6.
Referências bibliográficas

ADAMS, E.; ROLLINS, A. **On Game Design**. Estados Unidos: New Riders Publising, 2003

ALEXANDER, L. Analysts: Core Gamers To Keep Spending. 2008. Disponível em:. <http://gamasutra.com/view/news/112558/Analysts_Core_Gamers_To_Keep_Spending.php> Acessado em 17 de jun. 2012

ALEXANDER, L.; REMO, C. EA's Riccitiello: Recession 'Blessing In Disguise' That Can Clear Away 'Junk'. 2009. Disponível em: <http://gamasutra.com/view/news/113344/EAs_Riccitiello_Recession_Blessing_In_Disguise_That_Can_Clear_Away_Junk.php> Acessado em 17 jun. 2012

ANTHROPY, A. **Level design lesson**: to the right, hold on tight. Disponível em : <http://www.auntiepixelante.com/?p=465> Acesso em: 12 nov. 2011

BAUDRILLARD, J. **Simulacra and Simulation**. Michigan: University of Michigan Press, 1994

BRATHWAITE, B. **Types of Game Design**, jan. 2008. Features. Disponível em: <http://www.gamecareerguide.com/features/483/types_of_game_.php> Acesso em: 9 out. 2011.

CHAGAS, M. G. A. **A inserção do designer de games na indústria brasileira de jogos eletrônicos.** Rio de Janeiro, 2009. Tese (doutorado) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113302/CA

CHIANG, O. The Master of Online Mayhem. 2011. Disponível em: <http://www.forbes.com/forbes/2011/0228/technology-gabe-newell-videogames-valve-online-mayhem.html> Acessado em 18 set. 2012

CONCELMO, C. Fez and the lost art of taking notes. 2012.Disponível em: <http://www.destructoid.com/fez-and-the-lost-art-of-taking-notes-226487.phtml> Acessado em: 02 out. 2012

CONLEY, J., ANDROS, E., CHINAI, P., LIPKOWITZ, E., PEREZ, D. Use of a Game Over: Emulation and the Video Game Industry, A White Paper. **Northwestern Journal of Technology and Intellectual Property**. V. 2, N.2, p. 1-14. Mar. 2004. Disponível em: <http://scholarlycommons.law.northwestern.edu/njtip/vol2/iss2/3> Acessado em 09 jun. 2012

DAVISON, J. Ridge Racer - A Look Back At The Rise And Fall And Rise Of Ridge Racer. 2006. Disponível em: <http://www.1up.com/features/retroactive-ridge-racer-series> Acessado em 18 de set. 2012

DRISCOLL, K.; DIAZ, J. 2009. Endless loop: A brief history of chiptunes. Transformative Works and Cultures, no. 2. 2009. Disponível em:

<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/96/94>

Acessado em 15 set. 2012

ESA. Essential facts about the computer and video game industry. Disponível em: <http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2012.pdf> Acessado em 15 dez. 2012

FORTY, A. **Objetos de desejo** – design e sociedade desde 1750. São Paulo: Ed. Cosac Naify, 2007

GAMASUTRA. Q&A: Independent Game Creators On Importance Of Indie Movement. 2007. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/15743/QA_Independent_Game_C

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113302/CA

reators_On_Importance_Of_Indie_Movement.php> Acessado em 10 jun. 2012

GAMETRAILERS. Bonus Round – A Generation in Review. 2012a. Disponível em: <http://www.gametrailers.com/full-episodes/kxxkb2/bonus-round-a-generation-in-review> Acessado em 16 set. 2012

GAMETRAILERS. Retro City Rampage - E3 2012: Modern 8-Bit Gaming Interview HD. 2012b. Disponível em: <http://www.gametrailers.com/video/e3-2012-retro-city/732058> Acessado em 17 jun. 2012

GIFFORD, K. Japan Review Check: 3D Dot Game Heroes, Mario and Sonic. 2009. Disponível em: <http://www.1up.com/news/japan-review-check-3d-dot> Acessado em: 02 out. 2012

GIGANTE, N. 'Black Ops 2' smashes sales records: Over $500 million in first 24 hours, 2012. Disponível em: <http://www.examiner.com/article/black-ops-2-smashes-sales-records-over-500-million-first-24-hours> acessado em 15 jan. 2013

GNADE, M. What exactly is an indie game? 2010. Disponível em: <http://www.indiegamemag.com/what-is-an-indie-game/> Acessado em 10 jun. 2012

GUFFEY, E. **Retro**: the culture of revival. Londres: Reaktion Books Ltd., 2006

HARRIS, J. **Game Design Essentials**: 20 Difficult Games. Disponível em <http://www.gamasutra.com/view/feature/1640/game_design_essentials_20_.php?page=2> Acesso em: 12 nov. 2011

HARVEY, D. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Ed. Loyola, 2010 (2ª edição)

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113302/CA

HEN, H. New life for old games. 1998. Disponível em: <http://www.salon.com/1998/06/23/feature_304/singleton/> Acessado em 09 jun. 2012

HEN, H. Why emulators make video-game makers quake. 1999. Disponível em: <http://www.salon.com/1999/06/04/emulators/> Acessado em 09 jun. 2012

KENT, S. L. **The Ultimate History of Video Games**: From Pong to Pokémon, the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001

HOFFMAN, E. 1988: The Golden Age of Game Piracy. 2011. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/features/9110-1988-The-Golden-Age-of-Game-Piracy> Acessado em 28 mai. 2012

IRWIN, M. J. Indie Game Developers Rise Up. 2008. Disponível em: <http://www.forbes.com/2008/11/20/games-indie-developers-tech-ebiz-cx_mji_1120indiegames.html> Acessado em 10 jun. 2012

JACOB, R. The History and the Future of Console and Arcade Emulation. 2003. Disponível em: <http://www.stanford.edu/group/htgg/cgi-bin/drupal/sites/default/files2/rjacob_2003_1.pdf> Acessado em 09 jun. 2012

JOHNSON, S. GD Column 2: 2D vs 3D. 2008. Disponível em: <http://www.designer-notes.com/?p=113_> Acessado em 03 jun. 2012

KENNEDY, S. Working Designs Officially Dead. 2005. Disponível em: <http://www.1up.com/news/working-designs-officially-dead> Acessado em 03 jun. 2012

LANGLEY, B. Xbox Live Arcade by the numbers - the 2011 year in review. 2012. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/39713/Xbox_Live_Arcde_by_the_numbers__the_2011_year_in_review.php#.UFaatY1lRcQ> Acessado em 18 set.12

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113302/CA

LEITE, L. C. **Jogos eletrônicos multi-plataforma**: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design. Rio de Janeiro, 2006. Dissertação (mestrado) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design

LOGUIDICE, B.; BARTON, M. **Vintage Games**: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time. Londres, Elsevier 2009.

LUZ, A. R. **Video game**: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010

MCMILLEN, E. e REFENES, T. Postmortem: Team Meat's Super Meat Boy. 2011. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/134717/postmortem_team_meats_super_meat_.php> Acessado em 18 set. 2012

METACRITIC. 2008. Disponível em <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/bionic-commando-rearmed> Acessado em 03 out. 2012

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. **O campo da pesquisa qualitativa e o Método de Explicitação do Discurso Subjacente** (MEDS). Psicol. Reflex. Crit., Porto Alegre, v. 20, n. 1, 2007 . Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722007000100009&lng=en&nrm=iso>. Acessado em 18 Set. 2011.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M.; ROMAO-DIAS, D.; DI LUCCIO, F.. **Uso de entrevistas on-line no método de explicitação do discurso subjacente** (MEDS). Psicol. Reflex. Crit., Porto Alegre, v. 22, n. 1, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722009000100006&lng=en&nrm=iso>. Acessado em 18 Set. 2011.

NUTT, C. He Is 8-Bit: Capcom's Hironobu Takeshita Speaks. 2008. Disponível em:

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113302/CA

<http://www.gamasutra.com/view/feature/3752/he_is_8bit_capcoms_hironobu_.php> Acessado em 27 mai. 2012

NUTT, C. The Solitary Creativity of Pixel. 2011. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/6419/the_solitary_creativity_of_pixel.php> Acessado em 19 set. 2012

PETTUS, S. Emulation: Right or Wrong. 1999. Disponível em: <http://www.worldofspectrum.org/EmuFAQ2000/EmuFAQ_M3P1.htm> Acessado em 09 jun. 2012

PHILLIPS, B. **Staying Power**: Rethinking Feedback to Keep Players in the Game, out 2009. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/132559/staying_power_rethinking_feedback_.php?page=1> Acessado em 2 out. 2011

RHODES, T. Best Little Emulator Ever Made! 2007. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_117/2295-Best-Little-Emulator-Ever-Made> Acessado em 03 jun. 2012

ROSE, M. Intervvvvvview: Terry Cavanagh. 2010. Disponível em: <http://www.indiegames.com/2010/01/intervvvvvview_terry_cavanagh.html> Acessado em 10 jun. 2012

ROSE, M. Nintendo reveals lifetime sales for numerous DS, 3DS, Wii games. 2012. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/news/169301/Nintendo_reveals_lifetime_sales_for_numerous_DS_3DS_Wii_games.php> Acessado em 03 jun. 2012

ROSE, D. Análise de imagens em movimento. In: BAUER, M. W.; GASKELL, G. (org.). **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.

SCHELL, J. **A arte de Game Design**: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier 2011

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113302/CA

SCHUYTEMA, P. **Design de Games**: Uma Abordagem Prática. Editora: Cengage Learning, São Paulo: 2008.

SCOTT, R. Mega Man 9 Afterthoughts. 2008. Disponível em: <http://www.1up.com/features/mega-man-9-afterthoughts> Acessado em 27 mai. 2012

SHEFFIELD, B. Opinion: Recession, the Beginning of an Era. 2009. Disponível em: <http://gamasutra.com/view/news/113281/Opinion_Recession_The_Beginning_Of_An_Era.php> Acessado em 17 jun. 2012

SZCZEPANIAK, J. Abandoning the past? 2006. Disponível em: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_36/222-Abandoning-the-past> Acessado em 03 jun. 2012

THE ECONOMIST. Play on - Video games have proved to be recession-proof—so far, at least. 2008. Disponível em: <http://www.economist.com/node/12815694?story_id=12815694&source=hptextfeature_> Acessado em 17 jun. 2012

TOTILO, S. The revenge of 2D. 2010. Disponível em: <http://kotaku.com/5577352/the-revenge-of-2d> Acessado em 03 jun. 2012

UGO. Interview with Mega Man 9 Producer - Hironobu Takeshita. 2008 Disponível em: <http://www.ugo.com/games/interview-with-mega-man-9-producer-hironobu-takeshita> Acessado em 27 mai. 2012

WAHLGREN, J. Features: The History of BIT.TRIP, Part 1. 2011. Disponível em: <http://www.nintendolife.com/news/2011/03/features_the_history_of_bittrip_part_1> Acessado em 16 set. 2012

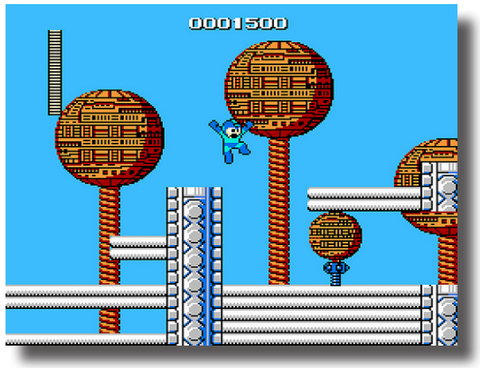
WU, L. Game and Game Console Emulation: The Preservation of Video Game History. 2002. Disponível em:

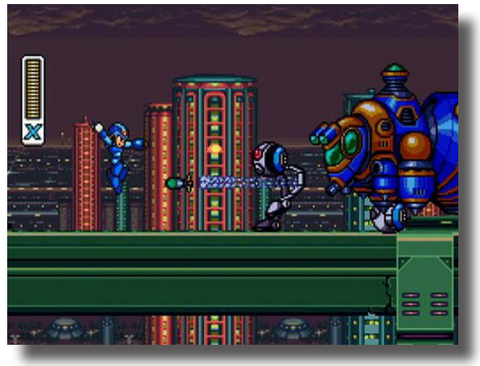
PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113302/CA

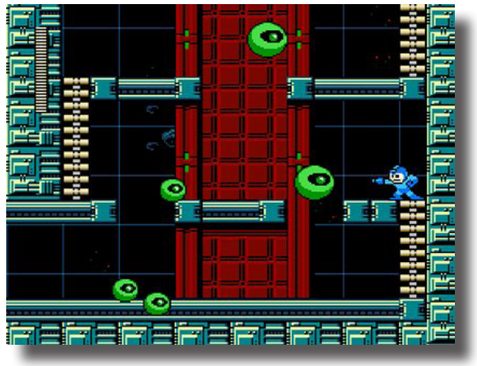
<http://www.stanford.edu/group/htgg/cgi-bin/drupal/sites/default/files2/lwu_2002_1.pdf> Acessado em 09 jun. 2012

XAVIER, G. **Imagética Eletrolúdica:** a visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos. Rio de Janeiro, 2007. Dissertação (mestrado) Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design

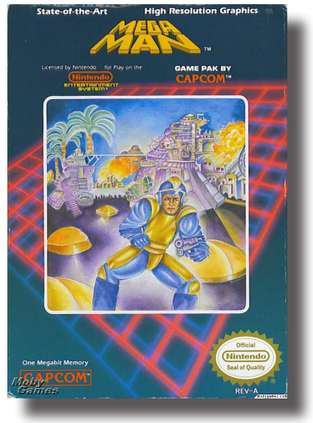
PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113302/CA







1987 | **1993** | **1997** | **2004** | **2008**



geração 8 bits

- jogabilidade 2D
- linguagem gráfica infantil
- cores simples e chapadas
- limite no uso de sprites

geração 16 bits

- jogabilidade 2D
- linguagem gráfica adolescente
- gradação de cores
- narrativa por texto

geração 32 bits

- jogabilidade 3D
- ling. gráfica polígonal infantil
- uso de vozes nas personagens
- narrativa por cutscenes

geração 128 bits

- jogabilidade 2D
- ling. gráf. polígonal adolescente
- uso de vozes nas personagens
- narrativa por cenas em DVD

geração FullHD

- jogabilidade 2D
- linguagem gráfica infantil
- cores simples e chapadas
- limite no uso de sprites

PUC-Rio - Certificação Digital Nº 1113302/CA