

# Jogos e videogames

**Uma fuga interativa da monotonia...**

Owen Jones



# Jogos e Videogames

*Uma fuga interativa da monotonia...*

por

**Owen Jones**

Traduzido por

**Pedro Henrique Oliveira Miranda**

Publicado por

Megan Publishing Services

<https://meganthemisconception.com>

Copyright Owen Jones 2023 ©

# Índice

Conhecer os jogos de RPG online  
Combinando Xbox e um Home Theatre  
Como fazer review (análise) dos videogames  
Como funcionam os consoles de videogames  
Um ambiente próprio para videogames  
Lidar com a Obsessão Adolescente por Videogames  
Jogos Online  
RPGs Online  
A Etiqueta dos Jogos Multiplayer  
Skins/Peles para o seu console Xbox  
A Ascensão e Queda dos Antigos Sistemas de Jogo  
Xbox e Home Theatre  
Jogando jogos antigos num computador novo  
Do que um sistema de jogos de computador precisa  
(configurações mínimas)?  
Os melhores sistemas de videogames  
Porque é que as pessoas gostam de jogos?  
Detalhes de contato

## *Conhecer os jogos de RPG online*

Conhecendo os jogos de RPG on-line. Os jogos de RPG de computador são videogame onde o jogador escolhe um personagem para se tornar de uma lista e, às vezes, é permitido personalizar o personagem e a roupa dessa entidade antes de se juntar ao jogo para se inter-relacionar com outras pessoas que também selecionaram para serem personagens fictícios de computador.

Dependendo do jogo e do personagem, o personagem pode ser bom ou mau e pode trabalhar com ou contra outros jogadores. Muitas vezes é como andar pelas ruas, você nem sempre sabe quem é a pessoa que vem em sua direção e como ela é realmente. Pode ser amigável, pode ser um terrorista, pode ser um assaltante, pode ser santo.

Haverá missões e você terá que completar estas missões para progredir no jogo. Para completar algumas missões, você precisará reunir experiência e coisas ou poderes particulares ou encontrar alguém que o ajude, dependendo do jogo e da situação.

O primeiro jogo de RPG online amplamente jogado foi “Dungeons and Dragons” e a maioria dos jogos contemporâneos seguem o jogo ali estabelecido. Os jogos modernos, ou a maioria deles, são mais difíceis do que o D&D, mas eles tiveram algo para copiar e expandir.

O personagem que você escolhe e desenvolve é chamado de ‘avatar’ e normalmente, quando você adota um avatar, não pode trocá-lo sem reiniciar o jogo. Não esqueça que seu avatar mudará sutilmente conforme o jogo avança, aprendendo e adquirindo experiência e ferramentas ou armas.

Portanto, não se sinta tentado a mudar seu avatar se ele parecer um pouco frouxo no início. Os bebês não são os adultos que se tornarão, mesmo que o núcleo já esteja lá. Suas habilidades serão exibidas na tela de alguma forma, assim você será capaz de ver sua força, experiência, proeza mágica e outras coisas similares progredir ou diminuir.

O cenário para o RPG pode ser qualquer coisa, mas os mais populares são a fantasia, o espaço e a história, então você pode estar na “Terra-Média”, em Marte ou na Inglaterra antiga, por exemplo, dependendo do jogo.

A maioria dos jogos envolve magia, mas não todos e alguns RPG's permitem que você reencene batalhas reais com sua própria estratégia para ver se você ganharia ou perderia- a Batalha do Pequeno Grande Chifre (Little Big Horn), por exemplo. Durante o jogo, você será obrigado a completar aventuras ou missões. A conclusão dessas missões geralmente requer certas habilidades ou ferramentas ou mesmo outras pessoas, então você terá que pensar em como fazer isso. Isto é como um jogo de xadrez onde o xeque ou xeque-mate pode ser obtido com apenas uma peça, mas mais frequentemente são necessárias várias peças de certos postos.

Nem todos os avatares que você encontrar serão gerenciados por outros jogadores, alguns, os personagens não jogáveis (NPCs) serão controlados pelo

computador e poderão estar lá para ajudá-lo, normalmente com informações ou um presente, ou para atrapalhá-lo, bloqueando sua passagem ou lutando contra você. Alguns deles podem ser vencidos e outros não, portanto você pode gastar muito tempo e energia com eles, mas você não saberá sem experiência.

## ***Combinando Xbox e um Home Theatre***

Existem vários sistemas de videogames no mercado, mas se procura um sistema de jogos que também possa ser utilizado com um entretenimento de home theatre, então a melhor escolha tem de ser o console de jogos Xbox.

Muitas vezes acontecerá que as crianças vão querer jogar jogos durante o dia nas férias e antes de dormir durante a semana, enquanto os pais vão querer ver filmes à noite antes de ir para a cama. Por conseguinte, as duas faixas etárias não precisam de entrar frequentemente em conflito com a sua utilização do sistema de home theatre.

Portanto, se puder comprar um equipamento que cumpra tanto as funções de jogar jogos como de assistir filmes, poderá poupar algum dinheiro. O sistema de jogos Xbox cumpre esta função, porque o Xbox é uma das novas gerações de consoles de videogames que também podem passar filmes em DVD ou em qualquer outro formato.

O Xbox é realmente uma peça de equipamento de alta tecnologia, algo que aqueles que não jogam podem não ter percebido. Encaixa-se facilmente num sistema de home theatre porque tem uma capacidade de vídeo para telas largas, resoluções de telas HDTV e suporte de som Dolby Digital e DTS, tornando-o um componente ideal do sistema de home theatre.

O Xbox é também uma peça bonita para formar um kit, que irá formar um belo visual com qualquer aparelho de home theatre preto existente que já possua. Não se parece apenas com um brinquedo de plástico.

Foi desenvolvido pela Microsoft e tem um aspecto robusto e elegante. A caixa do Xbox é preta com um X e um logotipo verde do Xbox que se assemelha a uma joia.

O Xbox é essencialmente um computador reduzido, pois tem muitos componentes de um computador pessoal, como um processador Intel, chips gráficos NVidia e um disco rígido interno, entre outros.

Os PC's são ferramentas de uso geral, enquanto que o Xbox foi concebido para reproduzir DVD's de mais do que um modo. Em outras palavras, é um computador dedicado. É dedicado ao trabalho de reprodução de DVD's e o faz incrivelmente bem.

Contudo, também tem quatro tomadas de controle na parte da frente da caixa para ligações e tem uma tomada Ethernet para jogos multiplayer que permite que outros jogadores na Internet participem no jogo.

O sistema Xbox inclui como padrão: os controles com um cabo de quase 3 metros (9 pés), um cabo AV padrão, e um cabo de alimentação AC. Também é fornecido com um módulo de carregamento de DVD e um conector áudio-vídeo multi-sinal para fácil ligação a televisões e outro equipamento de home theatre.

O Xbox vai transformar o que você pensa sobre jogos e a forma como os joga, porque é tão dedicado a tornar os jogos interativos uma realidade e o mais

emocionante possível. Os jogos são criados especialmente para ele, tais como as séries Dead or Alive e Halo.

Mais ainda, também existem jogos de simulações desportivas, tais como jogos de futebol e de corridas de automóveis de Fórmula 1. Os gráficos, o som e a realidade geral são notáveis. Finalmente, para os pais que estão preocupados com o que os seus filhos estão vendo, jogando ou fazendo, há controles parentais incorporados no Xbox.

## *Como fazer review (análise) dos videogames*

Jogar videogames é provavelmente o passatempo mais popular do mundo. As crianças não jogam futebol na rua tão frequentemente como faziam, eles agora sentam-se nos seus quartos ou em bares e cafés especializados para jogar jogos de computador. Isto significa que há sempre milhões de crianças jogando jogos de computador, discutindo sobre videogames ou lendo sobre eles.

Os *reviews*/ análises dos jogos de computador estão por todo o lado, mas ainda há uma demanda colossal por mais. Se quiser escrever críticas sobre jogos de computador, encontrará editoras prontas em sites de jogos na Internet e, se as críticas forem decentes, poderá obtê-las também publicadas em revistas de jogos. Então, como se faz para compor uma resenha de um jogo de computador? A primeira coisa a fazer é estabelecer o seu público-alvo. Os jogadores estão em todo o tipo de níveis, mas na essência pode dizer-se que há principiantes, aqueles que jogam por hobby e especialistas. Por isso, é preciso definir para quem você é capaz de escrever. Naturalmente, um especialista procurará uma análise mais detalhada do que um principiante.

Qual é o seu próprio nível de especialização? Vai achar quase impossível escrever a um nível muito superior ao seu e ainda assim ser convincente. Se tentar ignorar mesmo assim, as pessoas verão através do seu texto e saberão que você não compreende verdadeiramente sobre o que está escrevendo, por isso reveja a sua capacidade / conhecimento do jogo e tente aumentá-la.

Cada jogo tenta ser diferente, mas, no entanto, partilham um ponto em comum. Assim, há um conjunto básico de questões que têm de ser abordadas, independentemente do jogo que esteja analisando.

As perguntas incluem: o jogo carrega rapidamente? Existe uma seleção de personagens? Quais são os seus poderes? A ação é suave e fluida? As cores são verdadeiras? A ação é rápida? O jogo cai muito? Pode ser jogado por mais do que um jogador de cada vez? Pode ser jogado online?

Os jogadores de todos os níveis gostariam de saber as respostas a perguntas como estas. Outra informação vital é: em que máquinas pode ser jogado? De que especificações precisa essa máquina ou PC para executar o jogo à velocidade máxima - velocidade da CPU, RAM, espaço livre do HD e resolução da tela.

Os jogadores mais avançados vão querer saber sobre locais específicos ou personagens no jogo. Podem também estar à procura de uma forma de sair de uma situação que lhes pareça impossível de resolver. Precisarão saber como ganhar 'troféus' e o que estes troféus conferem ao proprietário.

Especialistas e os que jogam por hobby podem estar à procura das chamadas '*cheats*' (trapaças). As *cheats* são comandos especiais, não documentados, que permitem a alguém que está por dentro do jogo fazer algo especial. Podem conceder vidas ilimitadas ou super poderes ou permitir-lhe saltar para qualquer nível do jogo.



Os especialistas podem também estar interessados em mais detalhes sobre o jogo: quem o escreveu, quem o programou, quem fez os gráficos, se é baseado noutro jogo e outros detalhes técnicos.

Portanto, é preciso ter uma compreensão profunda do jogo, tendo-o jogado com muita frequência e a um nível elevado, se não o mais elevado, e é preciso ser honesto com o que se encontra e dar as suas descobertas de uma forma imparcial.

## *Como funcionam os consoles de videogames*

Os indivíduos sempre gostaram de jogar jogos depois do trabalho ou da escola e isso não mudou. No entanto, hoje em dia o que mudou foi a complexidade do dispositivo que fornece o jogo. Antes da Segunda Guerra Mundial, os jogos populares mais complicados eram provavelmente o xadrez e Bridge e a maioria das crianças jogava futebol. Nada de complicado nos sistemas de jogos ali existentes.

Nos anos cinquenta e sessenta, os fliperamas eram provavelmente o item mais complicado disponível, mas era demasiado caro para a maioria dos indivíduos ter nas suas casas.

No entanto, apesar de serem complicadas (para o dia), eram constituídas por transístores, díodos, molas, lâmpadas e elásticos. Conseguia-se ver as peças em movimento e as marcas chamuscadas onde algo se tinha queimado.

No entanto, desde os anos setenta, as máquinas que fornecem a nossa distração não têm peças em movimento, exceto talvez um joystick, e quase ninguém faz ideia do que ocorre dentro daquele videogame e não têm qualquer chance de conseguir consertá-lo sozinho.

Então o que se passa dentro daquela máquina magnífica de videogames e como é que ela produz tanto prazer para tantos sem um único elástico ou mola para ser visto?

Para começar, existe uma enorme diferença entre um PC gamer (computador usado para jogos) e um console de videogames. Um computador de escritório normal a ser utilizado para administração diária e a Web não tem de ser nada de especial, mas um PC gamer tem de ter mais memória RAM, o CPU mais rápido e a placa gráfica mais rápida para ser minimamente bom.

Um console de jogos tenta imitar um PC gamer, mas remove qualquer componente que não seja absolutamente vital para jogar jogos. A distinção está a tornar-se cada vez mais confusa à medida que os jogadores requerem jogos interativos e multijogadores mais poderosos que podem utilizar na Internet enquanto conversam com os seus companheiros em salas de conversação, que são frequentemente dedicadas ao jogo em questão.

Os consoles têm um sistema operativo focado, porque não tem de estar “prontos para qualquer coisa” e, por isso, os jogos carregam muito mais rapidamente. São tipicamente mais potentes que um computador também, porque os fabricantes sabem que alguns jogadores se deixam levar.

Podem até ser mais à prova de água do que o seu computador portátil médio. São muitas vezes mais fáceis de ligar a um tela ou home theater também, porque muitas pessoas que os utilizam não estão tecnicamente preocupadas, mas podem querer levar o console para a casa de um amigo.

O interior dos consoles não sofreu grandes alterações desde os Ataris dos anos oitenta. Ou seja, o grau de sofisticação mudou, mas os nomes dos componentes não. Um console de jogos ainda tem um CPU, RAM, saída de áudio, saída de

vídeo, uma interface de controle do utilizador, uma fonte de alimentação e um meio de carregar o jogo. Os únicos itens novos são o DVD e as ligações à Internet

Não há dúvida que os consoles de jogo modernos são muito melhores do que os antigos Ataris de 30 anos atrás. No entanto, a tecnologia é só melhor, não diferente, o que mostra o quão criativos eram os Ataris ou os fabricantes de consoles modernos não são.

**You've Just Finished your Free Sample**

**Enjoyed the preview?**

**Buy: <http://www.ebooks2go.com>**