



**Bernardo Lima Mendes**

**Estilo retrô em videogames**  
**a relação do jogador com o jogo**

**Dissertação de Mestrado**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design.

Orientadora: Profa Luiza Novaes

Rio de Janeiro  
Abril de 2013



**Bernardo Lima Mendes**

## **Estilo retrô em videogames**

**a relação do jogador com o jogo**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada.

**Profa. Luiza Novaes**

Orientadora

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

**Profa. Maria das Graças de Almeida Chagas**

Departamento de Artes & Design - PUC-Rio

**Prof. Esteban Walter Gonzalez Clua**

Universidade Federal Fluminense - UFF

**Profa. Denise Berruezo Portinari**

Coordenadora Setorial do Centro de Teologia  
e Ciências Humanas - PUC-Rio

Rio de Janeiro, 09 de abril de 2013

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

**Bernardo Lima Mendes**

Graduou-se em Desenho Industrial - Comunicação Visual na PUC-Rio em 2002. Publicou e apresentou artigo de game design no SB Games 2012. Trabalhou com animação em diversos projetos audiovisuais desde 2002. Leciona animação no projeto Anima Escola desde 2003.

Ficha Catalográfica

Mendes, Bernardo Lima

Estilo retro em videogames: a relação do jogador com o jogo / Bernardo Lima Mendes ; orientadora: Luiza Novaes. – 2013.

142 f. : il.(color.) ; 30 cm

Dissertação (mestrado)–Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes & Design, 2013.

Incluí referências bibliográficas.

1. Artes e design – Teses. 2. Jogos eletrônicos. 3. Fenômeno retrô. 4. Jogos retrô. 5. Games design. I Novaes, Luiza. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD: 700

Para Tarcila e Arnaldo

## **Agradecimentos**

Aos meus pais, pelo incentivo e apoio;

A minha esposa Tarcila por me incentivar antes do início do mestrado e por sua paciência durante a pesquisa, sem a qual esta não seria possível;

Ao meu filho Arnaldo por compreender meus períodos de dedicação à pesquisa;

A Luiza Novaes, por sua dedicação e carinho ao orientar, e por transformar um curioso em pesquisador;

Aos meus colegas mestrandos que me apoiaram e dividiram as dificuldades durante o período de pesquisa;

A Claudia Bolshaw que com seu incentivo me fez encontrar um tema de interesse para a dissertação;

A Marcos Magalhães pela oportunidade e compreensão que me permitiram desenvolver esse trabalho com mais tranquilidade;

A todos os professores da PUC-Rio que contribuíram com a pesquisa e com minha formação;

A todos os gamers amigos que contribuíram com suas opiniões durante as entrevistas.

## Resumo

Mendes, Bernardo; Novaes, Luiza. **Estilo retrô em videogames**. Rio de Janeiro, 2013. 142p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A presente dissertação aborda o fenômeno retrô nos jogos eletrônicos e como o jogador se relaciona com os jogos desse estilo. Um levantamento de como os jogos eletrônicos evoluíram foi realizado, levando-se em consideração elementos fundamentais como jogabilidade, narrativa, linguagem gráfica e áudio, com a intenção de se estabelecer uma base histórica que servisse de referência para o estudo dos jogos retrô. Uma breve análise de como o fenômeno retrô surgiu em outras esferas da sociedade foi conduzida, com o intuito de situar o retrô nos jogos eletrônicos em relação a outras manifestações sociais e artísticas. Para isso, autores como Forty, Guffey e Baudrillard foram estudados. Os motivos que levaram ao surgimento desse fenômeno nos jogos eletrônicos foram analisados, considerando-se a percepção dos jogadores. Alguns jogos foram analisados e uma categorização foi elaborada, considerando-se os elementos que compõem um jogo eletrônico e como eles se comportam e se diferenciam num jogo retrô. Com base na análise de imagens em movimento de Diana Rose, uma metodologia para as análises dos jogos foi desenvolvida. Entrevistas qualitativas com o público alvo de jogadores tradicionais foram realizadas, para se compreender as relações dos jogadores com os jogos eletrônicos. O método utilizado para conduzir as entrevistas foi o Método de Explicitação do Discurso Subjacente, de Nicolaci-da-Costa. A partir do resultado das entrevistas, foi traçado um perfil detalhado do jogador. O ponto de vista do Game Designer foi utilizado ao longo da pesquisa, pois é ele quem cria o jogo tendo a experiência do jogador como seu foco principal. A pesquisa revela, para os interessados no desenvolvimento de novos jogos, informações sobre os elementos que os jogadores valorizam ao selecionar um jogo. Considerações finais são apresentadas, acerca dos motivos que levaram ao fenômeno retrô dos últimos cinco anos nos jogos eletrônicos.

## Palavras-chave

Jogos eletrônicos; fenômeno retrô; jogos retrô; game design.

## Abstract

Mendes, Bernardo; Novaes, Luiza (Advisor). The **retro videogame style**. Rio de Janeiro, 2013. 142p. MSc Dissertation - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This dissertation discusses, in the context of games, the retro phenomenon, and the players' relationship with games of this style. Authors as Forty, Guffey and Baudrillard support an overview of the context. A research on how video games have evolved was performed, using as parameters fundamental elements such as gameplay, storytelling, graphics and audio. The goal was to build a historical reference that would support the study of retro games. A brief overview of how the retro emerged in other spheres of society is presented, in order to establish the place of retro gaming in relation to other social and artistic expressions. The reasons that led to this phenomenon in video games were analyzed, considering the players perceptions. Based on Diana Rose's qualitative method of content analysis in moving images, some games were analyzed and categories were created considering the elements of those games, the way they behave and how they differentiate into a retro game. Qualitative interviews with a target audience of traditional players were performed, in order to understand their relationship with video games. The Method of Explicitness of the Subjacent Discourse, of Nicolaci-da-Costa, was used in the interviews. The whole research was guided from a Game Designer point of view, since he is who creates the game, having as main focus the player's experience. The Game Designer centralizes and coordinates all efforts for the creation of various elements of the game, exploring a convergent approach, with focus on the experience that the player will have when playing a certain game. The research reveals, for those interested in game development, information on the elements that the players take into consideration when choosing a game. Concluding remarks are made concerning the reasons that, in the last five years, led a retro phenomenon to the video games' scene.

## Keywords

Video games; retro phenomenon; retro games; game design.

# Sumário

1. Introdução	10
1.1. Contextualização	11
1.2. Estrutura da dissertação	13
2 . O avanço tecnológico dos videogames	16
2.1. Linguagem gráfica	19
2.2. Jogabilidade	32
2.3. Narrativa	44
2.4. Áudio	48
3 . O fenômeno retrô	51
3.1. Fenômeno retrô – um olhar para o passado imediato	51
3.1.1. Reviver o passado	51
3.1.2. O surgimento do retrô	54
3.1.3. Nostalgia	56
3.1.4. Retrô futurista	57
3.1.5. Retrô e o trauma da mudança	58
3.2. O fenômeno retrô nos jogos eletrônicos: fatores que mudaram a percepção dos jogadores.	60
3.2.1. Revolução tecnológica – o papel da internet na comunicação entre jogadores e no jogar	61
3.2.2. Transição de gráficos bidimensionais para tridimensionais	63
3.2.3. Emulação	65
3.2.4. Distribuição digital	67
3.2.5. Designers independentes	68
3.2.6. Crise econômica de 2008	69
3.2.7. Considerações	72
3.3. Categorização	73
3.3.1. Linguagem Gráfica	74
3.3.2. Áudio	77
3.3.3. Jogabilidade	77
3.3.4. Seleção dos jogos e análise	78



3.3.5. Considerações	89
4 . A relação do jogador com o jogo retrô	92
4.1. Metodologia e entrevista piloto	92
4.2. A relação do jogador com o jogo	101
5 . Considerações finais	128
6 . Referências bibliográficas	134
7 . Anexo	142