

# SAVING GAMES

**EDIÇÃO ESPECIAL N°01**

**+ CD JOGOS ANTIGOS**

**MAIS VENDIDOS**

**SURGIMENTO**

**MUITO MAIS**

**TUDO SOBRE JOGOS ONLINE  
CURIOSIDADES, HISTÓRIAS E SURPRESAS**



51901234 123457



## Índice

- 3 O surgimento dos jogos online
- 5 3 Jogos mais vendidos na história
- 8 Games na pandemia da Covid-19
- 12 Mais jogados de 2021 na Steam
- 14 Jogos para ajudar pessoas com autismo
- 15 Curiosidades sobre Mario Bros

Saving Games Magazines e Editora  
Endereço: Av. Paulista 1000 - São Paulo/SP  
Telefone: +55 11 3000-5050

Diretora  
Luma Vieira

Editor  
Fernando Pires

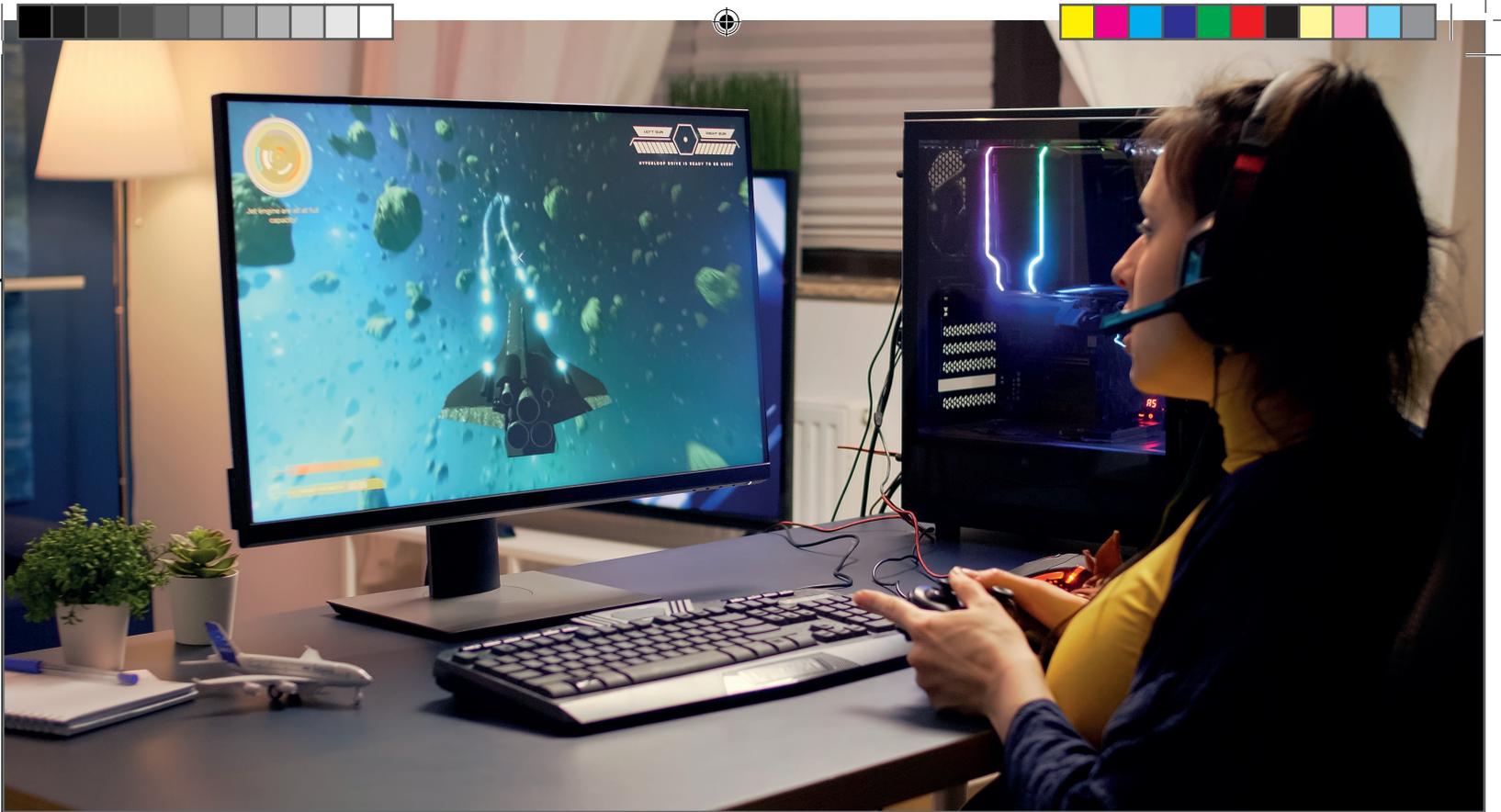
Comercial  
Cintia Souza

Revisora  
Jheniffer Silva

Conteúdo  
Mariangela Moura

E-mail  
faleconosco@savinggames.com.br

Site  
www.savinggames.com.br



JOGOS ONLINE

# O SURGIMENTO DOS JOGOS ONLINE

A história dos jogos online remonta aos primeiros dias da rede de computadores baseada em pacotes na década de 1970. Um dos primeiros exemplos de jogos online são os MUDs, incluindo o primeiro, MUD1, que foi criado em 1978 e originalmente confinado a uma rede interna antes de se tornar conectado à ARPANet em 1980. Jogos comerciais seguiram na década seguinte, com Islands of Kesmai, o primeiro RPG online comercial, estreando em 1984, bem como jogos mais gráficos, como os jogos de ação MSX LINKS em 1986, o simulador de voo Air Warrior em 1987 e o jogo Go online do Famicom Modem em 1987.

Em 1991, foi criado o primeiro jogo on-line comercial: uma versão do jogo de xadrez da Apple para o computador Apple I que acompanhava a ferramenta Java Connect. Era jogado via ligação direta (local ou internacional) usando a linha telefônica convencional de um jogador à casa do "adversário" via modem do computador, tendo a desvantagem de ser jogado somente entre duas pessoas, recomendava-se este estar em uma região próxima devido o valor exorbitante da conta telefônica.

### BBS

Por volta de 1992, começaram a se popularizar jogos via sistema BBS (Bulletin Board System, em português Sistema de Boletins). Um usuário se conectava a esse serviço e desafiava vários adversários em qualquer lugar do mundo, mas mesmo assim apenas poderiam jogar contra um adversário por vez, aquele que continha a máquina mais rápida. Mas a possibilidade de participar de uma comunidade, bater papo e escolher com quem jogar abriu um novo mundo de diversão. É nessa época que os primeiros jogos online começaram a fazer sucesso e atrair cada vez mais jogadores, como os jogos: em primeira pessoa Doom (em sua primeira versão), de nave Descent e o simulador de caça Jane's F-15.

### Internet

Por volta de 1995 as vantagens que a Internet oferecia eram muito maiores e mais atraentes. Alcance mundial, liberdade de jogar onde quiser e sem pagar.

### Banda Larga

Por volta de 1997, com a chegada das conexões de alta velocidade acessíveis ao público em geral os jogos online viraram coisa séria. Eles agora tinham servidores e comunidades inteiras na rede dedicados só para jogar.

### MMORPG

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) são jogos do tipo RPG que reúnem multidões de jogadores numa mesma partida. Cada jogador participa de um mundo

virtual (frequentemente, com temática medieval) e joga com centenas ou mesmo milhares de outros jogadores. Esses jogos geralmente são pagos mensalmente e costumam oferecer um meio de sociabilização virtual: os personagens se casam, constroem casas, arrumam trabalho, etc..

### Jogos por Rede

Jogos por rede são jogos de computador que usam uma rede (internet ou intranet/rede local), geralmente através do protocolo de conexão TCP/IP, permitindo uma ligação de utilizadores simultaneamente em jogos multi-jogadores. No tipo de jogo multiplayer (multi-jogador) podem ser encontrados jogos no estilo de first person shooter como por exemplo o Quake III ou páginas de internet que usam simplesmente a ligação de rede para promover os usuários com sistemas de pontuação.

O jogo do estilo multi-jogador tem chegado à atenção de empresas que patrocinam torneios no mundo pela internet, dando ao jogador a hipótese de se inscrever em jogos pela internet ou em lan party's.

O MMOGs e MMORPGs (Massively-multiplayer online games) Jogos online multi-jogador e jogo multi-jogador maciço (massively-multiplayer) em que o jogador desempenha o papel de uma personagem num mundo virtual e vai interagindo com outros utilizadores desse mundo trocando e vendendo objectos

virtuais, lutam por terras e tesouros.

Na área dos videogames, em 1994 houve o aparecimento do XBAND, um acessório produzido pela empresa de software Arremesse Entertainment que possibilitava o jogo online dos consoles SNES e Mega Drive. É o precursor dos modernos jogos online em redes sociais, visto atualmente nos videogames de sétima geração (Xbox, Wii, Playstation 2).

### Fantasy games

Fantasy games são jogos onde os jogadores montam times fictícios formados por jogadores da vida real. No Brasil, o mais famoso é o jogo Cartola FC, organizado e mantido pelo canal de TV paga SporTV.

### Browser games

Browser game (mais conhecido como webgame, web game ou jogo on-line) é um jogo eletrônico que se utiliza de navegadores e da internet. Eles se diferenciam dos videogames normais por ter de contexto a pequena (ou quase nenhuma) instalação de componentes e por necessitar de outros usuários para o transcórrer do jogo.

Eles podem usar tecnologias client-side, como browsers e plugins como Java ou Flash ou utilizar-se de Ajax, num caso server-side, por exemplo. O gênero mais comum desses jogos são os (MMORPG). Um jogo jogado especificamente no navegador é conhecido por browser-based game.

# CONHEÇA OS 3 JOGOS MAIS VENDIDOS DA HISTÓRIA

## TETRIS



### 1. Tetris 500+ milhões de cópias

Tetris é o jogo de videogame mais vendido de todos os tempos. O game, lançado pela primeira vez em 1984 pelas mãos do russo Alexey Pajitnov. Inspirado por quebra-cabeças que datam do começo do século passado, Tetris instiga o jogador a empilhar figuras geométricas eliminando linhas.

## MINECRAFT



### 2. Minecraft 176 milhões de cópias

Minecraft é um game no estilo Sandbox que ajudou a levar este tipo de jogo a um novo patamar. Permitindo que o player tenha acesso a uma grande variedade de blocos, Minecraft estimula a criatividade, dando asas a imaginação dos jogadores.

## grand theft auto V

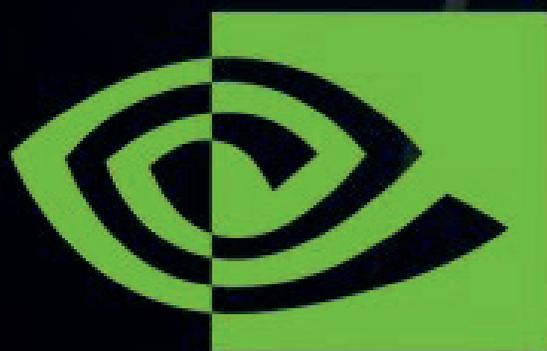


### 3. Grand Theft Auto V 110 milhões de cópias

Lançado pela Rockstar Games em 2013, GTA V é o título de maior sucesso da famosa série Grand Theft Auto e aparece com justiça na lista de jogos mais vendidos. Com uma produção cinematográfica, o título permite ao jogador controlar diversos personagens em um modo história longo, complexo e extremamente bem elaborado.

# BUY GEFORCE RTX™ 30 SERIES

GET *WATCH DOGS: LEGION*  
PLUS  
GEFORCE NOW™ MEMBERSHIP\*



# nVIDIA®



Compre agora mesmo!

# WATCH DOGS LEGION



[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

# Games na PANDEMIA DA COVID-19

A 8ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), o maior levantamento anual sobre o consumo de jogos eletrônicos no país, revela como o isolamento social provocado pela pandemia de COVID-19 impactou o consumo de jogos eletrônicos: 75,8% dos gamers brasileiros afirmaram ter jogado mais durante o período.

Fruto de uma parceria entre Sioux Group, GoGamers, Blend New Research e ESPM, a PGB 2021 ouviu 12.498 pessoas em

26 estados e no Distrito Federal. As entrevistas foram realizadas entre os dias 7 e 22 de fevereiro deste ano. “No ano passado, fizemos a pesquisa de campo pouco antes do isolamento social, em fevereiro de 2020. Com a leitura atual, temos o real impacto ano versus ano que a pandemia gerou na forma de consumo de jogos digitais e hábitos durante este período”, destaca Guilherme Camargo, sócio-CEO do Sioux Group e professor na pós-graduação da ESPM.

De acordo com o estudo, 72% da população do país afirma jogar jogos eletrônicos. A situação imposta pela pandemia fez com que 51,5% dos jogadores jogassem mais partidas online. “Além disso, 60,9% do público afirma ter consumido mais conteúdo relacionados a jogos, e 42,2% disseram ter investido mais dinheiro em jogos durante o período de isolamento social”, destaca Camargo.



“À medida que passamos a ficar mais tempo em casa, o hábito de jogar se tornou mais recorrente e ganhou ainda mais espaço em nosso dia a dia. O distanciamento social se reflete no aumento de interesse em torno da experiência de jogar online, já que foi uma das poucas opções viáveis em tempos de confinamento”, analisa Carlos Silva, Head de Gaming na Go Gamers.



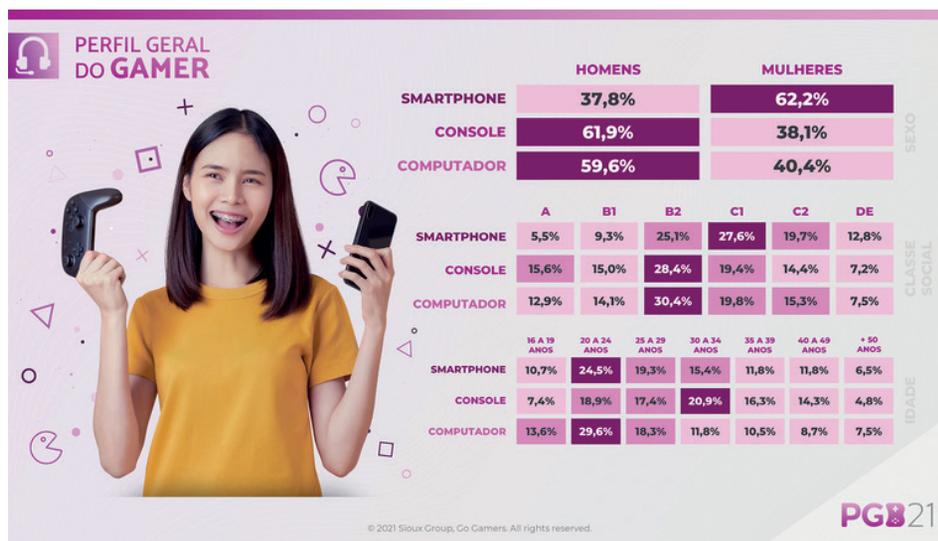
### Sexo, classe social, etnia e idade

Historicamente, a PGB mostra que as mulheres são maioria entre a comunidade gamer no Brasil. Na 8ª edição não foi diferente: 51,5% do público de jogos eletrônicos do país é feminino. Esta forte presença está relacionada ao tamanho do mercado mobile, onde existe uma dominância das mulheres (62,2%).

A pesquisa também identificou uma ascensão do público de classes sociais baixas e médias (C1, C2, D e E) entre o público gamer no último ano, representando quase metade dos consumidores de jogos no país (49,7%, na soma).

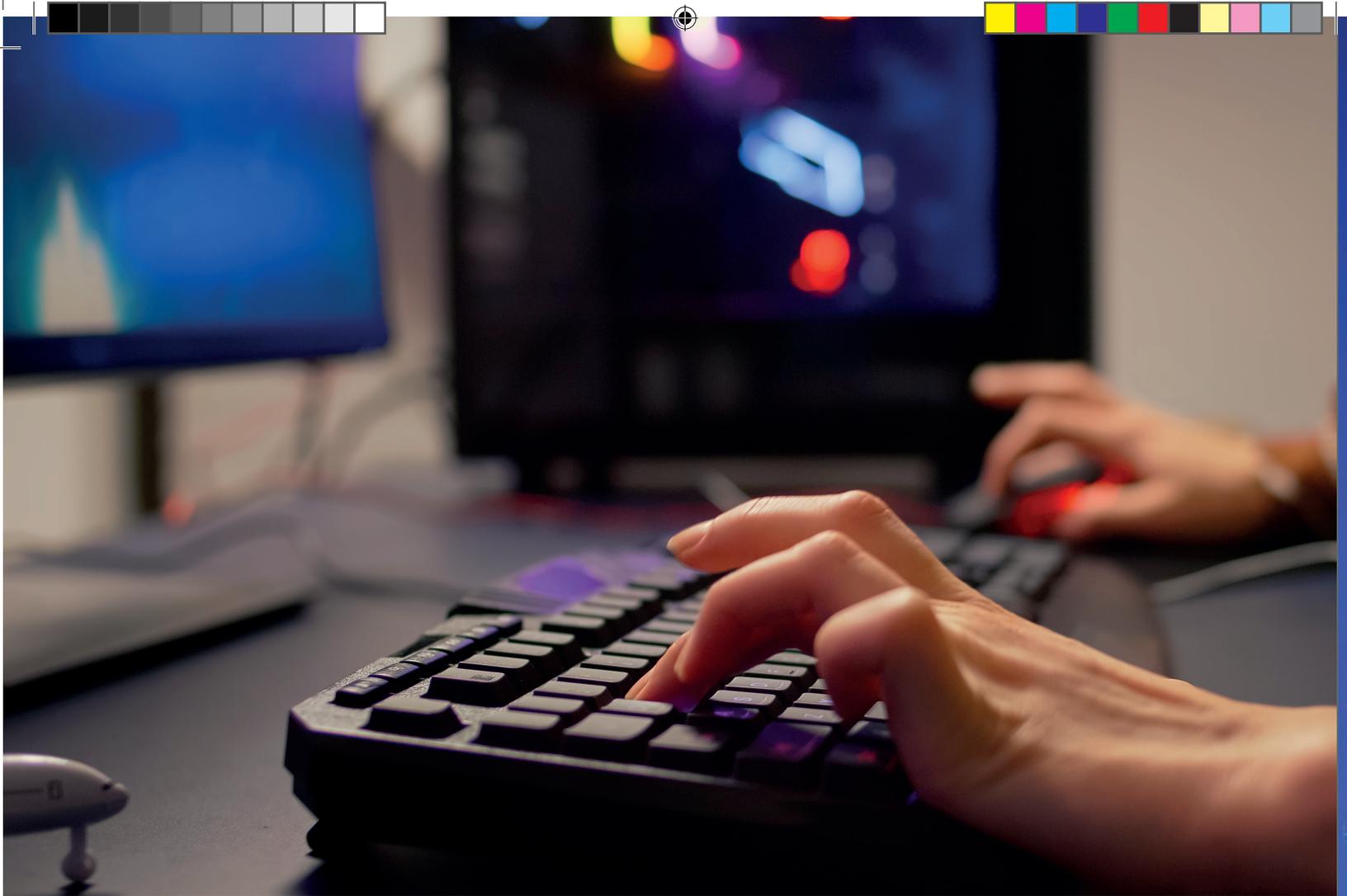
### Smartphone é a principal plataforma

Seguindo a tendência dos anos anteriores, a PGB 2021 mostra que a maioria dos brasileiros (41,6%) ainda prefere jogar nos smartphones. Os consoles domésticos ocupam a 2ª colocação, com 25,8% de preferência, seguidos pelo computador, em 3º, com 18,3%.



Além disso, quem joga no celular joga mais: 40,8% do público afirma jogar todos os dias — nos consoles, essa porcentagem é de 15%, enquanto nos computadores é de 19,6%. Tal comportamento pode ser explicado por fenômenos econômicos e culturais.

“O smartphone oferece o melhor custo-benefício com diversas funcionalidades e portabilidade, incluindo uma grande quantidade de jogos gratuitos que ganharam grande destaque no ano passado, como Free Fire e Among Us. Fora isso, os gamers casuais possivelmente se identificam mais com as propostas dos jogos mobile, que oferecem partidas rápidas e mais acessíveis do ponto de vista de habilidades motoras, por conta da simplicidade da interface do aparelho”, diz Carlos Silva.



Vale destacar que o comportamento do jogador é multiplataforma. Ou seja, mesmo que ele prefira este ou aquele aparelho, consome games em duas ou três plataformas.

### **Comportamento de consumo**

A pesquisa aponta que a maioria dos jogadores brasileiros possui uma renda média familiar de até R\$2.090 (30,8%), seguidos por uma parcela de 30,3% que afirma ter até R\$4.180.

“O brasileiro acha um jeito de jogar: estende a vida útil das gerações antigas, baixa jogos gratuitos ou se concentra em poucos títulos”, analisa Mauro Berimbau, professor da ESPM e consultor GoGamers.

De fato, a pesquisa revela que

45,4% dos gamers no Brasil baixam apenas jogos gratuitos, devido ao preço elevado dos títulos (46,6%); às opções gratuitas que suprem suas necessidades (34,9%); e para não correrem o risco de se arrependerem após a compra do produto (22,7%). A maioria do público (33%) não investe nenhum valor de outra maneira com jogos, mas 32% gastam em moedas virtuais, 31,4% em itens de melhorias e 31,1% em expansões de jogos.

### **Pais, filhos e eSports**

A PGB mostra que 64,3% dos jogadores brasileiros já ouviram falar em eSports e 55,4% afirmam que jogam ou praticam alguma modalidade. Os indicadores sugerem, nos últimos 4 anos, uma escalada do awareness dos esportes eletrônicos entre os jogadores

de jogos digitais.

Outro hábito que segue em crescimento é a quantidade de crianças que jogam videogame: 85,1% dos pais afirmam que seus filhos jogam, crescimento de 6,4% em relação à última edição da pesquisa. Nessas famílias, 83,8% dos responsáveis jogam junto com os menores, aumento de 13,1% na mesma comparação.

“Em 2020, os pais passaram a jogar mais com os filhos, em grande parte devido ao maior tempo dentro de casa. A ascensão dos eSports também mudou a forma como os pais encaram o hobby dos filhos — não só como passatempo, mas até como opção de carreira”, esclarece Guilherme Camargo.





# ROG STRIX G

Your Game. Your Glory.



COUNTER STRIKE  
GLOBAL OFFENSIVE



# MAIS JOGADO DE 2021 NA STEAM

# COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

**Média de 973.587 jogadores simultâneos por mês em 2021**

Título mais jogado no Steam em praticamente qualquer hora do dia ou parte da semana, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) é a evolução do Counter-Strike que fez sucesso em Lan House pelo Brasil há 19 anos. O jogo possui um cenário competitivo forte e dois atrativos cruciais que definem o seu sucesso: CS:GO é gratuito para jogar e leve para os mais diversos tipos de computador.

# Sobre o jogo

**C**ounter Strike: Global Offensive (CS:GO) é um reboot do clássico Counter Strike de 1999, mas com data de lançamento em 2012. O game está disponível para download grátis no PC (Steam), Playstation 3 (PS3) e Xbox 360, e traz tudo o que seu antecessor tinha, mas agora com a adição de vários elementos mais modernos. O jogo está na Operação Broken Fang atualmente.

Counter Strike: Global Offensive Free Edition, uma versão gratuita e offline do game, que inclui partidas contra bots e possibilidade de assistir partidas profissionais, também está disponível para download via Steam.

O cenário competitivo do game é um dos mais fortes no Brasil e conta com equipes consagradas mundialmente, como a MIBR e FURIA.

Em Counter Strike: Global Offensive você poderá encarar uma das mais cruas experiências de um FPS (First Person Shooter). A simplicidade do original ainda está presente na nova versão, que obriga todos os jogadores a contar somente com a sua habilidade para dominar os campos de batalha.

## Jogabilidade

Em CS:GO o importante é ter boa mira e saber se movimentar bem. O jogo também exige bastante experiência e dedicação, habilidades que irão lhe ensinar quando atacar na hora certa e quando é o momen-

to de recuar e se esconder.

A essência de CS continua lá. Em quase todos os cenários existem dois times, os terroristas mascarados e as forças armadas de resposta. Os três grandes objetivos clássicos também estão presentes: bomba, refém e assassinato. No primeiro, os contraterroristas têm que impedir a explosão de bombas, colocadas em locais específicos pelos seus adversários.

No segundo, como o nome deixa claro, os contraterroristas devem recuperar os reféns que foram capturados. Por fim, no modo assassinato, os terroristas devem assassinar um jogador específico e os heróis devem impedir que isso aconteça.

## Novidades

Apesar da simplicidade, Counter-Strike: Global Offensive possui gráficos atraentes, que realçam o aparente realismo das situações mostradas no jogo. Longe de estar entre os melhores visuais da indústria, o título da Valve dá conta do recado, mas não chega a conseguir impressionar as plateias modernas.

Além de um novo visual, Counter-Strike: Global Offensive contém novos mapas, personagens e armas, assim como versões atualizadas de todos os conteúdos do CS clássico (espere encontrar mapas tradicionais como o de\_dust e outros velhos conhecidos). Entre as novidades também estão os novos modos de jogo, a criação de partidas (matchmaking), os placares para os líderes e muito mais.

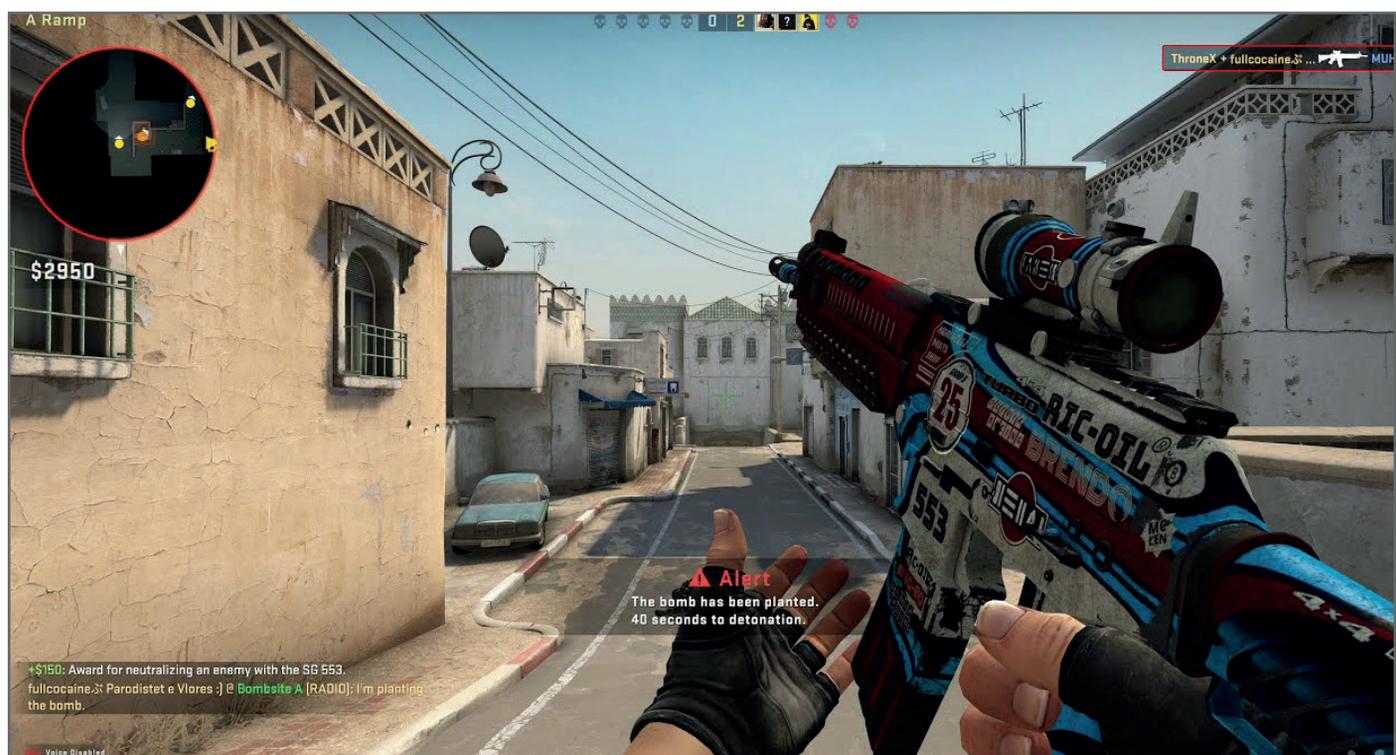
## Recomendação

Se você gosta de jogos de tiro em primeira pessoa e gosta de jogar online, Counter-Strike: Global Offensive é certamente feito na medida certa para você. Apesar disso, a falta de auxílio de mira, Perks, Killstreaks e outras características presentes em quase todos os jogos modernos do gênero, podem acabar não agradando os fãs de Call of Duty, Battlefield e similares.

## Instalação

No PC, Mac e Linux, Counter-Strike: Global Offensive exige a instalação do Steam no seu computador. Uma vez com esta plataforma instalada, basta comprar o jogo e pedir para instalá-lo. Uma vez dentro do menu de CS:GO, você deverá criar uma conta para jogar e pronto, é só começar a diversão!

No Xbox One, Xbox 360 e PS3, é necessário comprar e baixar o jogo nas plataformas digitais de cada console (PSN para o PS3 e Xbox Live para o Xbox One e Xbox 360).



# Jogos para pessoas COM AUTISMO

## ABC Autismo



ABC AUTISMO - Um mundo de atividades coloridas e pedagógicas para realizar e curtir!

A diversão para os pequenos começa agora com o jogo ABC Autismo! Utilizando fundamentos da metodologia TEACCH tem como objetivo auxiliar no processo de aprendizagem de crianças autistas por meio de divertidas atividades!

O aplicativo está disponível em três idiomas (inglês, espanhol e português), é baseado na metodologia TEACCH, possui 4 níveis de dificuldade e 40 fases interativas.

Utilizado por professores, psicólogos e terapeutas para avaliar crianças autistas.

## Jade Autismo



Acreditamos que a inovação, por meio da tecnologia, pode mudar profundamente a vida das pessoas, especialmente aquelas que mais precisam. O Jade desenvolve soluções terapêuticas gamificadas para crianças e adolescentes com deficiências cognitivas. À medida que o paciente usa o aplicativo, métricas de prognóstico são geradas automaticamente para o terapeuta, garantindo um tratamento mais eficaz. Foi idealizado pelo estudante de Ciência da Computação da Universidade de Vila Velha e desenvolvedor de Software, Ronaldo Cohin, que é pai de uma criança autista. Ronaldo idealizou o Jade Autismo por ter sentido na pele o vácuo que é o serviço de aplicativos de qualidade para pais de crianças autistas. Com o auxílio de terapeutas e profissionais especialistas no tratamento do Transtorno do Espectro Autista (TEA) da APAE-ES, parceira desde o início, desenvolveu um app baseado em jogos de associação de cores, números, letras, bichos e objetos.

## First Then



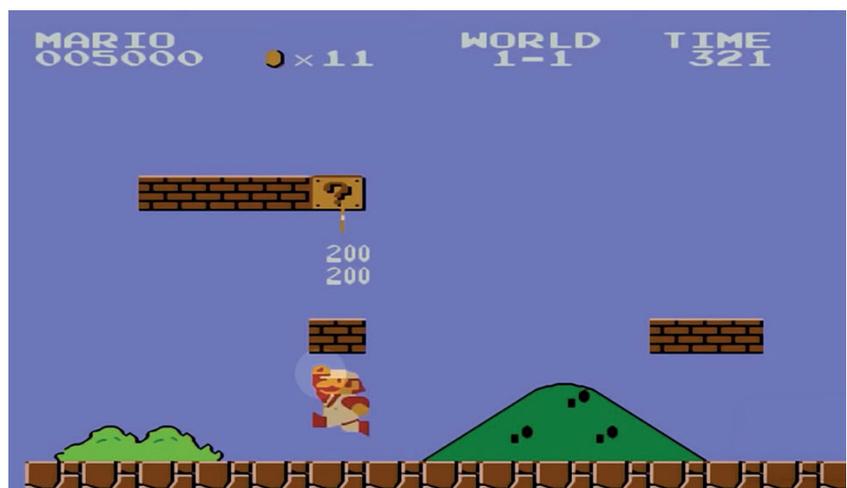
Aplicação para crianças e profissionais que utilizam uma programação visual para ensinar e communications. Completamente livre e não contém publicidade. Permite a utilização de cartões de PECS no seu dispositivo ou receber seleções da câmera. O programa oferece uma oportunidade para utilizar o temporizador ação diferida, visualmente demonstrando o tempo restante para a transição da primeira ação para o segundo. Dadas as possíveis características da criança, você pode ajustar as cores e os sons individualmente.



# CURIOSIDADES

## É soco, não cabeçada

No game clássico, Mario parece que acerta os blocos de tijolo suspensos com a cabeça, a fim de coletar moedas e itens. Porém, na realidade, ele usa as mãos para fazer isso. Se repararmos bem, ele pula com a mão fechada, para dar um soco no bloco. Pode ser algo bem simples, mas que normalmente a gente não nota, especialmente quando somos crianças e jogamos os games da série.



## As nuvens são arbustos, e vice-versa

A segunda curiosidade se refere as nuvens do jogo. Se observarmos bem o formato delas, podemos notar que são os mesmos desenhos que arbustos no chão. Apenas com a diferença das cores. No céu, branco, no chão, verde. Isso foi feito para reduzir o tamanho total do jogo, já que os cartuchos na época armazenavam uma fração de informação do que as mídias atuais.





 PS5™

PlayStation®5

