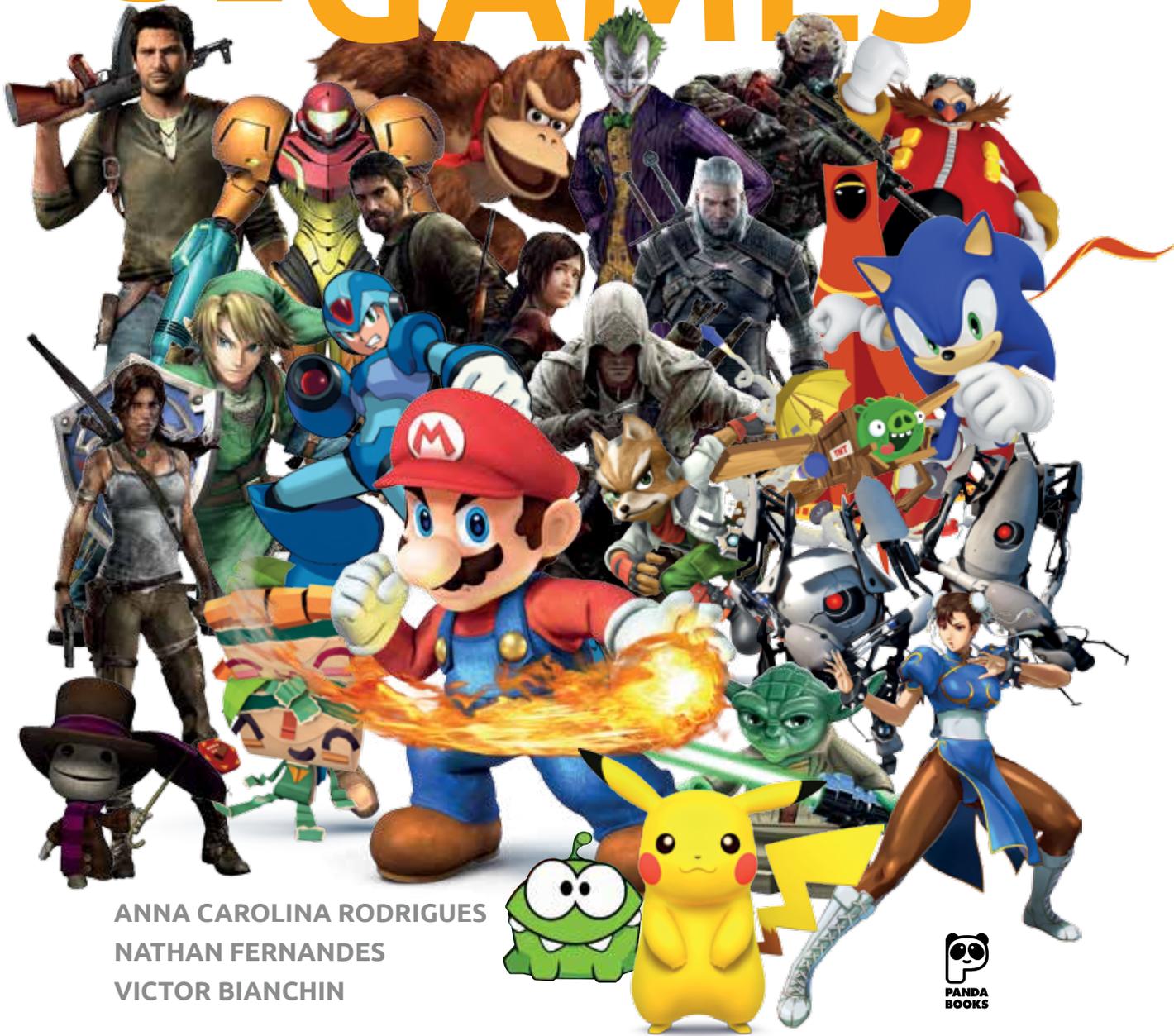


ALMANAQUE DE GAMES



ALMANAQUE DE GAMES



ANNA CAROLINA RODRIGUES
NATHAN FERNANDES
VICTOR BIANCHIN



© Anna Carolina Rodrigues, Nathan Fernandes e Victor Bianchin

Diretor editorial <i>Marcelo Duarte</i>	Projeto gráfico e diagramação <i>Estudia Design</i> <i>Vanessa Sayuri Sawada</i>
Diretora comercial <i>Patty Pachas</i>	Capa <i>Vanessa Sayuri Sawada</i>
Diretora de projetos especiais <i>Tatiana Fulas</i>	Colaboração <i>Guilherme Athaide</i> <i>Miriam Castro</i>
Coordenadora editorial <i>Vanessa Sayuri Sawada</i>	Preparação <i>Beatriz de Freitas Moreira</i>
Assistentes editoriais <i>Mayara dos Santos Freitas</i> <i>Roberta Stori</i>	Revisão <i>Daniele Débora de Souza</i>
Assistente de arte <i>Mislaine Barbosa</i>	Impressão <i>RR Donnelley</i>

Os créditos de todas as imagens desta obra pertencem aos produtores e criadores dos respectivos jogos e personagens, tendo sido utilizadas apenas imagens de divulgação. Todos os direitos reservados.

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA FONTE
SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

Rodrigues, Anna Carolina
Almanaque de games / Anna Carolina Rodrigues, Nathan Fernandes,
Victor Bianchin. – 1. ed. – São Paulo: Panda Books, 2016. 232 pp.

ISBN: 978-85-7888-608-0

1. Videogames – Miscelânea. 2. Videogames – História. I. Fernandes,
Nathan. II. Bianchin, Victor. III. Título.

16-34437

CDD: 794.8
CDU: 798.8

2016

Todos os direitos reservados à Panda Books.

Um selo da Editora Original Ltda.

Rua Henrique Schaumann, 286, cj. 41

05413-010 – São Paulo – SP

Tel./Fax: (11) 3088-8444

edoriginal@pandabooks.com.br

www.pandabooks.com.br

Visite nosso Facebook, Instagram e Twitter.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser reproduzida por qualquer meio ou forma sem a prévia autorização da Editora Original Ltda. A violação dos direitos autorais é crime estabelecido na Lei nº 9.610/98 e punido pelo artigo 184 do Código Penal.

/*{SUMÁRIO}*/

Apresentação 7

/*{O VIDEOGAME}*/ 9

Como um videogame é feito? 10
Videogames ao redor do mundo 12
Como os games ajudam o seu cérebro 15
O fenômeno da “gamificação” 16

/*{OS CONSOLES}*/ 19

Linha do tempo das gerações de consoles 20
Consoles #fail 22
Da Nintendo, com carinho
(só para o Japão) 25

/*{OS JOGOS}*/ 29

As maiores franquias de games 30
Os melhores jogos de todos os tempos 33
Os jogos mais caros da história 34
Os melhores *spin-offs*:
 subprodutos bem-sucedidos 35
Easter eggs por toda parte 38
Trilhas sensacionais 40
As regras mais estranhas dos games 42
Futebol bizarro 43
Os politicamente incorretos 44
Possantes do espaço 46
O jardim dos games 48
Os maiores anti-heróis dos games 49
Linha do tempo dos cabelos nos games 50
As musas dos games 52
Os “musos” dos games 54
Vilões não humanos 56
Os maiores psicopatas 58
Videogame *queer* 60

/*{GAMES NA MÍDIA}*/ 67

Os melhores filmes sobre games 68
Adaptações cinematográficas:
 da pior à melhor 70
Steven Spielberg nos clássicos 73
Videogame Popular:
 o seu jornal de notícias sobre games 74
Leitura dinâmica 75

/*{DÉCADA DE 1970}*/ 77

Atari 78
Odyssey 80
Space Invaders 81
Os melhores jogos da década de 1970 82

/*{DÉCADA DE 1980}*/ 85

Os consoles 86
Jogos mais vendidos da década de 1980 88
Tetris 89
Pac-Man 90
Prince of Persia 92
Donkey Kong 93
Atari para maiores 94
Shigeru Miyamoto 95
Os reis do *beat 'em up* 96
O código Konami:
 oito games para aplicá-lo 98
Desenhos animados dos games 99
As melhores montarias dos games 100
Todos os inimigos de Mega Man 102
Franquia Final Fantasy 106
Franquia Star Wars 108
Franquia Madden NFL 109

/*{DÉCADA DE 1990}*/ 111

Os consoles.....	112
Jogos mais vendidos da década de 1990	115
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	116
O fio da história de The Legend of Zelda	118
Conexões entre Zelda e	
Mario que você não conhecia.....	120
A cronologia de Street Fighter	121
O arsenal dos games de tiro	
em primeira pessoa (FPS)	124
Meu Brasil brasileiro... ..	125
Bowser, o maioral.....	128
Maldade em família	129
Os piores monstros de Resident Evil.....	130
Jogos de corrida	132
Os maiores personagens	
históricos de Assassin's Creed	134
As maiores máquinas de Eggman	136
Volta ao mundo com Lara Croft	138
Direto do túnel do tempo.....	140
Sexo, drogas e Rockstar	141
Franquia Sonic.....	142
Arwing: a clássica nave de combate de Star Fox....	144
Franquia Kirby	145
Franquia Fifa.....	146
Franquia Grand Theft Auto (GTA).....	147
Franquia Pokémon	148
Curiosidades monstras.....	150

/*{DÉCADA DE 2000}*/ 153

Os consoles.....	154
Jogos mais vendidos da década de 2000	158
Zumbis em números	159
A linha do tempo dos jogos brasileiros.....	160
Para o alto e avante	162
Onde vivem os aliens.....	164
Os donos das vozes.....	166
Cara de um, focinho do outro.....	167
De onde vem o mal	168
O panteão grego de God of War	170
Os maiores vilões da série Arkham.....	172

Coisas estranhas acontecem na

Electronic Entertainment Expo (E3)	174
Esportes regionais.....	175
Próxima atração: Festival dos Jogos Musicais....	176
Errar é humano	177
As melhores pistas de Mario Kart... ..	178
... e as mais toscas... ..	179
Dos quadrinhos para os comandos.....	180
Motel dos games	183
LittleBigPlanet.....	184
Shadow of the Colossus:	
o que ele não mostra	186
Franquia Call of Duty (CoD).....	188
Franquia The Sims	191

/*{DÉCADA DE 2010}*/ 193

Os consoles.....	194
Jogos mais vendidos de 2010 a abril de 2016.....	198
Os avatares mais divertidos para dançar.....	199
Os melhores e os piores de Lego	200
A revolução dos pássaros	201
Linha do tempo de Angry Birds.....	202
Terror: o triunfo de Slender Man	204
O terror das creepypastas.....	205
E mais games de terror que você precisa jogar	206
Operation Rainfall.....	207
Os melhores <i>fatalities</i> de Mortal Kombat	208
Nojentos e asquerosos.....	210
As produtoras mais icônicas da década	211
Os melhores jogos dos últimos dez anos.....	212
Os recordes mais bizarros do mundo.....	214
EarthBound, uma odisséia.....	215
A hora e a vez dos <i>indie games</i>	216
Jogos para <i>mobile</i> que fizeram história.....	218
Pokémon GO	220
Jogos de Wii U feitos pela Nintendo.....	221
Jogos de Wii feitos pela Nintendo	222
Jogos de Wii feitos por terceiros	223
Franquia Wii Series.....	224
The Last of Us.....	226
O que você talvez não	
saiba sobre The Last of Us.....	228

/*{APRESENTAÇÃO}*/

Este livro foi feito para os fãs de todas as idades: para aqueles que curtiram os primeiros jogos da década de 1970, usando o bom e velho Odyssey, e para os que já estão alucinados caçando em Pokemón GO pelas ruas com o *smartphone*.

Organizado por décadas, cada capítulo traz um panorama completo da história dos games. Você vai encontrar curiosidades sobre os consoles, os fabricantes, os jogos, as cifras que movimentam cada franquia, os *spin-offs* de maior sucesso, além de diversos rankings que mostram os "Top 10" de cada categoria e linhas do tempo, como a divertida evolução dos cortes de cabelo dos personagens.

Saiba também como os enredos foram ficando cada vez mais sofisticados e conheça os games adaptados para as telas do cinema, os jogos politicamente corretos – e incorretos –, e até aqueles que migraram para a vida real da maneira mais cruel.

Como o mundo dos games é muito dinâmico, os dados deste livro foram atualizados até abril de 2016. Assim, você tem em mãos um almanaque completo para lembrar os jogos que marcaram época e para ficar por dentro das novidades e curiosidades dos games mais incríveis de todos os tempos.



/{O VIDEOGAME}*/

Como um videogame é feito?

1. O ROTEIRO

Um game é, assim como um livro ou um filme, uma forma de contar uma história. Sem um bom roteiro, as chances de o jogo não agradar são grandes. Portanto, o processo começa nos roteiristas: junto com os produtores, eles trabalham para montar um roteiro que tenha começo, meio e fim, além de algumas reviravoltas. Personagens cativantes e consistentes também são importantes.

2. O STORYBOARD

A produção de um game tem muitos artistas envolvidos, como designers, ilustradores e animadores. O *storyboard* ajuda a equipe a entender a jogabilidade do game e o tipo de animação desejado. Já artes conceituais definem o conceito visual e as paletas de cores utilizadas.

3. O DESIGN DE PERSONAGENS

Os personagens são moldados em computador antes dos cenários. É possível usar modelos em 3D e simuladores de animação ou então criar cenas com atores reais e capturar seus movimentos. Esse processo de captura é bastante usado em games de ação, como *The Last of Us*, e nos de música, como *Guitar Hero*.

4. OS CENÁRIOS

Para criar os cenários, grandes estudos são feitos: filmes, livros, bonecos e até desenhos animados servem de inspiração. Não basta que sejam bonitos: é necessário que a rota que o jogador precisa seguir fique clara e que os elementos interativos estejam dispostos nos lugares corretos. Tudo que você vê no cenário de um game tem um motivo para estar ali.



5. O CÓDIGO

Por trás da parte gráfica, existe um código. É ele que determina como os elementos interagem uns com os outros, quem comanda a inteligência artificial do game e quem garante que seu personagem não fique preso em uma parede ou algo desse tipo. Os programadores são responsáveis por escrevê-lo e a linguagem mais utilizada é a C++, embora outras, como Java e C, também sejam muito empregadas.

6. OS TESTES

Confesse: você já sonhou em ser uma dessas pessoas que são pagas para testar videogames. Parece fácil, mas é um trabalho árduo: horas e horas jogando as mesmas fases e cenários para caçar pequenos erros que precisam ser detalhados e reportados para os programadores. Os testadores geralmente avaliam versões “alfa”, bastante distantes da completude, enquanto versões “beta”, mais avançadas, podem ser testadas também com o público.

7. O DESENVOLVIMENTO

Até aqui falamos do trabalho das desenvolvedoras – empresas que desenvolvem softwares e se especializam em criar os games. As empresas desenvolvedoras podem ser gigantes, como a Electronic Arts (9 mil funcionários), de bom tamanho, como a Square Enix (cerca de 4 mil funcionários), ou minúsculas, como a independente Team Meat, em que trabalham apenas duas pessoas. Empresas desenvolvedoras podem tanto criar o game por encomenda de uma distribuidora como desenvolvê-lo independentemente e depois vender o produto.

8. O MARKETING

Uma distribuidora ou publicadora é a empresa “dona” do game. Ela escolhe a data de lançamento, o orçamento do projeto, a identidade visual e, principalmente, faz a campanha de divulgação do produto. Boa parte da grana investida em um game é para essa campanha: estima-se que Battlefield 3, por exemplo, tenha consumido entre 45 milhões e 50 milhões de dólares somente com marketing – o mesmo valor gasto no desenvolvimento de God of War: Ascension.



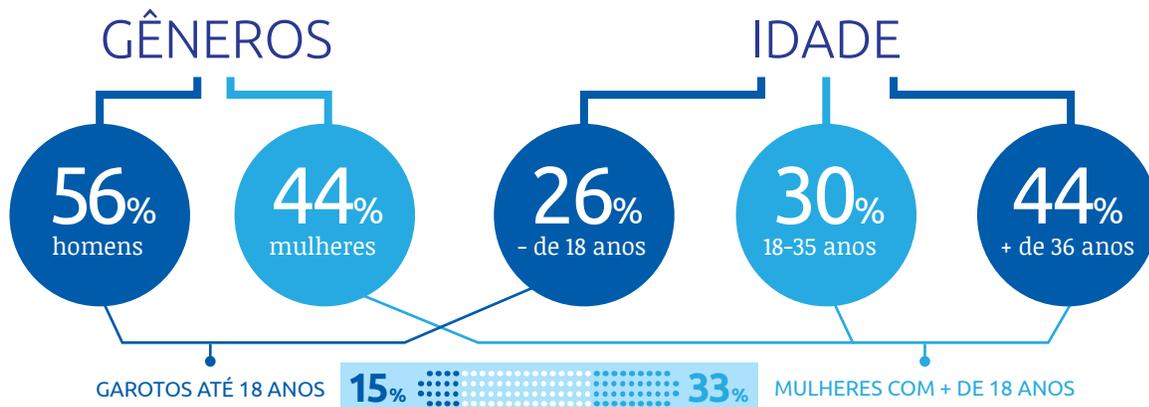
9. AS FEIRAS

As feiras de game mundiais, como a Electronic Entertainment Expo (E3), em geral realizada em Los Angeles, nos Estados Unidos, e a Tokyo Game Show, que tem lugar na cidade de Chiba, no Japão, ocupam uma das partes principais das campanhas de divulgação. Elas concentram jornalistas, blogueiros e outras pessoas que ajudam a divulgar o game na mídia e na internet, aumentando o *hype* em torno dele. Para quem consegue pagar um espaço como expositor, as feiras são democráticas: dá para bombar desde grandes franquias até games independentes.

(The Last of Us)



Videogames ao redor do mundo



O QUE DIZEM OS PAIS

59% jogam videogames com os filhos pelo menos uma vez por semana.

63% dizem que os games são uma parte positiva da vida dos filhos.

94% prestam atenção ao conteúdo dos games que seus filhos jogam.

POR QUE OS PAIS JOGAM COM OS FILHOS?

85% Diversão para toda a família.

75% porque os filhos pedem.

58% boa oportunidade para monitorar o conteúdo dos jogos.

75% boa oportunidade de socializar com os filhos.

54% eles gostam de jogar.



35% dos gamers frequentes usam o celular para jogar títulos como Clash of Clans ou Candy Crush Saga.

47% dos gamers dizem que o custo-benefício do segmento é maior em relação a comprar DVDs e músicas ou ir ao cinema.

56% dos gamers jogam na companhia de outros, seja presencial, seja on-line.

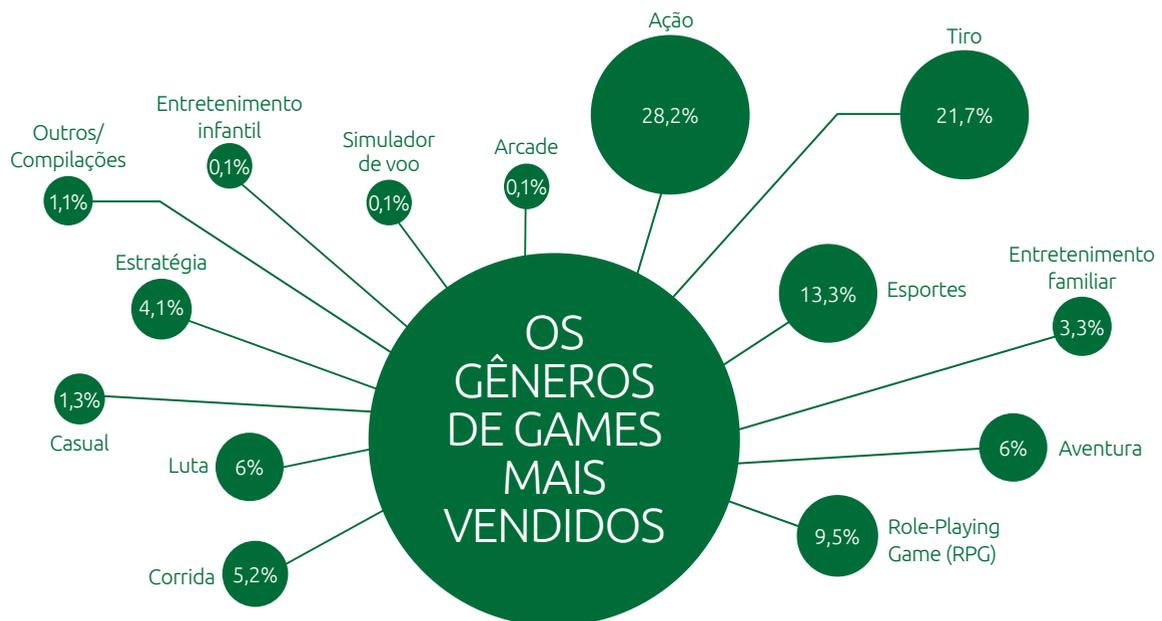
42% jogam com os amigos.

10 MIL HORAS é o tempo médio que os norte-americanos dedicaram aos games ao atingir a idade de 21 anos.

15 ANOS é o tempo médio que a maioria dos usuários adultos joga videogames.

76% de pessoas casadas disseram que jogos do tipo *massively multiplayer on-line role-playing game*, ou simplesmente MMORPG, tiveram efeito positivo no casamento.

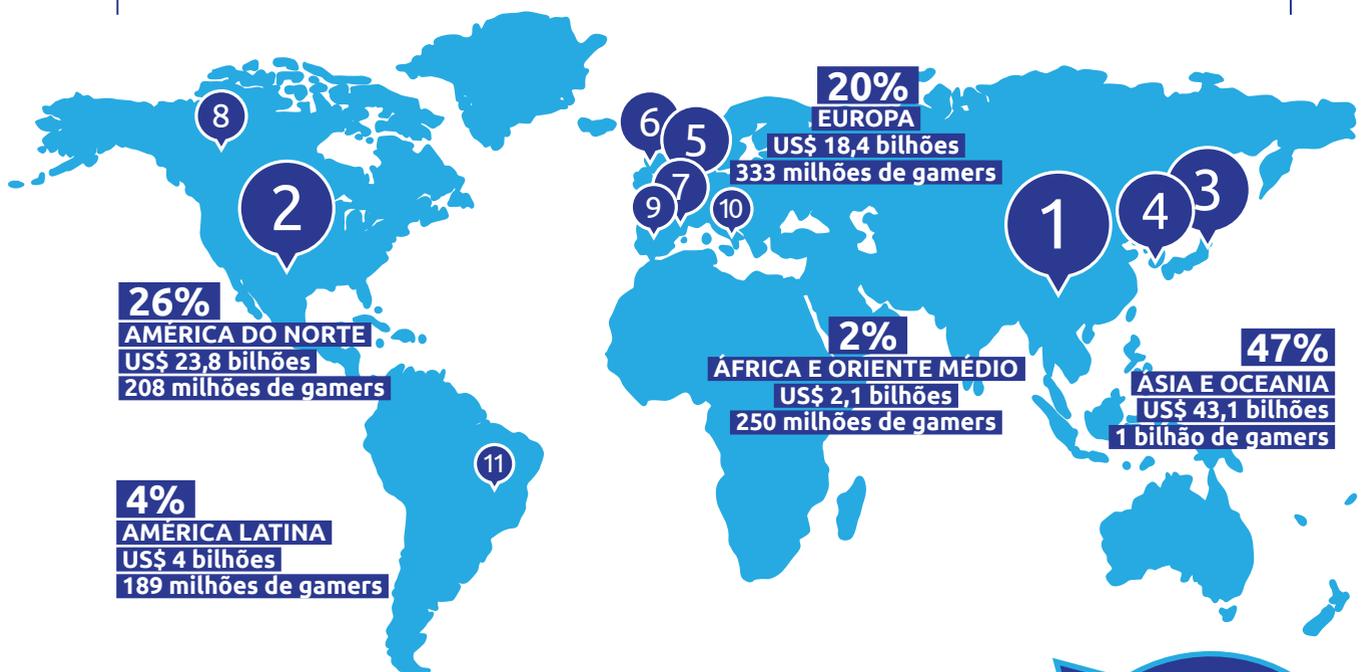
FONTE: Essential Facts About The Computer And Video Game industry (Entertainment Software Association).



Segundo estimativas da indústria, o mercado de videogames movimentou em todo o mundo 91,5 bilhões de dólares em 2015, dos quais 30 bilhões de dólares correspondem a celulares e tablets – o segmento que mais cresce.

Estima-se que entre 5% e 10% dos consoles vendidos nos Estados Unidos são levados à América Latina como presente ou para revenda.

OS MAIORES DO MERCADO E COMO SE DIVIDEM



	2014*	2015*		2014*	2015*
1. China	17.866	22.227	7. França	2.608	2.460
2. Estados Unidos	20.484	21.962	8. Canadá	1.717	1.811
3. Japão	12.219	12.328	9. Espanha	1.489	1.564
4. Coreia do Sul	3.356	3.978	10. Itália	1.514	1.505
5. Alemanha	3.528	3.654	11. Brasil	1.339	1.418
6. Reino Unido	3.426	3.533			

No total, há 1,98 bilhão de gamers no mundo.

* Valores em milhões de dólares. FONTE: Top 100 Countries by Game Revenues (Newzoo).