador. Jogos clássicos como Xadrez e Damas pertencem a essa categoria.

Figura 32 - A série *Heroes of Might and Magic* é um dos maiores sucessos dos jogos de estratégia em turnos.



Fonte: <<http://www.gamespot.com/reviews/heroes-of-might-magic-iii-hd-edition-review/1900-6416032/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Jogos de **Táticas baseados em Turnos**, ou **TBT**, são bastante populares, com mecânicas utilizadas em outros gêneros, principalmente no de RPG (*Final Fantasy Tactics*, *Fire Emblem*, *Tactics Ogre*). A ideia é que o jogador possui um conjunto fixo de unidades e deve dispô-las e decidir suas ações a cada turno, de forma a resolver um cenário de combate proposto. Recentemente, grandes clássicos desse gênero tiveram versões novas, como a série *XCOM*. Joguem, é muito bom!

Figura 33 - Duas franquias de sucesso, *Jagged Alliance* (a) e *XCOM* (b) representam títulos de grande sucesso do gênero de estratégia Tática baseada em Turnos.

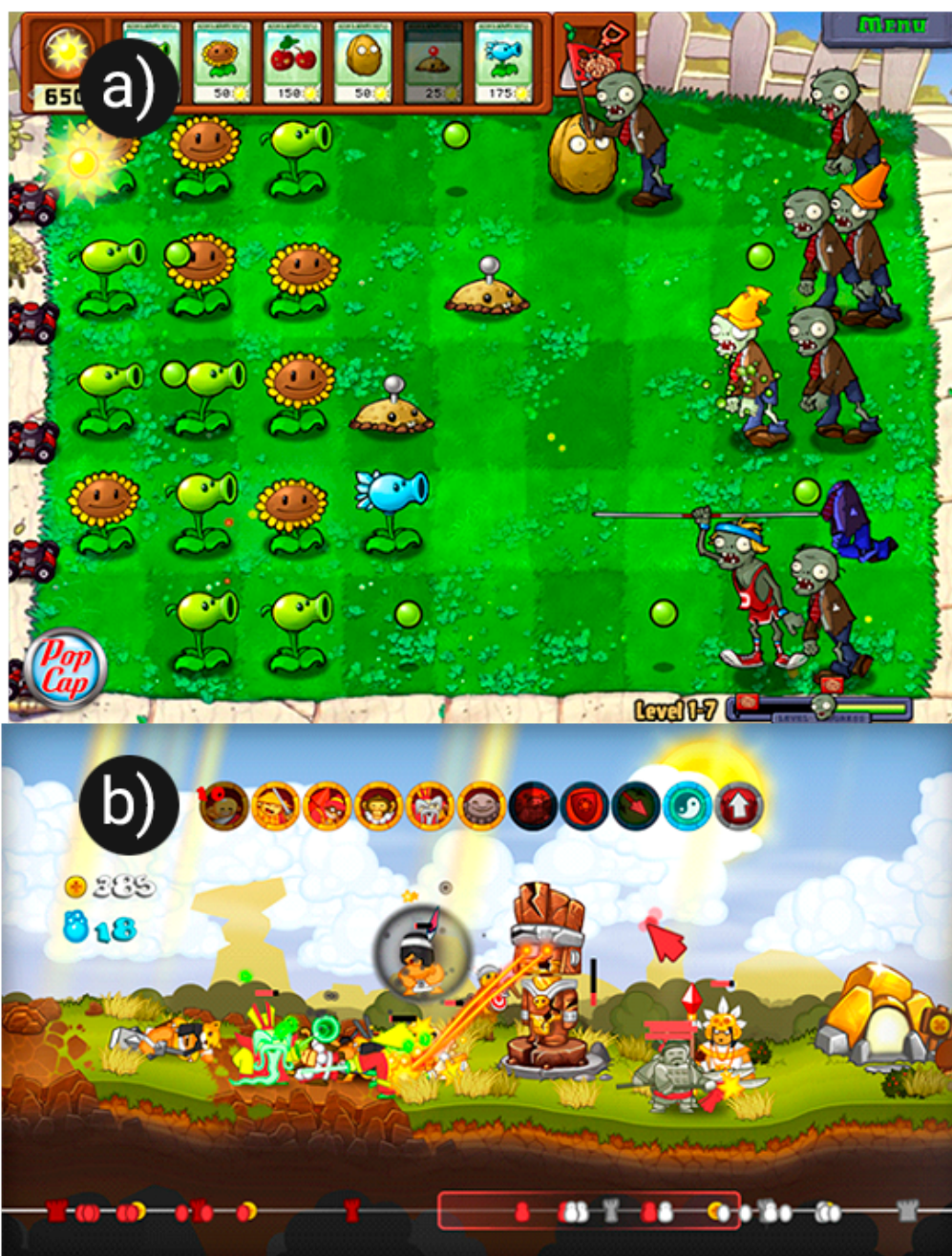


Fonte: a) <<http://www.loadthegame.com/2014/10/26/jagged-alliance-flashback-review-hard-reset/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://gamesintrend.com/xcom-2-gameplay-trailer-release-date/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Um gênero que tem ganhado destaque dentre os jogos de estratégia é o **Tower Defense**, nele o jogador estabelece uma linha de defesas para proteger um território e impedir que uma horda de adversários destrua sua base. Esse tipo de

jogo é focado no posicionamento de construções (ou unidades), de forma que elas consigam parar ou desviar o fluxo de inimigos. Jogos nos quais o jogador exerce o papel contrário também se enquadram nesse tipo de estratégia, pois ele deve descobrir uma sequência de unidades a ser enviada suficientemente forte para destruir as defesas do adversário.

Figura 34 - *Plants vs Zombies* (a) é um jogo divertido e criativo, no qual o jogador deve defender sua casa de zumbis, digamos, muito atrapalhados! Já *Sword & Soldiers* (b) permite que o jogador tanto defenda sua base como ataque bases adversárias, experimentando os dois lados da ação do gênero.



Fonte: a) <<http://www.busygamer.com/?tag=tower-defense>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://ronimo-games.com/SwordsAndSoldiers/html/store.html>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

2.7 Outros Gêneros

Existem também alguns gêneros que têm sua nomenclatura baseada não tanto pelo *gameplay*, mas por outras características que os tornam únicos. Um exemplo disso são os jogos do gênero **MMO** - *Massive Multiplayer Online*: esses jogos normalmente têm outro gênero associado (RPG, FPS, RTS), mas como sua característica principal é a quantidade de jogadores (muitos jogadores interagindo de forma simultânea em um mesmo ambiente) e a plataforma onde ele executa (internet!), isso acaba definindo o gênero em si.

Jogos de MMO tem, além da dificuldade de gestão dos múltiplos usuários, um desafio no quesito de narrativa: como os jogos são feitos para não acabar e têm um foco muito forte na socialização, não existe uma história principal que guia o jogo, mas uma série de eventos e missões para os jogadores realizarem de forma cooperativa.

Figura 35 - Em jogos como *World of Warcraft* (a) e *Path of Exile* (b), o jogador vive as aventuras e constrói um herói épico, como todos os 2.995.234 outros existentes.



Fonte: a) <<http://www.dailymotion.com/video/x30sk4v>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://vmrob.com/hardcore-mode-everything-matters/path-of-exile-gameplay/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Um subgênero dos jogos MMO são os jogos de **MOBA** - *Multiplayer Online Battle Arena*, que envolve uma disputa entre times (normalmente de 5) em que o objetivo é destruir as estruturas da base do adversário antes que ele destrua a sua base. Esse gênero ganhou grande destaque devido aos campeonatos de esportes eletrônicos, com etapas mundiais chegando a distribuir prêmios milionários!

Figura 36 - Os maiores representantes atuais do gênero MOBA: *DOTA 2* (a) e *League Of Legends* (b).



Fonte: a) <<http://www.gamespot.com/videos/match-overview-dota-2-gameplay/2300-6411633/>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://www.geek.com/games/dota-2-vs-league-of-legends-an-action-rts-showdown-1484359/2/>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Outra classificação que não parte tanto do jogo em si, mas do perfil dos jogadores, são os **jogos casuais**. Esses jogos são pensados para um público-alvo que não joga muito e tendem a ser de fácil acesso, fácil aprendizado e com partidas curtas, que possam ser jogadas em filas de banco ou no percurso para casa (de ônibus! Não jogue dirigindo, pelo amor de Deus!). Jogos casuais que são associados a redes sociais e têm como foco a interação entre usuários são chamados de **jogos sociais**.

Figura 37 - Jogos casuais podem virar verdadeiras febres, como é o caso do *Candy Crush* (a). E quem nunca recebeu um pedido de ajuda de um colega para ir ajudar a colher tomates na sua fazendinha em *Farmville* (b).



Fonte: a) <<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/03/candy-crush-saga-guia-completo-traz-dicas-vida-infinita-e-muito-mais.htm>> Acesso em: 10 de maio de 2016. b) <<http://mentalfloss.com/article/25047/why-do-people-play-farmville>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

Alguns jogos têm como foco a participação cooperativa de amigos em uma sessão local e são ótimos para reuniões ou ambientes de festa. Esses são os famosos **Party Games**, muito comuns, principalmente no Nintendo Wii.

Figura 38 - Ótimo jogo para passar uma tarde com amigos! Claro, vocês poderiam ir passear na praia, mas para que sair de casa?



Fonte: <<https://www.nintendo.pt/Jogos/Wii/Mario-Party-9-281870.htm>> Acesso em: 10 de maio de 2016.

3. E o futuro dos Gêneros?

Ufa! Quantos gêneros existem, hein? Para ser sincero, não vimos todos, apenas aqueles que se destacam mais! Existem ainda subdivisões específicas com relação ao tipo de ações que se pode fazer no jogo, perspectivas e outros elementos do *gameplay*.

Mas acho que essa classificação já lhe permite identificar um bom número de jogos, você concorda?

Existem outros tipos de classificação? SIM! Poderíamos, por exemplo, classificar os jogos em função do seu **propósito**: entretenimento, educacionais, treinamento, exercícios (*exergames*), propaganda e marketing (*advergames*), etc... E vamos falar um pouco mais sobre isso quando falarmos sobre Jogos Sérios (confira nas próximas aulas!). Uma classificação pode ser mais adequada dependendo do contexto em que se queira discutir os jogos.

Uma última consideração que gostaria de fazer com vocês: perceberam como existem alguns gêneros que já fogem um pouco do critério de classificação normal, o *gameplay*? O *Survival Horror*, o MMO. Esses já levam em conta outros fatores além

da forma de se jogar. À medida que os gêneros de jogos começam a se misturar cada vez mais e que a norma-padrão passa a ser os gêneros híbridos, é natural que no futuro se migre para uma outra classificação.

Minha aposta? Com o aumento da importância da temática e da narrativa em jogos, acredito que a classificação utilizada para filmes e livros também seja adotada para jogos. Atualmente já se percebe que esses fatores são utilizados como características importantes e pontos de destaque dos jogos no mercado: um RPG de ficção científica espacial, um jogo de ação em ambientes épicos, por exemplo.

Mas aqui estou apenas filosofando! É esperar para ver o que acontece. De qualquer forma, a taxonomia por *gameplay* ainda será usada por muito tempo, então trate de se familiarizar com ela, certo?

Até a próxima aula!

Pontos-chave

Eita que essa aula foi grande! Mas não se preocupe, à medida que você começa a experimentar vários jogos e conhecer os gêneros na prática, a classificação fica internalizada em você. O melhor que você pode fazer é pegar os vários exemplos da aula e jogar, um por um.

Aproveita que foi o professor que recomendou, você tem uma desculpa oficial para jogar!

Pontos de interesse da aula:

- A **classificação em grupos** facilita a comunicação de ideias e a identificação das características básicas dos elementos classificados.
- Jogos de **Ação** se caracterizam por um ritmo acelerado, em tempo real, e exigem coordenação e reflexo dos jogadores. Esses jogos são muito focados em combate e na navegação pelo ambiente do jogo.
- Jogos de **Aventura** se caracterizam por um ritmo mais balanceado, com vários quebra-cabeças e problemas para o jogador resolver. Esses jogos são muito focados na narrativa e exploração do ambiente.
- Jogos de **Ação-Aventura** misturam o que existe de melhor entre os dois gêneros: a ação do combate balanceado com os quebra-cabeças do cenário.
- Jogos de **RPG** também focam em narrativa, mas são centrados no desenvolvimento e evolução dos personagens. Existem vários itens e habilidades que podem ser adicionados para fazer com que o personagem se torne mais forte, e as interações entre personagens são importantes para o desenvolvimento da narrativa.
- **Simulações** são jogos que buscam dar uma experiência realista para o jogador, seja na simulação de um processo, atividade ou objeto.
- Jogos de **Estratégia** têm como objetivo a gestão de recursos, seu uso e/ou posicionamento para atingir as condições de vitória do

jogo. A tomada de decisões e análise do estado do jogo são cruciais para avançar no jogo.

- Jogos **MMO** se caracterizam pela grande quantidade de jogadores interagindo em um mesmo espaço através da Internet.
- Jogos Casuais são feitos para terem partidas de curta duração e controles intuitivos, de forma a serem de fácil acesso para pessoas sem muita experiência com jogos.

Leitura Complementar

Na seção de leitura complementar dessa semana vocês vão...ler coisa nenhuma!

Acessem estes links:

- <http://www.kongregate.com/>
- <http://www.bigfishgames.com/online-games/index.html>
- <http://www.freeonlinegames.com/>

E joguem jogos de vários gêneros, observando as características citadas na aula!

Se possível, jogue alguns dos exemplos que foram citados também!

Autoavaliação

1. Pesquise sobre os seguintes jogos e responda qual o gênero deles e quais elementos os identificam com esses gêneros:
 - a. Megaman
 - b. Bioshock
 - c. Warcraft II
 - d. Mario Kart

2. Pense em algo comum do seu dia a dia em que a classificação em grupos ajuda no estudo ou na comunicação de atividades. Pode ser algo da sua escola ou do seu trabalho.
3. Existe algum gênero que você prefere jogar? Por quê?

Referências

BATES, Bob. **Game design**. 2. ed. Boston: Thomson Course Technology, 2004.

NOVAK, Jeannie. **Game development essentials**: an introduction. Cengage Learning, 2011.

ROGERS, Scott. **Level Up!** The guide to great video game design. John Wiley & Sons, 2014.

ROLLINGS, Andrew; ADAMS, Ernest. **Andrew Rollings and Ernest Adams on game design**. New Riders, 2003.

WIKIPEDIA. **List of video game genres**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres>. Acesso em: 05 de maio de 2016.