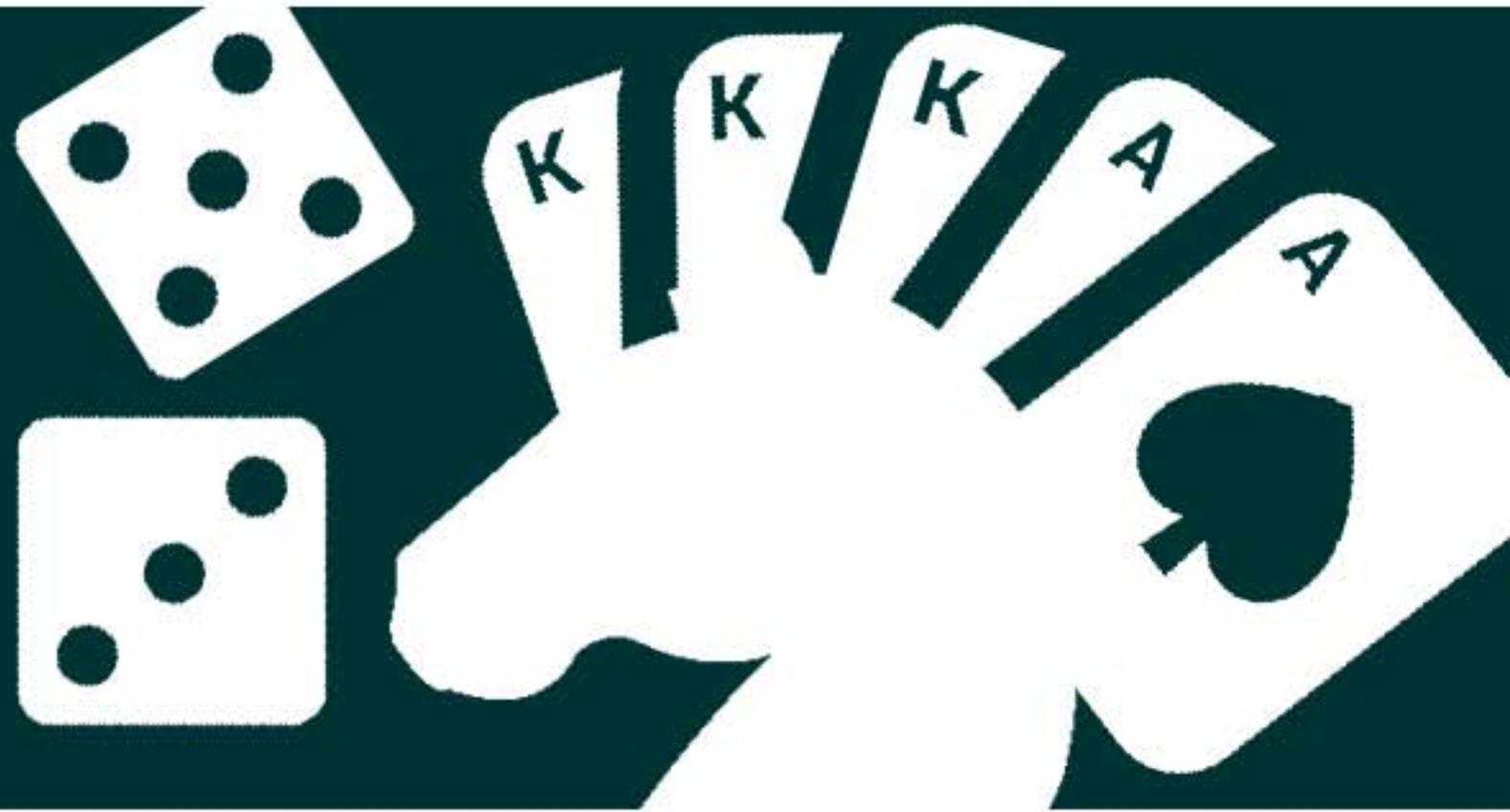


# TIPOLOGIAS DE JOGOS



Prof. Dr. Richard Romancini  
ECA/USP

**As classificações, tipologias ou taxonomias de jogos têm um sentido análítico: é mais fácil compreender um jogo em comparação com outros.**

**Contudo, também em termos práticos, as classificações são úteis, pois as características utilizadas nas distinções são elementos dos jogos, que devem ser levados em conta em projetos.**

**Nesse sentido, vale conhecer a tipologia de jogos de tabuleiro elaborada por Mann (2015), mostrada a seguir.**



## 1. ESTILO

Euro, Ameritrash, Simulações Históricas (por exemplo, jogos de guerra), Jogos para a Família.

## 2. TEMA

Civilização (mistura guerra, política, economia e ciência), Guerra (conflito militar), Política (inclui intrigas), Economia (gestão de recursos), Fantasia (inclui mitologia, depende de magia, ao contrário da sci-fi), Horror (medo, às vezes sobrenatural), Ficção Científica (ciência e tecnologia, mas sem mágica), Super-heróis, Aventura, Viagem (inclui jogos de trem), Arqueologia, Conflitos Animais (sem humanos), Pesquisa Científica, Desenvolvimento Intelectual, Crime (pessoas burlando a lei), Espionagem, Corrida e Viagem (inclui jogos de trem), Vida Pessoal, Romance, Jogos de Palavras, Abstrato (sem tema) - Nota: como em outras mídias, os temas frequentemente se sobrepõem. Muitos jogos têm vários temas, embora geralmente um domine.

## 3. INTERAÇÃO

MODOS BÁSICOS: Cooperação versus Conflito. SUBMODOS: Puramente cooperativo (a equipe ganha ou perde, por exemplo, Forbidden Island), Semicooperativa (equipe ganha, mas um indivíduo da equipe é o principal vitorioso), Semicooperativo com traidore(s) (por exemplo Battlestar Galactica), Equipes, Equipe Pública versus Equipe Oculta (por exemplo, Werewolf), Um contra Muitos (por exemplo, Mansions of Madness), Todos por Si (um vencedor apenas), História, Sem Vencedor (jogos de futebol infantil)

## 4. JOGADORES

Um a doze.

## 5. DURAÇÃO DO JOGO

10 minutos a 8+ horas ou limites de tempo real (por exemplo, Space Alert) – também podem ser expressos no tempo para cada jogador.

## 6. COMPLEXIDADE

Simple (jogável por não jogadores, por exemplo, Clue), Dificuldade Pequena (apreciado por pessoas comuns e jogadores, por exemplo, Lost Cities), Média (estratégia e tema mais fortes, mas ensinável em uma hora ou duas, por exemplo, Pandemic), Maior Dificuldade (os jogadores devem conhecer regras e comprometer-se por uma noite, por exemplo, Twilight Struggle), Jogo Complexo (os jogadores devem saber regras, não pode ser jogado de uma vez, por exemplo, Twilight Imperium III). Também podem ser classificador pelas idades dos jogadores: 5-18 +.

## 7. COMPONENTES

Mapa, Tabuleiro(s), Cartas, Contadores, Ladrilhos, Peças de Madeira, Miniaturas de Plástico ou Metal, Regras, Cartas de Referência, Folhas de Pontuação, Dados, Saco, Taça, Marcadores, Dispositivo Lúdico Único (por exemplo, roda de escavação em Thebes), Eletrônicos (por exemplo, dispositivo de Operation), Fita ou CD informativos (por exemplo, assassinatos misteriosos).



## 8. CONDIÇÕES DE VITÓRIA (como o jogo termina)

Objetivo(s) específico(s) do jogador, Meta(s) específicas para a equipe, Mais pontos de Vitória, Maioria do dinheiro/recursos, Conclusão de Mapa/Caminho, Eliminar oponentes, Solucionar um mistério ou Quebra-Cabeça, Mostrar mais conhecimento.

## 9. ESCALA

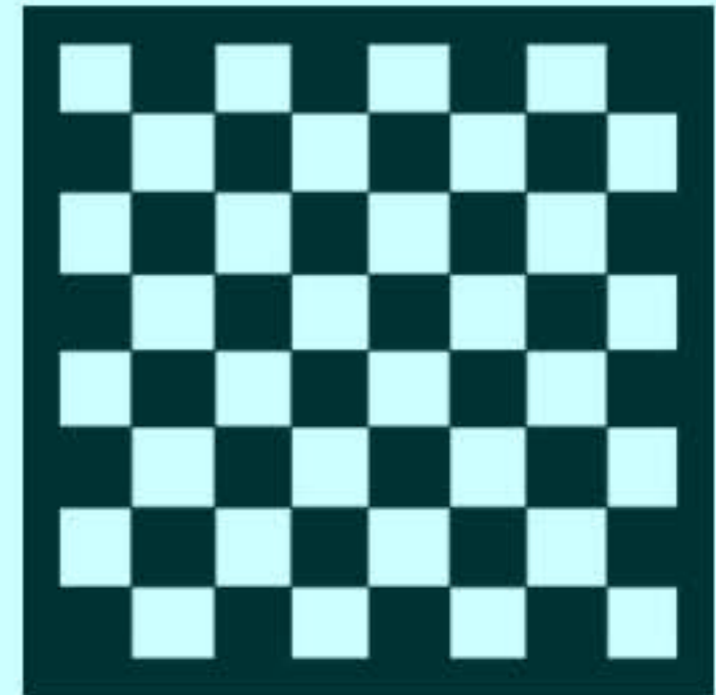
Tático - Seres/Máquinas Individuais ou Grupos Pequenos versus Estratégicos - Grupos Grandes ou Sistemas Inteiros versus Nenhuma Escala Discernível (maioria dos jogos de cartas).

## 10. PERÍODO HISTÓRICO

Pré-história, Antiguidade, Idade das Trevas, Idade Média, Início da Modernidade (Renascimento ou Século XVII), Século XVIII, Século XIX, Início do século XX, Final do século XX, Futuro, Nenhum.

## 11. ESPAÇO

Quadrados versus Hexágonos versus Áreas versus Pontos versus Sem Grade Espacial.



## 12. MOVIMENTO

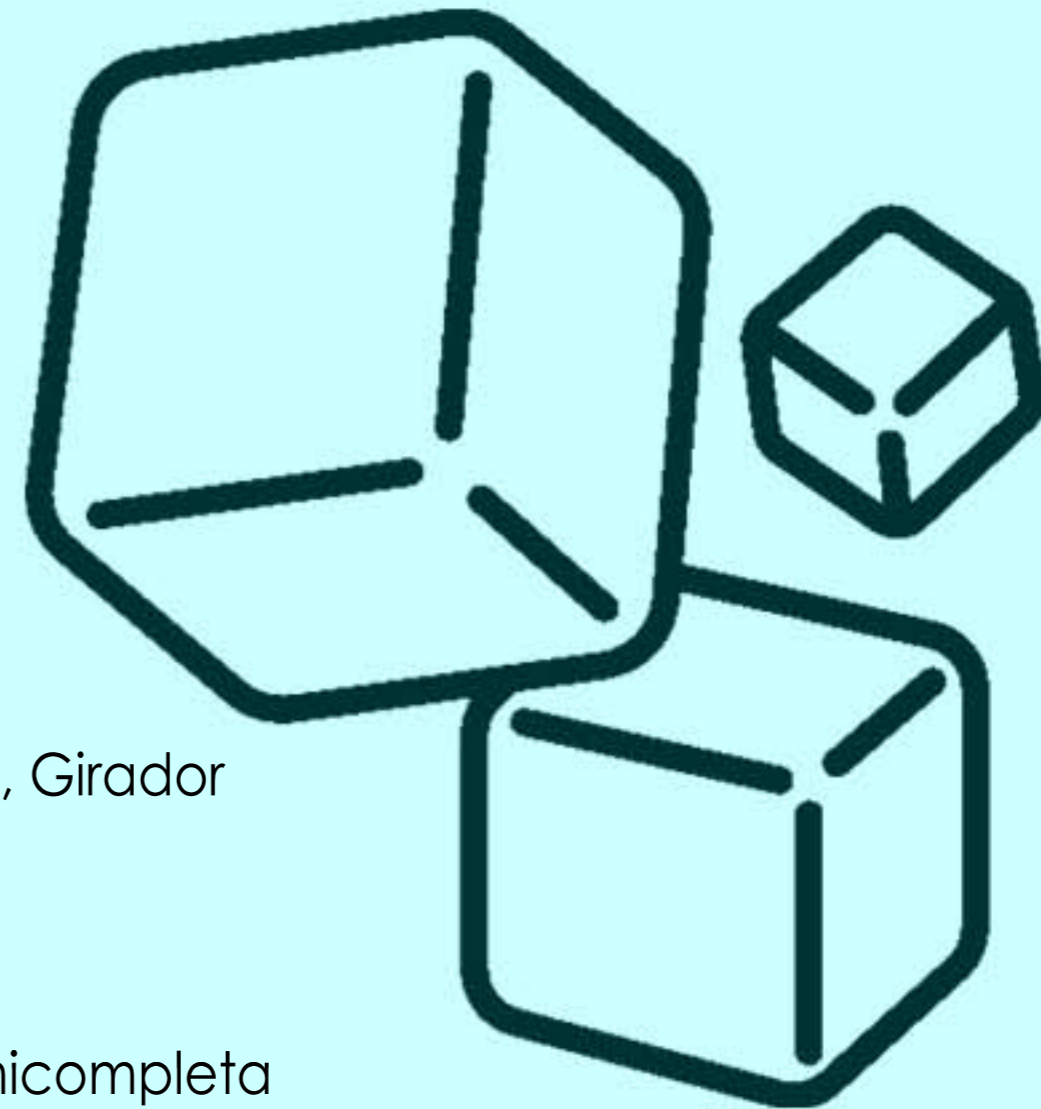
Instantâneos, Fator de Movimento Variável, Fator de Movimento Idêntico (um ou mais), Despesas com Pontos de Ação, Gastos com Cartas, Dependendo de Dados, Dependendo de Dispositivo Cinético (por exemplo, um spinner), Dependendo de Dinheiro ou Recursos, Nenhum Movimento.

## 13. ALEATORIDADE

Nenhuma, Dado, Cartas, Cartões ocultos, Saco de Tecido, Girador (*spinner*), Dispositivo Cinético Único, Eletrônica.

## 14. INFORMAÇÃO

Completa (nada está oculto, por exemplo, o xadrez), Semicompleta (mapas e contramarcadores conhecidos, mas cartas/cartões não utilizados são desconhecidos, por exemplo, Thebes), Limitada (você sabe suas próprias informações, mas sabe sobre seu oponente apenas dentro dos limites de jogo e das suposições baseadas em jogadas passadas, por exemplo, Coupé), Indisponível (você não sabe nada sobre o seu oponente, por exemplo, muitos jogos de cartas).

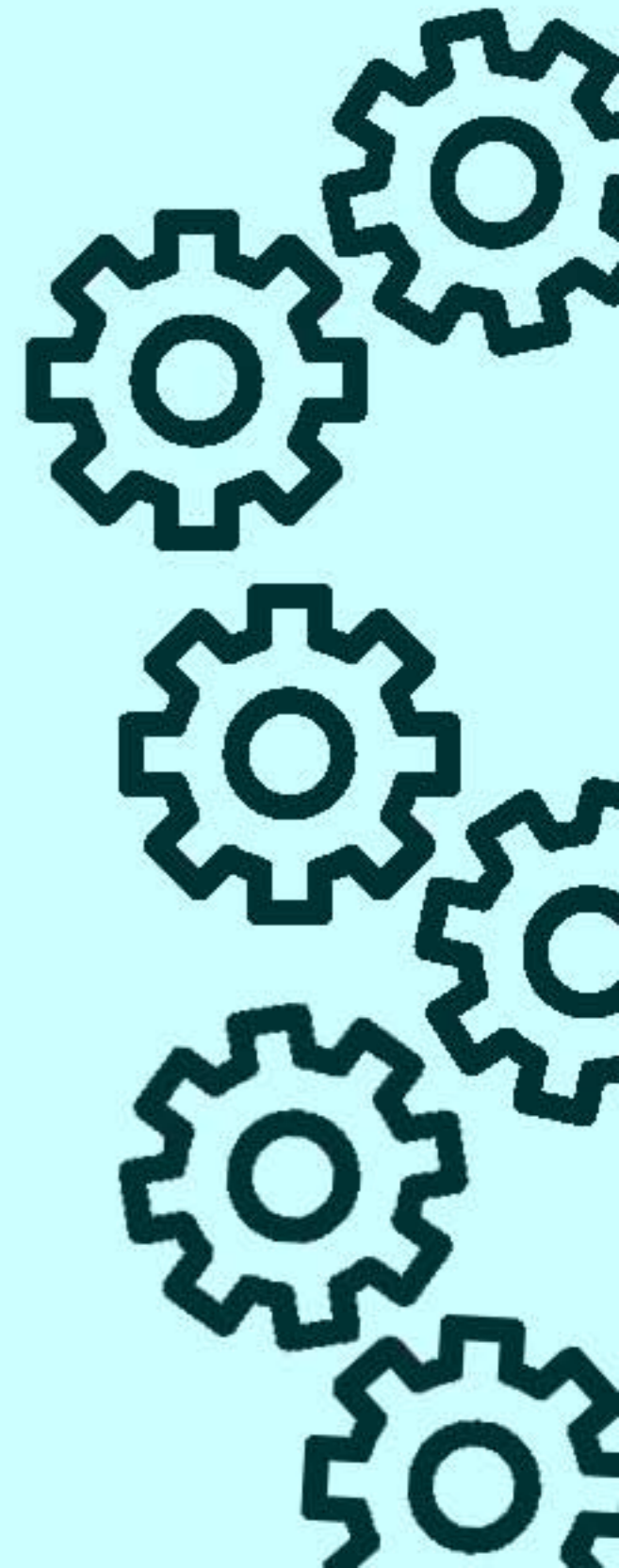


## 15. MECÂNICA DE JOGO

Movimento de Contador ou Peça, Colocação de Cartão (por exemplo, Carcassonne), Colocação de Trabalhador (por exemplo muitos Euros), Puxar Cartas (Eventos Aleatórios ou Resolução de Conflitos), Construção de Baralhos (por exemplo, Magic), Elaboração de Cenário (por exemplo, Fairy Tale), Rodadas (por exemplo, Poker), Desenhos, Pontos de Ação (por exemplo, Tikal), Desenvolvimento de Recursos, Mudança de Recursos, Exploração (talvez de um calabouço, por exemplo, Descent), Rota (por exemplo, Ticket to Ride), Leilão, Negociação Entre Jogadores, Diplomacia, Dedução, Conflitos entre Unidades/Peças, Conflitos sobre Recursos, Exibição de Conhecimento, Blefar, Destreza (incluindo reconhecimento visual-espacial), Narrativas, Habilidade Artística, Adivinhar Palavras, Exibição de Habilidades de Memória.

## 16. RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

Absoluta (como em damas e xadrez), Vitórias em Maior Número, Maior Número de Apostas Ganhas (Small World), Simples rolagem de dados, Taxa de Classificação Unitária + Dados ou Cartões, Nenhum conflito direto, Bloquear uns aos outros, Cartas Especiais de Ataques e Defesas, Votação, Destreza.



**Outra proposta de taxonomia é a de Whitehill (2008), dirigida aos jogos de mesa (*tabletop*).**

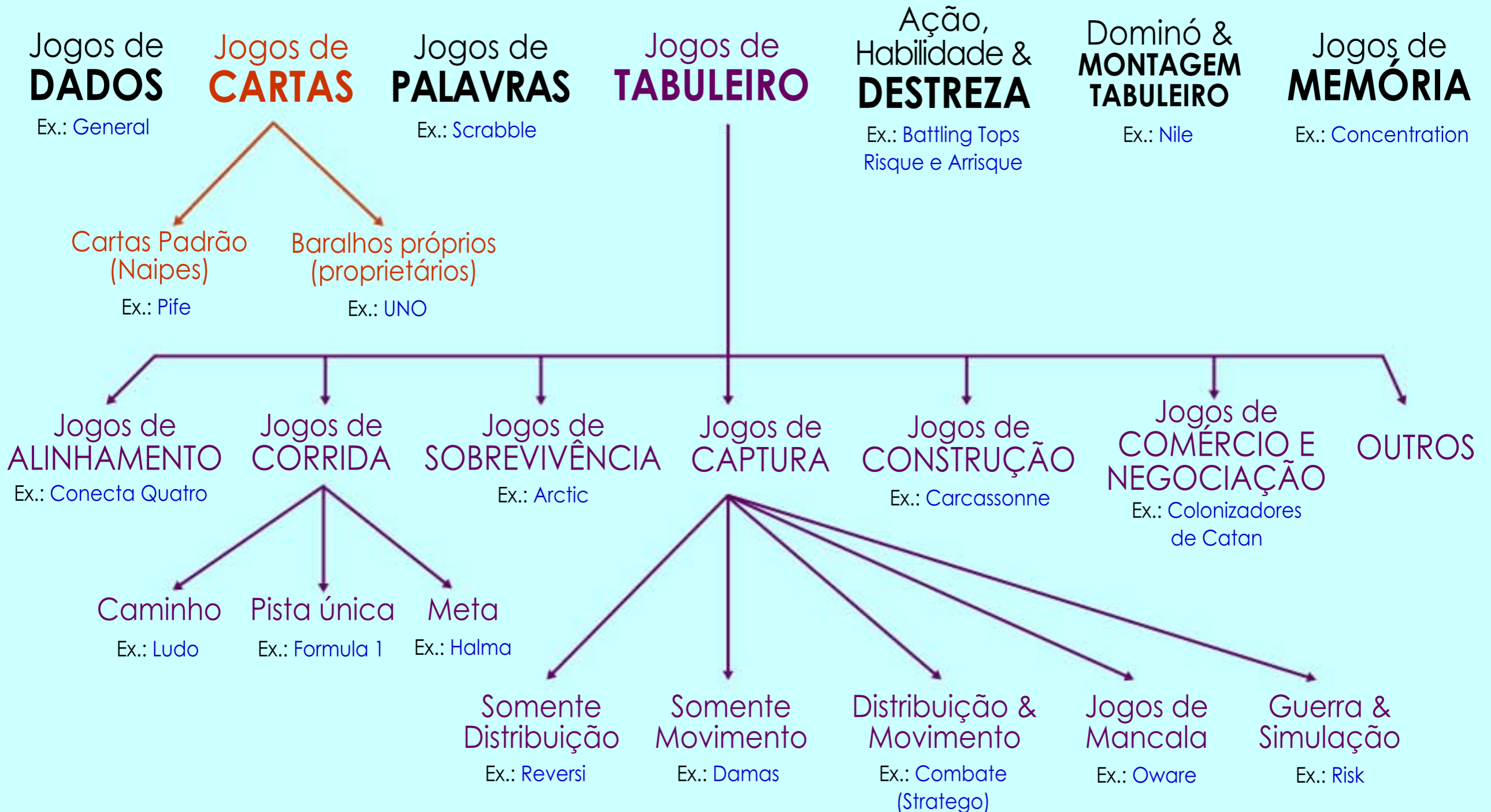
**O autor parte de estudos históricos, mas nota que o assunto hoje é mais complexo pelo forte desenvolvimento da indústria de jogos, que não são mais voltados prioritariamente a crianças, como antes da Segunda Guerra.**

**Inicialmente, ele faz uma distinção entre o jogo de mesa (*indoor*) e jogos externos (*outdoor games* ou brincadeiras de rua), depois explica que sua classificação busca combinar três perspectivas: a histórica, a da indústria e as categorias dos próprios jogadores.**





# JOGOS DE MESA

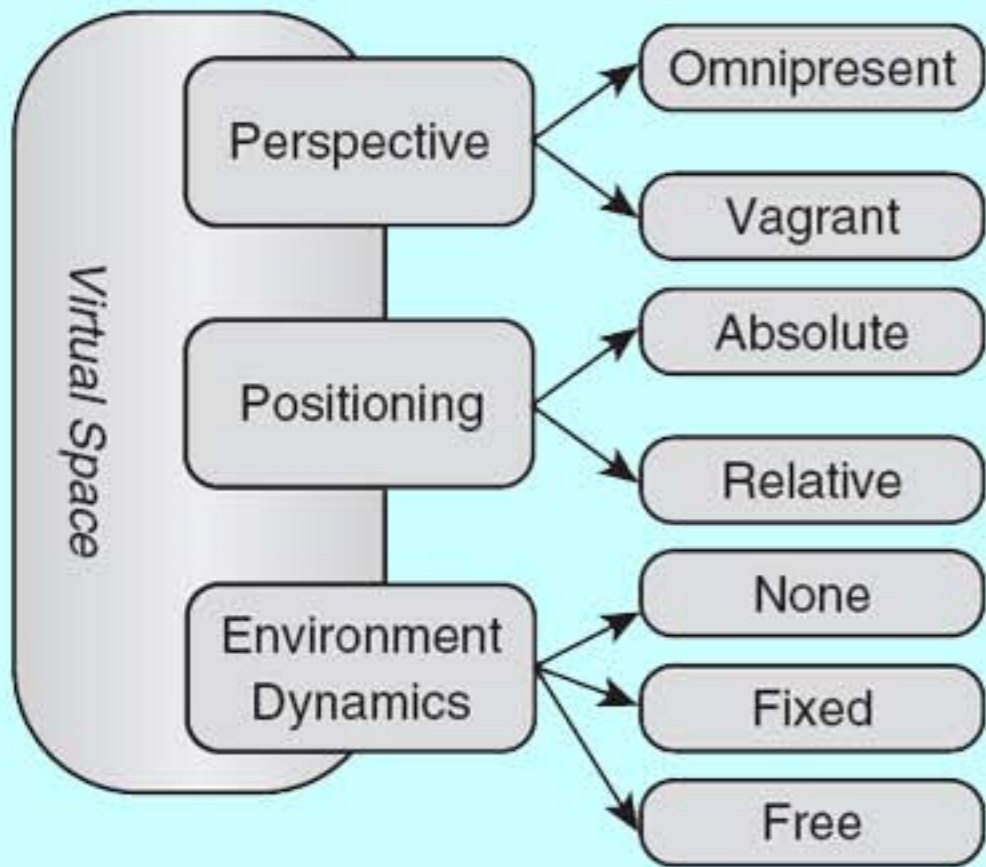


**Aarseth, Smedstad e Sunnanå (2003) elaboraram uma “tipologia multidimensional de jogos” (geral: jogos físicos, analógicos e os digitais) para servir como ferramenta analítica, mais rigorosa, na identificação dos jogos.**



**O objetivo era chegar a gêneros menos subjetivos ou arbitrários do que os criados pela indústria e pela imprensa.**

**Na discussão de 2003, o modelo descrevia 16 dimensões agrupadas em seis metacategorias. Depois foram feitas mudanças e acréscimos (Elverdam; Aarseth, 2007), conforme é mostrado a seguir.**

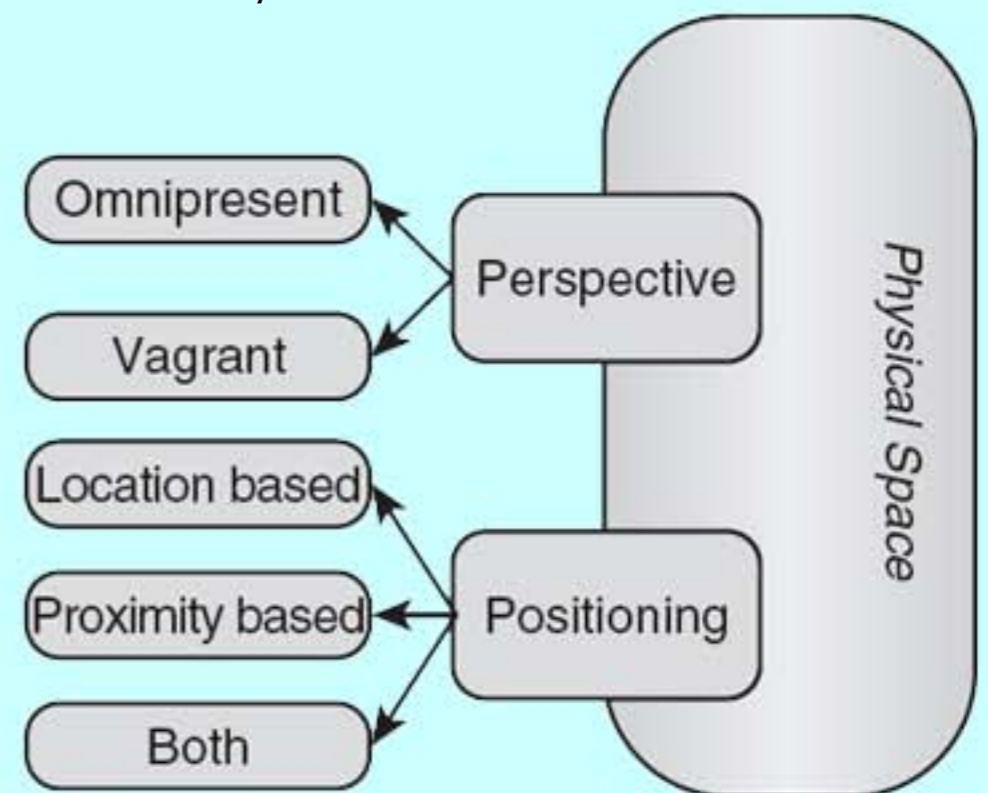


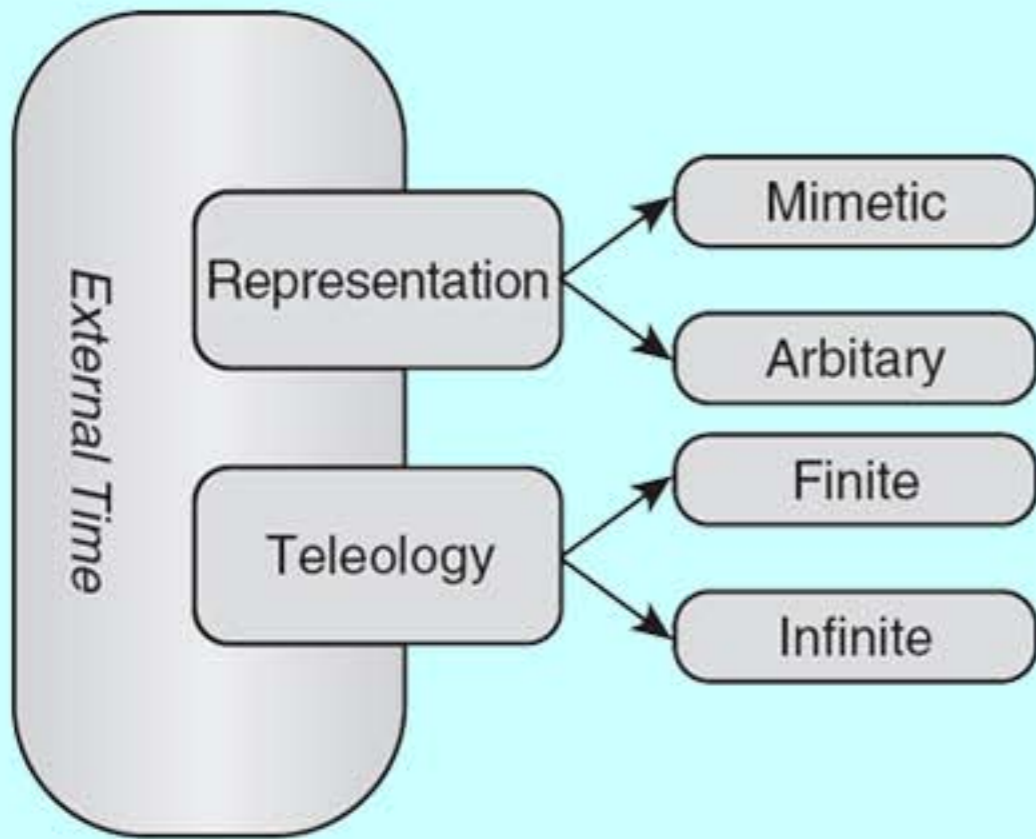
## ESPAÇO VIRTUAL

- **Perspectiva** descreve se o jogador tem uma visão global completa do espaço do jogo (onipresente, ex.: Pacman) ou se o avatar (ou peão) deve ser movido estrategicamente (*vagrant*, ex.: Unreal Tournament).
- **Posicionamento** descreve se o jogador pode discernir sua posição exatamente como as regras do jogo ditam (absoluta, ex.: Xadrez) ou se deve se relacionar com outros objetos para decidir sua posição (relativa, ex.: World of Warcraft).
- **Dinâmica do ambiente** descreve se é permitido ao jogador fazer acréscimos ou alterações no espaço do jogo (*free*, ex.: Lemmings) ou se tais alterações apenas alteram a condição de locais pré-determinados (*fixed*, ex.: Half-Life) ou, finalmente, se nenhuma alteração no espaço do jogo for possível (nenhuma, ex.: Tetris).

## ESPAÇO FÍSICO

- **Perspectiva** descreve se o jogador é capaz de ver toda a área do jogo físico (onipresente, ex.: Badminton) ou se o movimento é necessário (*vagrant*, ex.: BotFighters).
- **Posicionamento** descreve se a posição do jogador é determinada em relação à sua localização no mundo físico (baseado em localização, ex.: GeoDashing) ou se é determinado em relação a outros agentes de jogo (proximidade, ex.: Esconde-esconde) ou finalmente se ambos os fatores combinados determinam a posição do jogador (*both*, ex.: futebol).



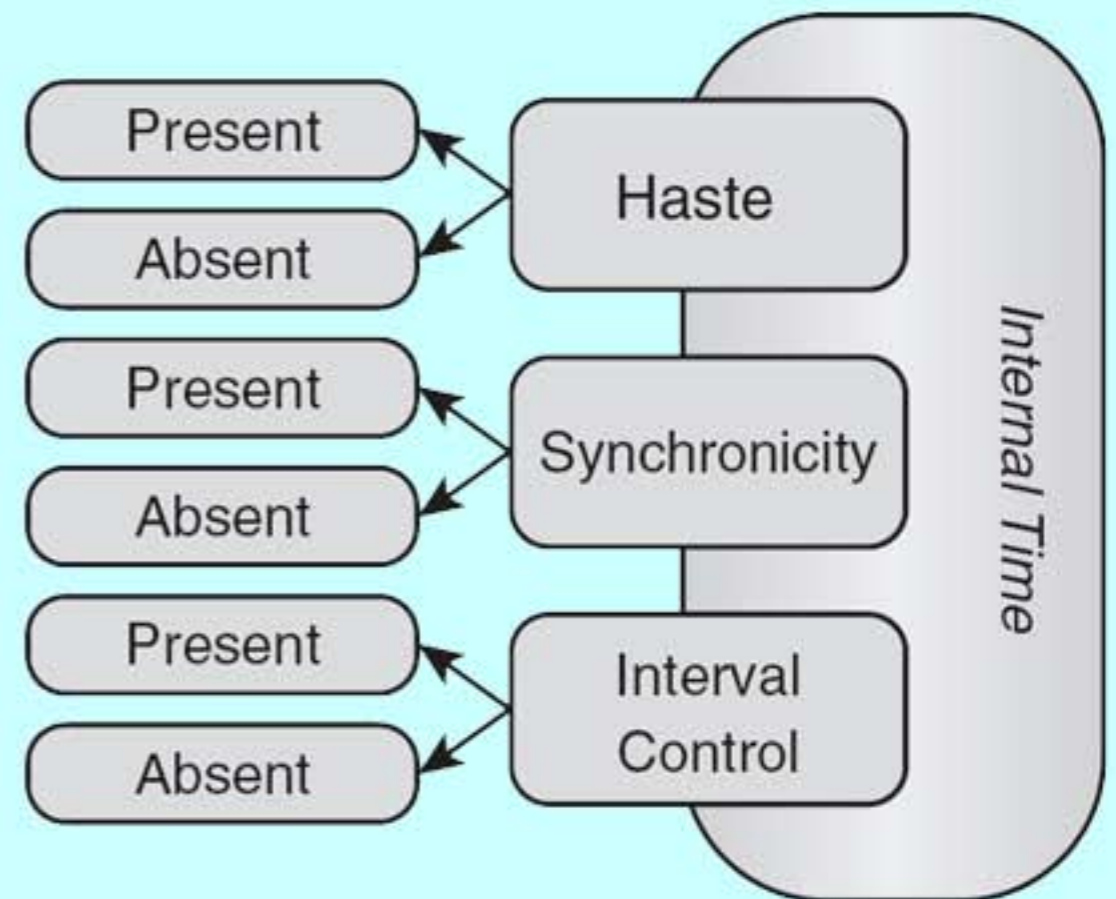


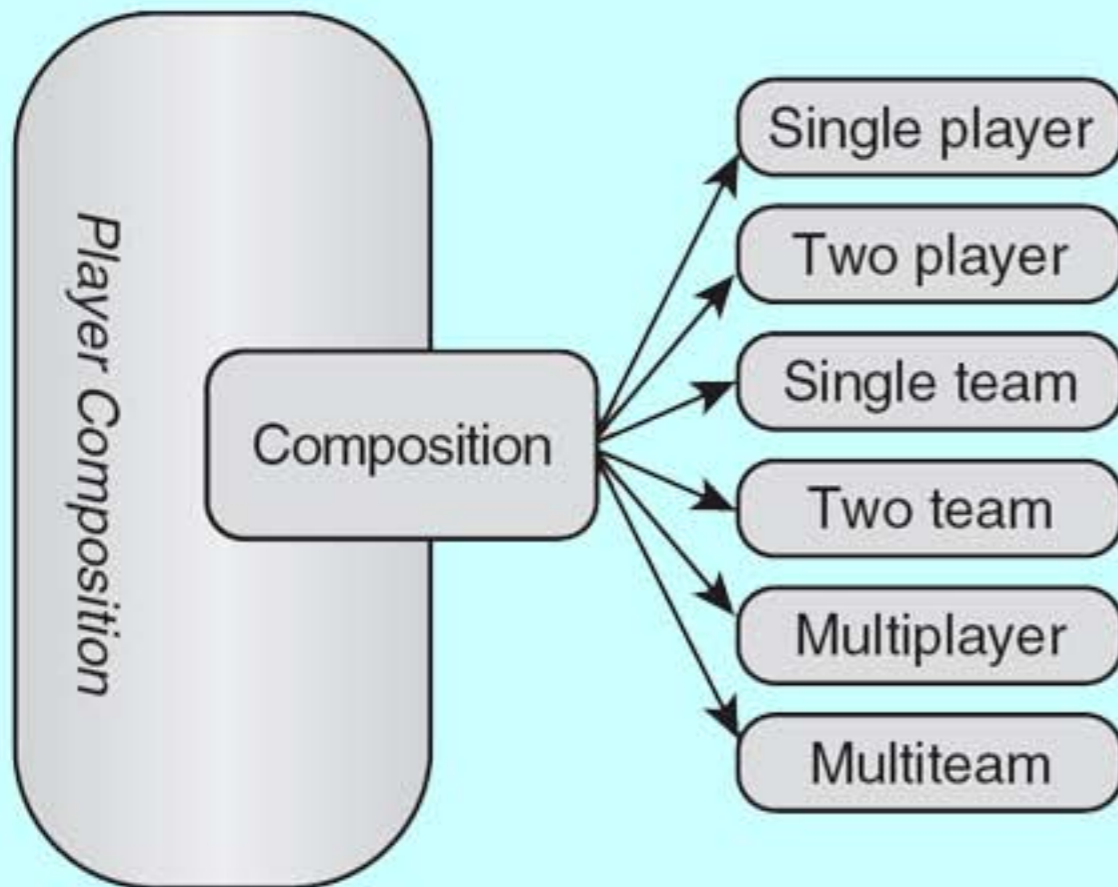
## TEMPO EXTERNO

- **Representação** descreve como o tempo é representado no jogo, seja refletindo a maneira como o tempo passaria em nosso mundo físico (mimético, ex.: Counter-Strike) ou separado da realidade (arbitrário, ex.: Everquest).
- **Teleologia** descreve se o jogo termina em um determinado momento (finito, ex.: Damas) ou se, em tese, poderia continuar para sempre (infinito, ex.: maioria dos MMORPGs).

## TEMPO INTERNO

- **Prontidão** (*haste*) descreve se a simples passagem do tempo real altera o estado do jogo (presente, ex.: Neverwinter Nights) ou não (ausente, ex.: jogos por correio).
- **Sincronicidade** descreve se os agentes do jogo podem agir ao mesmo tempo (presente, ex.: Civilization) ou se eles se revezam (ausente, ex.: jogos de cartas com rodadas).
- **Controle de intervalo** descreve se os jogadores decidem quando o próximo ciclo de jogo começará (presente, ex.: Xadrez) ou se tal controle é negado (ausente, ex.: Counter-Strike).



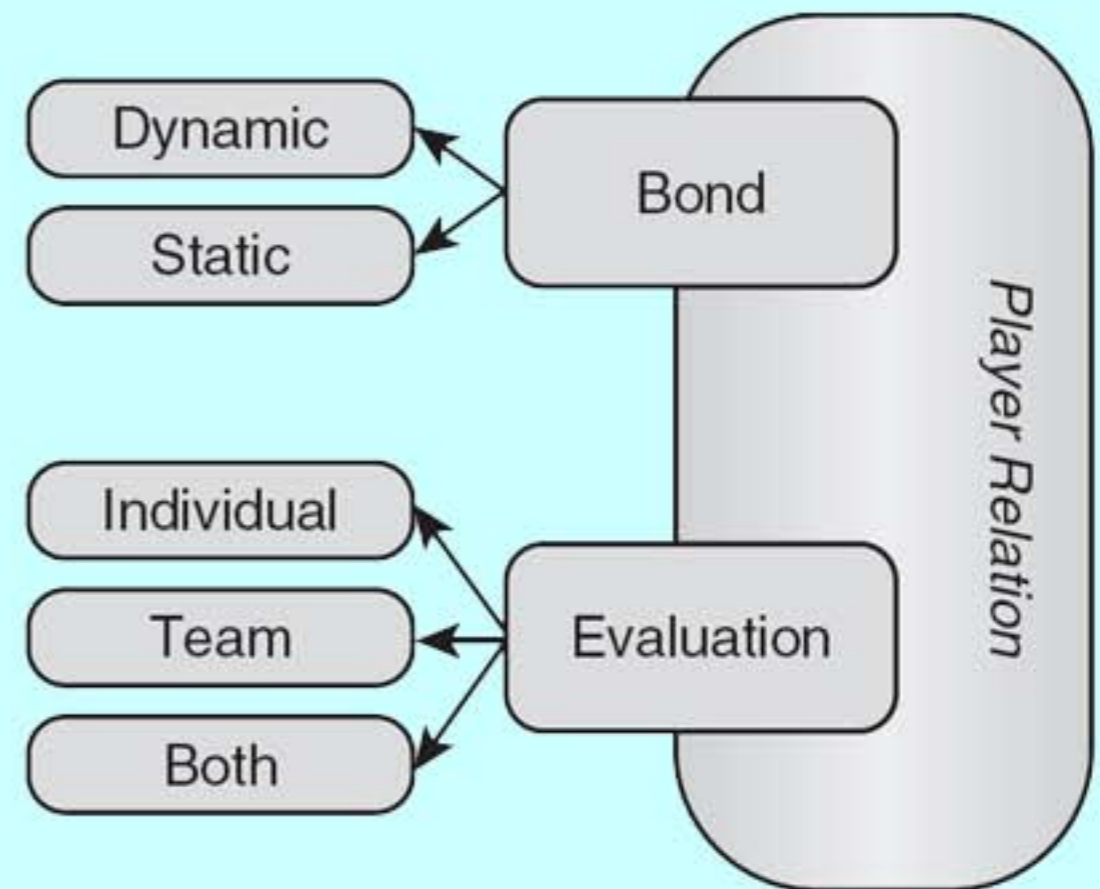


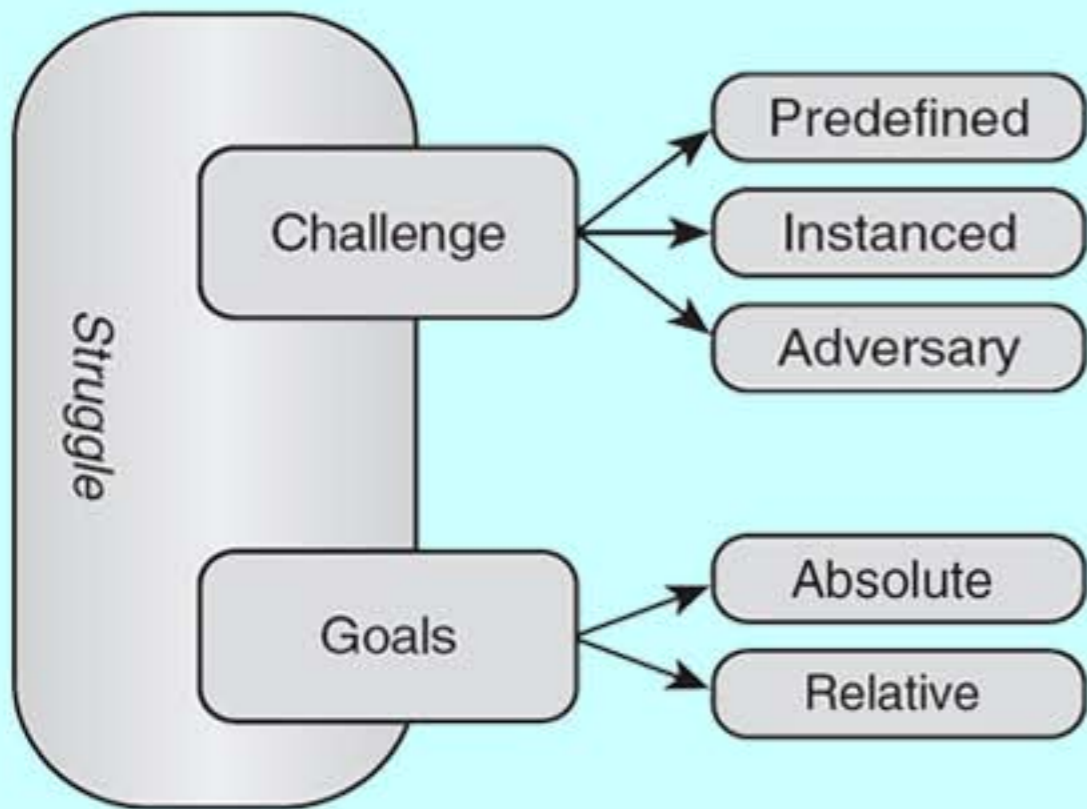
## DISPOSIÇÃO DOS JOGADORES

- **Disposição** (*composition*) descreve como os jogadores em um jogo são organizados: único jogador (ex.: Tetris), dois jogadores (Xadrez), uma única equipe (ex.: Pandemic), duas equipes (ex.: Counter-Strike), múltiplos jogadores (ex.: Quake Arena), múltiplas equipes (ex.: Dark Age of Camelot).

## RELACIONAMENTO DOS JOGADORES

- **Vínculo** (*bond*) descreve se a relação entre os jogadores pode mudar durante o jogo (dinâmica, ex.: Ludo) ou não (estática, ex.: Axis & Allies).
- **Avaliação** descreve como os jogadores ou o resultado do jogo é quantificado. O jogador individual pode ser avaliado (individual, ex.: Risk), os jogadores podem ser avaliados como uma equipe (*team*, ex.: futebol), ou podem ser avaliados tanto como equipe quanto como jogadores individuais (*both*, ex.: Neverwinter Nights).



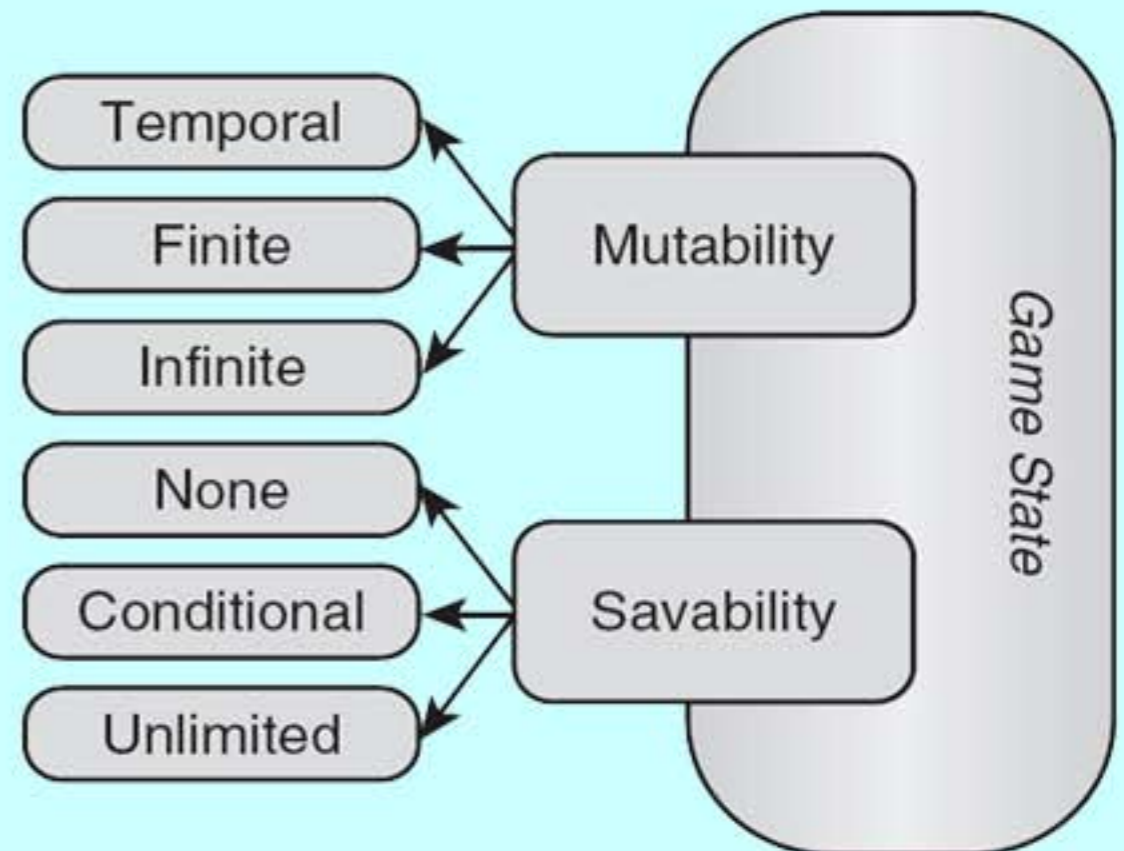


## LUTA

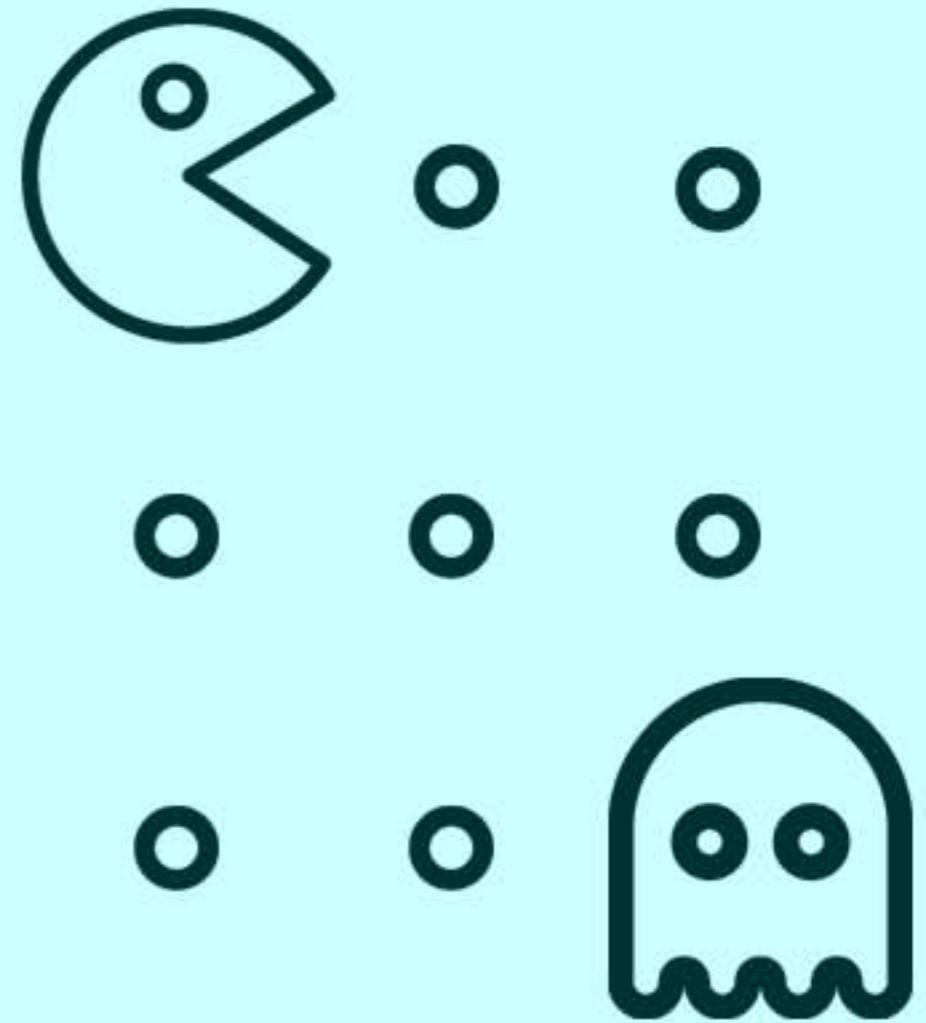
- **Desafio** (*challenge*) descreve as três principais maneiras pelas quais um jogo garante a disputa. Pode ocorrer na forma de desafios pré-definidos, que são exatamente os mesmos toda vez que o jogo é jogado (idêntico, ex.: The Secret of Monkey Island). Pode vir de uma estrutura pré-definida que é variada por aleatoriedade matemática (instância, ex.: Paciência). Finalmente, a oposição pode vir de agentes do jogo cujas ações são autônomas (adversário, ex.: Counter-Strike).
- **Metas** descrevem se o jogo tem condições de vitória exatas e imutáveis (absolutas, ex.: roleta) ou se elas são subjetivas para as ocorrências únicas em um jogo específico ou conforme as interpretações dos jogadores (relativas, ex.: MMORPGs).

## ESTADO DO JOGO

- **Mutabilidade** descreve como as mudanças no estado do jogo afetam os seus agentes (sejam eles jogadores ou controlados pelo computador). As mudanças de estado podem ser passageiras (temporais, ex.: Pac-Man), duram ao longo do jogo (finitas, ex.: World of Warcraft), ou vão além de múltiplas instâncias de jogos (infinitas, ex.: Diablo).
- **Salvabilidade** descreve se o estado do jogo pode ser salvo e restaurado a critério do jogador (ilimitado, ex.: Half-Life 2), se isso for permitido somente em determinadas circunstâncias (condicional, ex.: Halo) ou se for impossível salvar o estado do jogo (nenhum, ex.: Counter-Strike).



**Ao longo da discussão da “tipologia multidimensional de jogos”, os autores notam que ela é flexível e aberta: algumas dimensões podem não fazer sentido para determinados tipo de jogos (os totalmente virtuais não têm dimensões da categoria “Espaço físico”, por exemplo).**



**Porém, ela pode ser útil para comparações e para dar ideias, funcionando como uma gramática da linguagem dos jogos, ou de seus Padrões de Design (Björk; Lundgren; Holopainen, 2003), i.e., os possíveis designs para os jogos.**

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen; SMEDSTAD, Solveig Marie; SUNNANÅ, Lise. (2003). A multi-dimensional typology of games. In: COPIER, M.; RAESSENS, J. (Eds.), **Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings**. Utrecht, the Netherlands: Universteit Utrecht, 2003. p. 48-53. URL: <https://goo.gl/dygzd7>. Acesso em: 14 jan., 2019.

BJÖRK, Staffan; LUNDGREN, Sus; HOLOPAINEN, Jussi. **Game Design Patterns**. Conference: Digital Games Research Conference 2003, University of Utrecht, The Netherlands, nov. 2003. URL: <https://goo.gl/ee7eUM>. Acesso em: 14 jan., 2019.

ELVERDAM, Christian; AARSETH, Espen. Game Classification and Game Design: Construction Through Critical Analysis. **Games and Culture**, v. 2, n. 1, p. 3-22, jan., 2007. URL: <https://goo.gl/35QzWc>. Acesso em: 14 jan., 2019.

MANN, Doug. Board Game Typology. **BoardGameGeek**, 17 maio 2015. URL: <https://goo.gl/rp7chV>. Acesso em: 14 jan., 2019.

WHITEHILL, Bruce. Classification of Games. **The Big Game Hunter**, 2008. URL: <http://thebiggamehunter.com/classification-of-games/>. Acesso em: 14 jan., 2019.