

# QUANTAS TUMBAS CABEM EM MEGABITES

## SUBSÍDIOS PARA UM BANCO DE DADOS DE ARQUEOLOGIA E JOGOS ELETRÔNICOS

Wallace da Hora Lessa Neto  
*Graduando de Ciências da Computação, Decomp/UFS*  
E-mail: [wallace.neto@outlook.com](mailto:wallace.neto@outlook.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-2463-8186>

Bruno Sanches Ranzani da Silva  
*Doutor em arqueologia pelo Museu de Arqueologia e Etnologia da USP (MAE/USP)*  
*Universidade Federal de Sergipe*  
*Sergipe - Brasil*  
E-mail [brunorzn@gmail.com](mailto:brunorzn@gmail.com)  
<https://orcid.org/0000-0002-3653-9994>

### RESUMO

Este artigo é resultado de um Projeto de Iniciação Científica, realizado na Universidade Federal de Sergipe, entre 2019 e 2020. Seu objetivo foi um mapeamento inicial de jogos eletrônicos (*videogames*) com algum tipo de menção à arqueologia (explícita ou que apresente conteúdo oriundo de pesquisas arqueológicas) disponíveis no mercado. Com isso, buscamos criar uma primeira versão de banco de dados que facilite dimensionar objetos de pesquisa no campo de arqueojogos (*archaeogaming*) no Brasil.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arqueojogo; Arqueologia Pública; Desenvolvimento de Jogos; Mercado de Jogos; Ciências da Computação.

Artigo recebido em: 22/10/2021  
Artigo aceito em: 15/12/2021



## ABSTRACT

This paper is the result of a Scientific Initiation Project, developed between 2019 and 2020, at the Federal University of Sergipe. Its main goal was to map videogames that mention archaeology explicitly or through background stories (representation of human history largely or only accessible through archaeological study). By doing so, we intended to create the first draft of a database to support archaeogaming studies in Brazil.

**KEYWORDS:** Archaeogaming; Public Archaeology; Game Development; Game Market; Computer Sciences

## RESUMEN

Este artículo es el resultado de un Proyecto de Iniciación a la Pesquisa, realizado en la Universidad Federal de Sergipe, entre los años 2019 y 2020. Su objetivo fué un primer paso para mapear video juegos que mencionen arqueología (explícitamente o que presenten contextos de origen arqueológico). Así, buscamos crear una primera versión de un banco de datos que ayude a dimensionar objetos de pesquisa en el campo de los arqueojuegos (*archaeogaming*) en Brasil.

**PALABRAS CLAVE:** Arqueojuegos; Arqueología Pública; Creación de juegos; Mercado de Juegos; Ciencias de la Computación.



## 1. Introdução

O mercado mundial de jogos eletrônicos tem crescido e faturado mais a cada ano. Em 2017, o Brasil já contava com mais de 66 milhões de jogadores, e os negócios nessa área movimentaram em torno de 1,3 bilhão de dólares, colocando o país no 13º lugar no ranking global do setor e primeiro na América Latina, como aponta dados expostos por Pacheco, em matéria para o portal do Estado de Minas (PACHECO, 2018)<sup>1</sup>. Sendo uma mídia com tanto alcance e com um enorme leque de oportunidades artísticas, as empresas já começaram a enxergar o potencial educativo que os jogos proporcionam, como um veículo diretamente associado à diversão e de fácil adesão entre públicos de diferentes faixas etárias. Dentre os diferentes gêneros amplamente explorados pela indústria, algumas desenvolvedoras apostam em integrar fatos e conhecimentos reais em suas obras de entretenimento. Essa abordagem pode ser visando um enriquecimento narrativo, com presença de contextos, localidades ou personalidades históricas que dão vida ao ambiente virtual e promovem uma identificação por parte do jogador; ou pode ter um propósito de construção de jogabilidade, a forma como o jogador interage com as mecânicas de jogo. Mesmo com a presença desses aspectos, tais obras não tem como objetivo o ensino de modo direto. Para isso existem aqueles categorizados como educativos, que visam primariamente a divulgação de diferentes saberes, como os sociais, científicos e/ou tecnológicos. Como debatido por Pereira e Alves (2009), as novas mídias já permeiam o cotidiano dos alunos e o segmento educacional deve compreender isso como mais uma alternativa para o processo de ensino e aprendizagem, em especial os jogos, que são uma opção dinâmica e interativa capaz de otimizar o papel do educando como construtor em seu próprio processo cognitivo. Esse tipo de jogo costuma utilizar uma combinação de ambas as abordagens citadas: a divulgação de saberes por meio da narrativa, que estimula o aprendizado nas mais diversas áreas e, por meio da jogabilidade, que estimula a prática.

A arqueologia estuda a cultura de diversas sociedades humanas, do passado e do presente, por meio da análise de restos materiais (REINHARD, 2018). Sob essa perspectiva, todo jogo pode ser objeto de estudo arqueológico, das mais variadas maneiras. Para descrever esse ponto, foi criado o termo *Archaeogaming*, ou Arqueojogos, em uma tradução livre, que consiste na arqueologia dentro e fora dos jogos eletrônicos. Segundo Reinhard (2018), jogos digitais são, por si só, sítios arqueológicos, paisagens, e artefatos. Os espaços virtuais que eles apresentam também podem ser entendidos como ambientes digitais que contém uma cultura material própria. Essa interpretação não se limita a estudar somente as obras categorizadas como “jogos históricos”, nem os que se concentram apenas na exploração e análise de ruínas ou outros ambientes que aparecem no mundo do jogo. O livro *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*

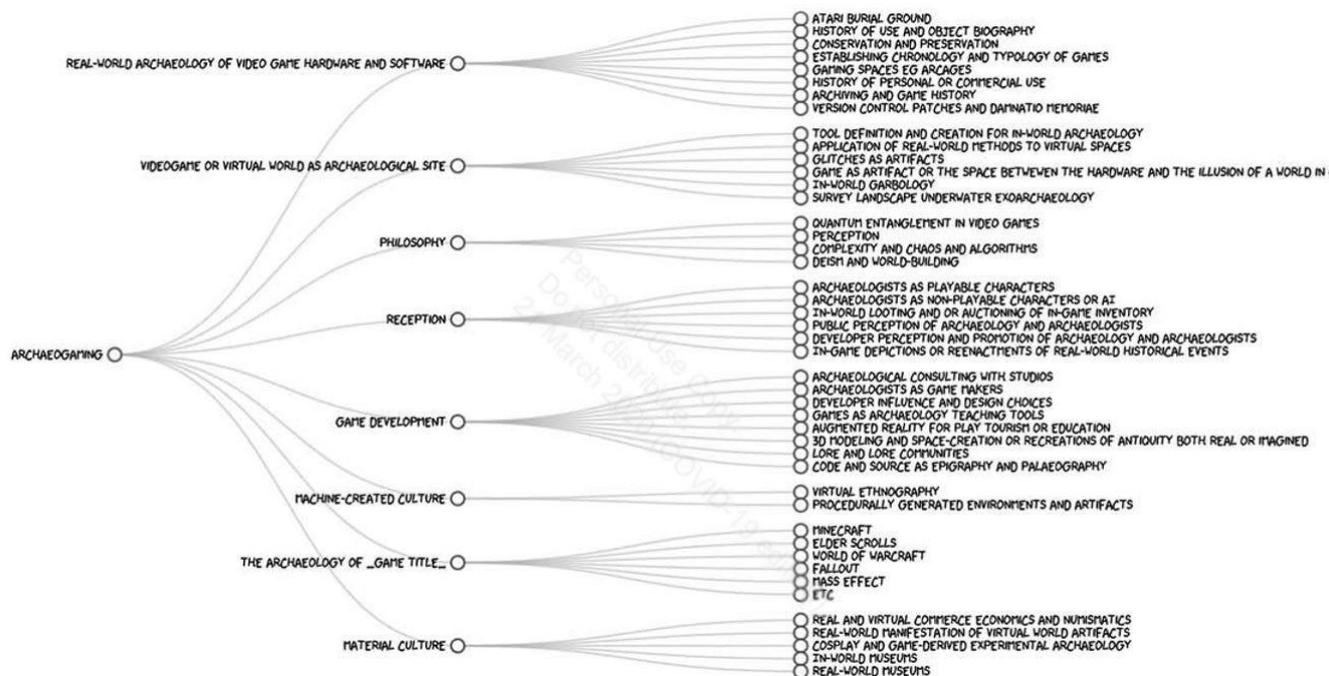
---

<sup>1</sup> Disponível em:

[https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2018/07/24/internas\\_economia,975277/mercado-de-games-no-brasil-cresce-apesar-da-crise.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2018/07/24/internas_economia,975277/mercado-de-games-no-brasil-cresce-apesar-da-crise.shtml)



(REINHARD, 2018), apresenta um gráfico para representar os diferentes setores que podem ser abordados no estudo de *archaeogaming*, entre eles a arqueologia do mundo real de hardware e software de videogames, os jogos ou mundos virtuais como sítios arqueológicos, a recepção arqueológica, o desenvolvimento de jogos, a cultura material gerada pela indústria de consumo de jogos, entre outros.



**Figura 1 - Mapa de classificação do *Archaeogaming*. Fonte: (REINHARD, 2018)**

Foi adotado o referido livro de Reinhard como base para as formulações metodológicas da análise, que serão descritas posteriormente neste relatório. O setor de estudo de *archaeogaming* adotado para este plano de trabalho foi o referente a recepção e a mundos virtuais como sítios arqueológicos, em especial os pontos que tratam de: aplicação de métodos reais em espaços virtuais; arqueologistas como personagens jogáveis ou não jogáveis; percepção dos desenvolvedores e divulgação da arqueologia e de arqueologistas; representações ou reconstituições dentro do jogo de eventos históricos reais.

A ideia do *Archaeogaming* pode ser abordada dentro do que conhecemos como arqueologia pública, especialmente no espectro definido por Bruno S. R. Da Silva de "imagens e expressões da arqueologia" (SILVA, 2011). A arqueologia pública tem se preocupado, desde seu surgimento nos anos 1960, com a relação entre a disciplina e o público geral. Dentro da miríade de propostas, está



a preocupação com as formas de devolver à sociedade o conhecimento produzido - muitas vezes, com o dinheiro público - e ao mesmo tempo engajá-la na riqueza e beleza dos mundos apreendidos pela arqueologia. Os jogos digitais são um veículo poderoso para esse engajamento, especialmente pelos mecanismos de imersão e agência dos jogadores na narrativa (GALERA, 2010). Com isso, podemos aproximar a arqueologia do cotidiano de forma mais efetiva, justamente porque afetiva (HOLTORF 2005, 2007).

Com todo esse espectro de conteúdo a ser explorado narrativamente, é importante lembrar que o desenvolvimento de um jogo é um processo computacional, que exige habilidades e conhecimento em hardware e software. Como apontado por Copplestone (2017), o ato de criar jogos exige do(s) desenvolvedor(es) entendimento de métodos em codificação, arte, sonorização, recursos de interação do jogador, e outras preocupações relacionadas à limitação do meio. Integrar esses elementos com uma representação de conteúdo histórico e arqueológico em uma obra é um desafio que exige atenção quando se planeja manter a qualidade da jogabilidade, a diversão pretendida e a corretude do conteúdo educativo. Por isso, algumas empresas, de grande a pequeno porte, que pretendem relacionar seus jogos com conteúdos históricos, tem apostado na curadoria de historiadores e comunidades sociais para integrar o time de desenvolvimento, visando prestar consultoria acerca dos temas abordados e realizar a verificação da veracidade dos fatos que são integrados no roteiro. No desenvolvimento de um jogo, o historiador atua de forma a conectar as ideias gerais sobre a criação do *game* aos aspectos histórico do período estudado, atentando para evitar ao máximo o anacronismo (PEREIRA e ALVES, 2009). Algumas empresas trabalham ainda em parceria com a comunidade que visam retratar, para obter mais fidelidade na representação. É o caso de *Never Alone*, um jogo de plataforma que foi desenvolvido em colaboração os Iñupiat, um povo nativo do Alaska; e o brasileiro Huni Kuin, que integrou contadores do povo indígena Kaxinawá em sua equipe de desenvolvimento. Essa parceria mostra-se benéfica para ambas as partes, que podem aprimorar o conteúdo do jogo e contribuir para divulgação e preservação digital de diferentes saberes e culturas, em uma mídia que está em constante crescimento.

- a) Este artigo expõe como foi realizada a coleta e a análise dos dados de jogos eletrônicos que contem uma representação e divulgação de conhecimento e/ou técnicas arqueológicas integradas em sua narrativa ou ambiente virtual. Ele é um dos resultados de atividades de pesquisa realizadas pelo Grupo de Estudos em Arqueologia e Mídias Eletrônicas (GAME), associado à Universidade Federal de Sergipe, particularmente de um projeto de iniciação científica, no âmbito do Edital PIBIC/UFS 2019-2020. Nosso *objetivo central foi analisar jogos de videogame que*



*possuem em seu conteúdo referências à arqueologia e, com isso, construir um banco de dados com algumas informações sobre eles, suas representações do conhecimento arqueológico e as principais tendências da temática nessa plataforma. Ele foi dividido em dois secundários: a) Como a arqueologia tem sido representada em jogos educativos e/ou de entretenimento. b) Quais as categorias e desenvolvedoras que mais investem em conteúdo arqueológico e histórico.*

Esse entendimento nos permitirá, ao final, desenvolver estratégias mercadológicas e educativas para divulgação dos saberes históricos, antropológicos e arqueológicos. Este trabalho deu maior evidência para jogos que representassem a arqueologia brasileira e para o relacionamento das desenvolvedoras nacionais com a abordagem proposta. Com isso o objetivo é usar esses dados como uma base empírica para uma futura criação ou curadoria de conteúdo arqueológico para jogos de videogame com potencial de jogabilidade.

## 2. Metodologia

Buscando cumprir o objetivo proposto de criação do banco de dados de jogos de videogame, o procedimento para a coleta foi definido de tal forma:

- a) Realizar o mapeamento de fóruns, eventos, curadores e páginas de produtoras que possuam descrições completas de seus produtos, com súmula do roteiro (*plot*) e permitam identificar referências à arqueologia;
- b) Identificar os jogos de interesse e aplicar os parâmetros de análise;
- c) Identificar livros e artigos para constituir uma leitura especializada sobre arqueologia, jogos e desenvolvimento;
- d) Elaboração do banco de dados com as informações coletadas.

O mapeamento foi separado em duas etapas: a coleta das informações de desenvolvedoras e jogos nacionais e, posteriormente, a de estrangeiras. Para a etapa de coleta das nacionais, as fontes utilizadas foram: o relatório de edições anteriores do festival brasileiro de jogos independentes, o *BIG Festival*, em específico sua edição de 2019, disponível no site do evento (BIG Festival, 2019), que apresenta todos os jogos que foram indicados em alguma categoria da



premiação; e o portal da *Brazilian Game Companies* (BIG Festival, 2020)<sup>2</sup>, um site que reúne um catálogo coletado pela equipe da *BIG Festival* de empresas nacionais ligadas à indústria de jogos. O Brasil não é sede de grandes companhias (chamadas de “AAA”) como *Rockstar*, *Nintendo* ou *Ubisoft*. A produção nacional tem se construído em cima de desenvolvedoras pequenas e independentes, com produtos que não carecem de investimentos massivos em tecnologia e pessoal (PACHECO, 2018). Assim, o *BIG Festival* acaba se tornando uma referência fundamental para o mercado de jogos brasileiro.

A etapa de coleta de informações dos jogos e desenvolvedoras estrangeiras contou com diferentes fontes: o portal *Archaeogaming* (REINHARD e KINGSLAND, 2020) que, como extensão do livro homônimo de Reinhard, reúne postagens atualizadas sobre a perspectivas arqueológicas em jogos digitais; com abordagem semelhante, o canal *Archaeology Soup* (Youtube, 2020) no *Youtube* conta com uma sessão nomeada de *Diggin the game*, onde o arqueólogo Marc Barkman comenta sobre representações arqueológicas enquanto joga títulos relacionados; por fim, o catálogo da loja virtual *Steam*, que conta com etiquetas atribuídas aos jogos, que torna possível a identificação de títulos que possuem temas de interesse para a pesquisa.

Uma vez encontrados os jogos identificados como promissores para o objeto de estudo, a atividade seguinte foi a categorização das referências arqueológicas nesses jogos. Para isso foram determinados parâmetros para análise e avaliação do conteúdo de interesse. Eles foram estabelecidos da seguinte forma:

- 1) Possuir referência explícita em qualquer sequência narrativa do jogo (*main* ou *side quest*) sobre arqueologia;
- 2) Possuir referência explícita em qualquer sequência narrativa do jogo (*main* ou *side quest*) sobre elementos históricos, etnohistóricos ou folclóricos brasileiros;
- 3) Roteiros de ficção com tema ou base em contextos históricos ou míticos reais, que possam se beneficiar do conhecimento arqueológico;
- 4) Jogos educativos com propósito histórico, antropológico e/ou arqueológico.

Esses pontos foram aplicados à descrição da trama e da jogabilidade, fornecidos pela editoradora no site oficial da empresa, na página do jogo nas lojas digitais *Steam*, *Epic Games*,

---

<sup>2</sup> Para a data de publicação deste artigo, a página não estava mais disponível. No entanto, uma lista atualizada das empresas nacionais, organizada também pelo BIG Festival, pode ser vista aqui: <https://event.bigfestival.com.br/companies>.



*Microsoft Store* ou *Google Play*, ou em descrições não oficiais encontradas na Wikipedia, caso a descrição não fosse encontrada nas fontes já citadas. Reconhecemos a limitação da Wikipedia como fonte bibliográfica. No entanto, aqui, ela foi pensada como um fórum público de construção coletiva. As páginas consultadas são referentes à sinopse de jogos redigidas por jogadores e entusiastas, na ausência de uma descrição formal a partir da página oficial de sua desenvolvedora. Em alguns dos jogos a referência arqueológica pôde ser identificada jogando o título, para o caso daqueles que tive acesso a uma cópia.

Para a atividade de leitura especializada, o livro *Archaeogaming* de Andrew Reinhard serviu como base para a elaboração da metodologia aplicada. Outras leituras complementares foram obtidas pelo site do autor, que conta com uma sessão de referências bibliográficas de artigos, livros e dissertações recomendados sobre o tema. Dessa lista, foram selecionados 5 artigos que puderam ser obtidos via Periódico Capes. O portal do Capes também foi utilizado para obter 4 artigos de desenvolvimento de jogos de teor educativo do ponto de vista computacional, fazendo uso do motor gráfico (ferramenta utilizada para se elaborar um jogo gráfico) para representações arqueológicas. A busca foi feita utilizando as palavras chaves “*archaeology*”, “*archaeological*”, “*game*” e “*engine*”. Outros artigos identificados para leitura foram encontrados no site da desenvolvedora nacional “Comunidades Virtuais”, que disponibilizou publicações sobre o papel educativo que jogos podem assumir.

Por fim, o banco de dados elaborado está dividido em uma planilha (Anexo A) e um documento de texto auxiliar (Anexo B). A planilha conta com campos referentes ao: título oficial do jogo ou da saga de jogos; nome da desenvolvedora responsável; a data específica de publicação ou, em casos onde a data não pôde ser encontrada, o ano em que foi lançado (para sagas com mais de um jogo foi atribuído o ano de lançamento do primeiro jogo e do mais recente a ser publicado); gênero em que o jogo se enquadra, identificado na descrição oficial ou atribuído por jogadores na página de compra do jogo na *Steam*; link para adquirir o jogo no site da desenvolvedora ou em lojas virtuais; e as plataformas nas quais ele pode ser jogado atualmente, sendo elas PC (*Windows*, *Linux* ou *Mac*), celulares (*Android* ou *iOS*) e consoles de videogame (das linhas *Playstation*, *Xbox* ou *Nintendo*). O documento de texto auxiliar conta com o nome de cada jogo da planilha, seguido de uma breve sinopse que resume as mecânicas de jogabilidade e o *plot* apresentado. Ele serve de base para identificar a referência arqueológica e/ou histórica que o jogo pode apresentar.



## 3. Resultados e Discussões

Como resultado da primeira etapa de pesquisa, mapeamento para identificação dos jogos de interesse, rastreamos os portfólios de 259 empresas brasileiras ligadas a desenvolvimento de jogos. Essa análise serviu para definir uma estimativa das tendências do mercado nacional em relação a jogos com conteúdo arqueológico e como as desenvolvedoras nacionais que abordam essa temática tratam isso no enredo e na jogabilidade de suas obras. Com isso, 48 jogos foram selecionados desses portfólios como potenciais interesses de pesquisa, usando como base as descrições oficiais fornecidas pelas desenvolvedoras ou o texto de colunistas presente em sites de jornalismo de games. Aplicando os parâmetros para análise de jogos estipulados na seção de Metodologia, 17 deles foram selecionados como válidos para fazer parte do banco de dados desenvolvido. Para o processo de desenvolvedoras de outros países, a aplicação da metodologia descrita anteriormente resultou na obtenção de 48 jogos que se adequaram ao propósito da pesquisa.

Com isso o banco de dados foi montado com as informações de 65 jogos que possuem certa relação com conteúdo arqueológico, histórico ou antropológico. Para efeitos deste artigo, percebemos que uma análise a partir de leituras das disciplinas História e Antropologia acabariam por ampliar o escopo da análise para além do que nos permitiria o cronograma. Assim, optamos por, dentro dos jogos selecionados com os descritores mencionados, avaliá-los a partir de leituras especializadas em Arqueologia.

Vale ressaltar que algumas das entradas inclusas no banco de dados são, na verdade, parte de uma franquia com múltiplos títulos, mas foram tratados como um único dado na tabela, uma vez que suas sequências se relacionam com o tema proposto de forma semelhante ao original (como as sagas *Uncharted* e *Civilization*, por exemplo). Com isso se tornou possível realizar as observações sobre os dados visando responder os objetivos da pesquisa.

### 3.1 Quais as categorias e desenvolvedoras que mais investem em conteúdo arqueológico e histórico

Quanto à análise das desenvolvedoras dos jogos selecionados, não identificamos nenhum padrão claro – ou seja, não parece haver predileção pelo tema por parte de alguma delas. A empresa que mais se repete no banco de dados é a *Minnesota Educational Computing Consortium*



(MECC) com 4 jogos educacionais, sendo o primeiro deles o *The Oregon Trail* de 1985, seguido então de outras produções que mantiveram o modelo do sucesso de seu antecessor: *The Amazon Trail* em 1993, *Africa Trail* e *MayaQuest: The Mystery Trail*, ambos de 1995. Vale ressaltar que alguns nomes que aparecem menor frequência não são, necessariamente, unitários ou em menor número. Alguns estão associados às franquias com maior número de jogos, como a *Ubisoft*, que conta com a saga *Assassin's Creed* que possui 11 títulos. Quanto à distribuição de porte das empresas, destacamos um número consideravelmente maior de desenvolvedoras independentes (44) em detrimento das de grande porte (21). Porém, os jogos dos estúdios de grande porte, em geral, obtiveram continuações que mantiveram as características de representação arqueológica semelhante ao de seus antecessores, enquanto os jogos de estúdios independente, em sua grande maioria, não apresentaram nenhuma sequência.

Analisando as categorias dos jogos no banco de dados é possível identificar um padrão de abordagem que a indústria prefere adotar para representação de conteúdo arqueológico. Entre as categorias existentes estão jogos de:

<b>Gênero</b>	<b>Número de Entradas</b>	<b>Descrição do Gênero</b>
Aventura	12	Caracterizado por exploração de cenários, enigmas, interação com outros personagens e foco na narrativa
Ação e Aventura	11	Combina elementos do gênero ação com o gênero aventura
Educativo	7	Com foco em educar os jogadores e abranger conhecimento
<i>Puzzle</i>	5	Promove desafios lógicos, estratégicos e de reconhecimento de padrões
Estratégia	4	Enfatiza habilidades de pensamento e planejamento
Simulação	4	Simula características reais para promover o gerenciamento e inserção em um meio
Exploração	3	Focado na interação com o ambiente



Plataforma	3	Caracteriza-se em movimentar o personagem para correr e pular entre plataformas e obstáculos
RPG	3	Jogo de desenvolvimento e interpretação de personagens em um mundo vasto e complexo
Sobrevivência	3	O jogador inicia com poucos recursos em um mundo aberto hostil e deve sobreviver o máximo de tempo que puder
Action-RPG	2	Combina elementos do gênero ação com o gênero RPG
Tiro em primeira pessoa	2	Jogo de tiro onde a câmera se posiciona nos olhos do personagem, visando a imersão
Metroidvania	2	Jogo de plataforma não linear, marcado pelo constante retorno à área já visitadas
MMORPG	2	Aplica o gênero RPG para múltiplos jogadores em um ambiente <i>online</i>
Ação	1	Se propõe a desafiar a velocidade, reflexo e raciocínio rápido do jogador
Tower defense	1	O jogador deve defender um objetivo das hordas recorrentes de inimigos, por meio de gerenciamento de habilidades e armadilhas

**Tabela 1 – Quantitativo de jogos por gênero. Fonte: autoria própria**

Vale ressaltar que a definição de gêneros de jogos é um campo em constante debate, uma vez que se trata de uma área recente de pesquisa e diretamente influenciada pela velocidade da era digital. Como retrata Mesquita (2010, p. 2)

[...] alguns textos que tentam delimitar quais seriam os gêneros de videogames acabam por terem resultados bastante divergentes. Beres e Howard (apud NEWMAN, 2004), por exemplo, fazem um recorte de apenas sete gênero (Action



and Adventure, Driving and Racing, First-Person Shooter, Platform and Puzzle, Roleplaying, Strategy and Simulation, Sports and Beat'em ups), enquanto que Mark J. P. Wolf (apud Apperley, 2006) faz uma ampla listagem de 42 gêneros. Resultados tão díspares que tornam patente a riqueza dos videogames e a problemática de estudá-los criticamente.

Para os efeitos deste trabalho, usaremos uma adaptação dos tipos definidos por Mark P Wolf (2001), Thomas Apperley (2006) e Dário Mesquita (2010) ao contexto ofertado pelas próprias desenvolvedoras, fóruns de jogadores e o usus no contexto nacional.

### **3.2 Como a arqueologia tem sido representada em jogos educativos e/ou de entretenimento**

Interpretando a distribuição dos gêneros dos jogos em paralelo com a representação arqueológica presente neles, é possível identificar um padrão que a indústria do entretenimento mantém sobre arqueologia. Com a popularização de *Indiana Jones* e de seus filmes da década de 80, a cultura pop adotou, como representação de arqueólogos, um arquétipo do famoso personagem de George Lucas e Steven Spielberg, uma vez que essa representação se tornou um atalho narrativo para poder validar decisões de roteiro sem que se perdesse muito tempo no desenvolvimento de justificativas. Por exemplo, se uma obra define que um determinado personagem é arqueólogo, o espectador não vai estranhar caso ele demonstre conhecimento sobre uma civilização, artefato ou língua antiga, ou detenha elevados reflexos e habilidades em fugas e escaladas. Da mesma forma, caso esse personagem fosse apresentado como advogado, o espectador estranharia a falta de explicação de como ele adquiriu tais perícias, ao invés de possuir poder de oratória e conhecimento jurídico.

O mercado de jogos aproveitou a popularidade desse padrão para transformar seu aspecto narrativo em uma oportunidade de jogabilidade. Isso começou a ser retratado nos jogos do próprio *Indiana Jones*, desenvolvidos pela *LucasArt*, que apresentava novas histórias do arqueólogo em formato de aventura interativa. Porém, o marco para esse estilo de representação surgiu com o início da franquia *Tomb Raider* em 1996, colocando a personagem *Lara Croft* em posição semelhante à de *Indiana Jones*, vinculando esse conteúdo a categoria de “Ação e Aventura” que, juntamente com o gênero de “Aventura”, foram os mais identificados durante a criação do banco de dados. Alguns dos principais exemplos de jogos identificados que fazem uso desse formato de



conteúdo como justificativa narrativa e de jogabilidade são *Deadfall Adventures*, *La-Mulana*, *Lost Civilization*, *Pitfall: The Lost Expedition* e a saga *Uncharted*.

Encontramos, também, jogos enquadrados como educativos, com potencial de servir como fonte de ensino histórico, antropológico e/ou arqueológico. Esse estilo faz proveito da interatividade do jogador e da imersão proposta pelos videogames para expor o conhecimento de maneira mais orgânica, estimulando a aprendizagem de forma ativa e exercitando a prática. Também faz proveito de ser uma mídia mais fácil de ser aceita por públicos mais diversos e por promover uma diversão interativa para os estudantes. Porém, foi identificada uma limitação no método desenvolvido, já que as plataformas utilizadas para busca foram, em sua maioria, voltadas ao mercado do entretenimento, o que dificultou a identificação de jogos educacionais, que normalmente apresentam baixo conteúdo publicitário e circulação mais restrita, uma vez que muitos desses jogos são distribuídos pela própria desenvolvedora ou por instituições de ensino. É o caso do jogo *A Mansão de Quelícera*, da brasileira Casthalia, que desde 2008 é recomendado pelo Ministério da Educação (MEC) para ser implantado em escolas do Brasil. Os desenvolvedores descrevem o jogo como uma aventura investigativa que estimula o olhar desacelerado e interpretativo semelhante ao lançado à obra de arte no processo de fruição. A limitação referente ao uso das plataformas de busca identificadas pôde nos fornecer ideias para perspectivas futuras que supram essa lacuna.

Determinados jogos foram selecionados por apresentarem menção direta a arqueologia em algum segmento, mas sem se aprofundar no conteúdo. Alguns desses a utilizam puramente como contexto narrativo de uma missão ou de um personagem, mas sem que isso implique em algum aspecto especial de jogabilidade, como no caso de *Red Dead Redemption 2*, da *Rockstar Games*, lançado em 2018. Durante o jogo é possível encontrar uma missão denominada “Arqueologia para iniciantes”, onde o personagem entra em contato com um grupo indígena e deve ajudar a recuperar alguns artefatos ritualísticos pertencentes ao chefe. Essa representação não gera nenhuma influência na jogabilidade e pode ser vista como uma ferramenta narrativa para nutrir a história.

Alguns outros que contam com a menção direta, tomam abordagem oposta, utilizando-a como ferramenta para mudança na jogabilidade, mas com pouco impacto no enredo. É o caso dos jogos da categoria MMORPG identificados na pesquisa, sendo eles *World of Warcraft* e *Runescape*. Nesses títulos, a arqueologia é posta como uma habilidade (*skill line*) que o jogador pode optar por adquirir ou não, alterando a construção do personagem para exploração e conhecimento, passando, assim, a interagir de modo específico seu entorno.

Por fim, o banco de dados conta também com exemplos de jogos que possuem roteiros e premissas fictícias, mas que se beneficiam do conhecimento arqueológico para contar o contexto



narrativo presente naquele ambiente retratado. Alguns desses jogos costumam desenvolver artefatos, ruínas e civilizações próprias para poder elaborar o enredo de modo visual, estimulando o jogador a explorar, analisar e estudar aquela mitologia para poder obter total entendimento da história. São exemplos dessa premissa, jogos como *Outer Wilds*, *Horizon Zero Dawn*, *The Legend of Zelda: Breath of The Wild* e a saga *The Elders Scrolls*. Outros títulos selecionados fazem uso desse tipo de representação, porém com uma abordagem diferente. Ao invés da desenvolvedora construir os artefatos e as áreas usadas representarem uma determinada cultura que vai ser explorada pelo personagem, o jogo fornece ferramentas para que o próprio jogador elabore esses ambientes e os disponibilize no mundo virtual para outras pessoas visitarem, criando um contexto de intercâmbio social. É o caso do jogo da desenvolvedora *Nintendo*, *Animal Crossing New Horizons*, que é descrito pela arqueóloga Kaitlyn Kingsland (KINGSLAND, 2020) como uma experiência de um sítio arqueológico virtual. Essa abordagem também pode ser encontrada em *No man's sky*, *Minecraft* e *Death Stranding*.

#### 4. Conclusões

Tendo em vista a análise dos resultados, pode-se concluir que os objetivos propostos pelo plano de trabalho foram cumpridos de forma satisfatória, tendo sido efetivadas as etapas planejadas. O mapeamento das fontes e identificação dos jogos resultou na composição de um banco de dados que reuniu 65 títulos e suas informações, para que então fosse traçado um panorama sobre como o mercado tem retratado o conteúdo arqueológico, histórico e antropológico ao decorrer dos anos, quais os gêneros mais recorrentes e como as desenvolvedoras tem usado essa abordagem para aprimorar o enredo e/ou a jogabilidade. Em especial, foi possível estudar o cenário nacional e identificar as lacunas presentes quanto a abordagem de desenvolvimento e a metodologia de busca por fontes de divulgação de jogos educacionais.

Esse experimento e o resultado obtido da análise dos dados permitirá mapear os temas que parecem ser de maior interesse à jogabilidade e, com isso, direcionar esforços na produção de conteúdo de qualidade e de interesse educativo e/ou comercial. Desse modo, efetivamos a proposta de divulgação de conhecimento arqueológico, histórico e antropológico sobre a realidade nacional por meio das mídias visuais.



## 5. Referências bibliográficas

APPERLEY, Tomas H. **Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres**. SIMULATION & GAMING, vol. 37 n. 1, pp. 6-23, mar. 2006.

BRAZIL'S INDEPENDENT GAMES FESTIVAL. **BIG Festival**. Relatório do BIG Festival 2019. 2019. Disponível em: <<https://www.bigfestival.com.br/relatorio-do-evento.html>>. Acesso em: 15 Jul. 2020.

BRAZIL'S INDEPENDENT GAMES FESTIVAL. **Brazilian Game Companies**. Companies. 2020. Disponível em: <<http://www.braziliangamecompanies.com/all-companies.html>>. Acesso em: 15 Jul. 2020.

COPPLESTONE, Tara. **Adventures In Archaeological Game Creation**. The SAA archaeological record. Society for American Archaeology. Washington DC/EUA, Vol. 17, nº 2, pág 33-39, Março 2017.

GALERA, Daniel. Virando o jogo. **Serrote**. Nº. 4. Mar. 2010. Disponível em: <<https://www.revistaserrote.com.br/2011/06/virando-o-jogo/>>. Acessado 04 mar. 2019

HOLTORF, Cornelius. **From Stonehenge to Las Vegas: Archaeology as popular culture**. Oxford: Altamira, 2005.

\_\_\_\_\_. **Archaeology is a Brand!** Oxford: Archeopress, 2007.

KINGSLAND, Kaitlyn. **Animal Crossing Updates and Islands as Virtual Archaeological Sites**. Abril de 2020. Disponível em: <<https://archaeogaming.com/2020/04/27/animal-crossing-updates-and-islands-as-virtual-archaeological-sites/>>. Acesso em: jun. 2020.

MESQUITA JUNIOR, D. S. **A Problemática do Estudo dos Gêneros de Videogames**. In: VI Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 2010, Salvador. VI Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas (Online). Salvador: UEBA, 2010.

PACHECO, Paula. Mercado de games no Brasil cresce, apesar da crise. **Estado de Minas**. Portal de Economia. 24 de jul. 2018. Disponível em: <[https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2018/07/24/internas\\_economia,975277/mercado-de-games-no-brasil-cresce-apesar-da-crise.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2018/07/24/internas_economia,975277/mercado-de-games-no-brasil-cresce-apesar-da-crise.shtml)>. Acesso em: 13 set. 2019.

PEREIRA, Felipe; ALVES, Lynn. O papel do historiador no desenvolvimento de um game. **VIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. Rio de Janeiro. 2009. Disponível em: <<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/downloads/>>. Acesso em: 15 jul. 2020.



REINHARD, Andrew. **Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games.** Nova Iorque: Berghahn Books, 2018.

REINHARD, Andrew; KINGSLAND, Kaitlyn. **Archaeogaming.** Página Inicial. 2020. Disponível em: <<https://archaeogaming.com/>>. Acesso em: 15 Jul. 2020.

SILVA, Bruno Sanches Ranzani da. **Das ostras, só as pérolas: Arqueologia pública e arqueologia subaquática no Brasil.** Dissertação (Mestrado em Antropologia). Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte/MG, 2011. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/VCSA-8MJHER>>. Acessado em 19 jul. 2020.

YOUTUBE. **Youtube Channel: Archaeology Soup.** Archaeology Soup. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/Archaeos0up/featured>>. Acesso em: 15 Jul. 2020.

WOLF, Mark J. P. Genre and the Video Game. **The Medium of the Video Game.** University of Texas Press, 2000.

## ANEXO A – BANCO DE DADOS

#1	Projeto	A trilha virtual e a real da calha do Amazonas	Plano de Trabalho	Arqueologias virtuais	Responsável	AUTOR 1
#2	Nome	Desenvolvedora	Data	Gênero	Link	Disponível
#3	A Mansão de Quelicera	Casthalia	Maio de 2014	Educacional / Aventura	<a href="http://www.casthalia.com.br/portfolio/quelicera_por.html">http://www.casthalia.com.br/portfolio/quelicera_por.html</a>	browser
#4	Africa Trail	Minnesota Educational Computing Consortium	1995	Educacional	não encontrado	pc
#5	Age of Empires (saga)	Xbox Game Studios	1997 - 2019	(RTS) Estratégia em tempo real	<a href="https://www.ageofempires.com/">https://www.ageofempires.com/</a>	pc



#6	Amerzone: The Explorer's Legacy	Microïds	18/10/1999	Aventura / Point-and-click	<a href="https://store.steampowered.com/app/302190/Amerzone_The_Explorers_Legacy/">https://store.steampowered.com/app/302190/Amerzone_The_Explorers_Legacy/</a>	pc
#7	Ancestors: The Humankind Odyssey	Panache Digital Games	27/08/2019	Sobrevivência	<a href="https://ancestorsgame.com/en/">https://ancestorsgame.com/en/</a>	pc, ps4, xOne
#8	Animal Crossing New Horizons	Nintendo	20/03/2020	Simulação social	<a href="https://animal-crossing.com/new-horizons/">https://animal-crossing.com/new-horizons/</a>	Switch
#9	ArchaeologyX	khos85	26/11/2018	Aventura / Simulação	<a href="https://store.steampowered.com/app/724630/ArchaeologyX/">https://store.steampowered.com/app/724630/ArchaeologyX/</a>	pc
#10	Aritana and The Twin Mask	Duaik	16/08/2019	Ação e aventura	<a href="https://www.duaik.com/aritana-twin-masks-pt/">https://www.duaik.com/aritana-twin-masks-pt/</a>	xOne
#11	Aritana e a Pena da Harpia	Duaik	15/08/2014	Plataforma	<a href="https://www.duaik.com/aritana-harpys-feather-pt/">https://www.duaik.com/aritana-harpys-feather-pt/</a>	pc, xOne
#12	Assassins Creed (saga)	Ubisoft	2007 - 2018	Ação e aventura	<a href="https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed-1/">https://www.ubisoft.com/pt-br/game/assassins-creed-1/</a>	pc, ps3, ps4, x360, xOne, wiiu, stadia
#13	Bad North	Plausible Concept	20/08/2018	(RTS) Estratégia em tempo real	<a href="https://www.badnorth.com/">https://www.badnorth.com/</a>	pc, ps4, xOne, Switch, android, ios
#14	Búzios: Ecos da Liberdade	Comunidades Virtuais	desconhecido	Adventure	<a href="http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/downloads/">http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/buzios/downloads/</a>	pc
#15	C14 Dating	Winter Wolves	27/04/2016	Simulador de relacionamento	<a href="https://winter-wolves.itch.io/c14-dating">https://winter-wolves.itch.io/c14-dating</a>	pc
#16	Capoeira Legends: Path to Freedom	Donsoft	2009	Ação	<a href="http://www.capoeiralegends.com.br/">http://www.capoeiralegends.com.br/</a>	pc



#17	Civilization (saga)	Firaxis Games	1991 - 2016	(TBS) Estratégia por turnos	<a href="https://www.civilization.com/pt-BR/">https://www.civilization.com/pt-BR/</a>	pc, xOne, ps4, switch
#18	Dandara	Long Hat House	06/02/2018	Metroidvania	<a href="http://www.longhathouse.com/games/dandara/">http://www.longhathouse.com/games/dandara/</a>	pc, ps4, xOne, switch, android, ios
#19	Dandy and Randy	Asteristic	02/09/2019	Aventura	<a href="http://asteristic.com/games-2/">http://asteristic.com/games-2/</a>	pc
#20	Dark Souls	From Software	22/09/2011	RPG	<a href="https://www.bandainamcoent.com/games/ds-remastered">https://www.bandainamcoent.com/games/ds-remastered</a>	pc, x360, ps3, ps4, xOne, switch
#21	Deadfall Adventures	The Farm 51	15/11/2013	(FPS) Tiro em primeira pessoa	<a href="https://store.steampowered.com/app/231330/Deadfall_Adventures/">https://store.steampowered.com/app/231330/Deadfall_Adventures/</a>	pc, x360, ps3
#22	Death Stranding	Kojima Productions	08/11/2019	Ação e aventura	<a href="http://www.kojimaproductions.jp/en/death_stranding.html">http://www.kojimaproductions.jp/en/death_stranding.html</a>	pc, ps4
#23	Detetive Carioca	ICON Games	desconhecido	Aventura / point-and-click	<a href="http://www.icongames.com.br/detetive.htm">http://www.icongames.com.br/detetive.htm</a>	pc
#24	Far Cry Primal	Ubisoft Montreal	23/02/2016	FPS	<a href="https://www.ubisoft.com/pt-br/game/far-cry-primal/">https://www.ubisoft.com/pt-br/game/far-cry-primal/</a>	pc, ps4, xOne
#25	Gustavinho e o Enigma da Esfinge	44 Toons Interactive	1996	Aventura	<a href="https://apps.apple.com/br/app/o-enigma-da-esfinge/id579743284">https://apps.apple.com/br/app/o-enigma-da-esfinge/id579743284</a>	pc, ios, android
#26	Heavens Vault	Inkle	16/04/2019	Aventura / Exploração	<a href="https://www.inklestudios.com/heavensvault/">https://www.inklestudios.com/heavensvault/</a>	pc, ps4
#27	Horizon Zero Dawn	Guerrilla Games	28/02/2017	Action-RPG	<a href="https://www.guerrilla-games.com/play/horizon">https://www.guerrilla-games.com/play/horizon</a>	pc, ps4
#28	Huni Kuin: Yube Baitana	Bobware / Beya Xinã Bena	desconhecido	Plataforma	<a href="http://www.gamehunikuin.com.br/">http://www.gamehunikuin.com.br/</a>	pc



#29	In the Valley of Gods	Campo Santo	a ser lançado	Aventura / Exploração	<a href="https://inthevalleyofgods.com/">https://inthevalleyofgods.com/</a>	pc
#30	Indiana Jones and The Fate of Atlantis	LucasArts	01/06/1992	Aventura / point-and-click	<a href="https://store.steampowered.com/app/6010/Indiana_Jones_and_the_Fate_of_Atlantis/">https://store.steampowered.com/app/6010/Indiana_Jones_and_the_Fate_of_Atlantis/</a>	pc, wii
#31	Jornada Cultural	Stormfree	27/10/2016	Aventura	<a href="https://stormfree.wordpress.com/">https://stormfree.wordpress.com/</a>	Android
#32	Jotun	Thunder Lotus	29/09/2015	Ação e aventura	<a href="https://thunderlotusgames.com/jotun/">https://thunderlotusgames.com/jotun/</a>	pc, ps4, xOne, switch
#33	La-Mulana	Nigoro	27/05/2005	Metroidvania	<a href="https://la-mulana.com/l1_teaser_en.php">https://la-mulana.com/l1_teaser_en.php</a>	pc, switch, ps4, xOne
#34	Lost Civilization	Icarus Games	15/04/2014	Puzzle	<a href="https://store.steampowered.com/app/264580/Lost_Civilization/">https://store.steampowered.com/app/264580/Lost_Civilization/</a>	pc
#35	Mahjong Max	ICON Games	desconhecido	Puzzles	<a href="http://www.icongames.com.br/mmax-pt.htm">http://www.icongames.com.br/mmax-pt.htm</a>	pc
#36	MayaQuest : The Mystery Trail	Minnesota Educational Computing Consortium	1995	Educacional	não encontrado	pc
#37	Minecraft	Mojang Studios	18/11/2011	Sobrevivência	<a href="https://www.minecraft.net/pt-br/">https://www.minecraft.net/pt-br/</a>	pc,
#38	Nancy Drew: Tomb of the Lost Queen	HeR Interactive	08/05/2012	Adventure	<a href="https://www.herinteractive.com/shop-games/nancy-drew-tomb-of-the-lost-queen/">https://www.herinteractive.com/shop-games/nancy-drew-tomb-of-the-lost-queen/</a>	pc
#39	Never Alone	Grant Roberts	04/11/2014	Plataforma / puzzle	<a href="http://neveralonegame.com/">http://neveralonegame.com/</a>	pc, ps3, ps4, xOne, switch, android, ios



#40	No Man's Sky	Hello Games	09/08/2016	Sobrevivência	<a href="https://www.nomanssky.com/">https://www.nomanssky.com/</a>	pc, ps4, xOne
#41	Outer Wilds	Mobius Digital	28/05/2019	Exploração	<a href="https://www.mobiusdigitalgames.com/outer-wilds.html">https://www.mobiusdigitalgames.com/outer-wilds.html</a>	pc, ps4, xOne
#42	Pitfall: The Lost Expedition	Edge of Reality	18/02/2004	Ação e aventura	<a href="https://www.mobygames.com/game/pitfall-the-lost-expedition">https://www.mobygames.com/game/pitfall-the-lost-expedition</a>	wii, GameCube, GBA, pc, ps2, xbox
#43	Q.U.B.E. 2	Toxic Games	13/03/2018	Puzzle / Aventura	<a href="https://www.toxicgames.co.uk/">https://www.toxicgames.co.uk/</a>	pc, xOne, ps4, switch
#44	Red Dead Redemption 2	Rockstar North	26/10/2018	Ação e aventura	<a href="https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/">https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/</a>	pc, ps4, xOne, stadia
#45	Redescobridor do Brasil	Flux Games	26/05/2015	Point-and-click	<a href="https://www.flux-games.com/redescobridor-do-brasil">https://www.flux-games.com/redescobridor-do-brasil</a>	android, ios
#46	Rock of Ages (saga)	Ace Team	2011 - 2017	Tower defense	<a href="https://www.atlus.com/rockofages/">https://www.atlus.com/rockofages/</a>	pc, x360, ps3, ps4, xOne
#47	RuneScape	Jagex	04/01/2001	MMORPG	<a href="https://www.runescape.com/community">https://www.runescape.com/community</a>	pc, android
#48	Sambaquis	Arise	Maio de 2019	Adventure	<a href="http://www.arise.mae.usp.br/sambaquis/">http://www.arise.mae.usp.br/sambaquis/</a>	pc
#49	Scott & Gordon	Flipflop Lab	25/04/2017	Puzzle	<a href="https://www.flipfloplab.com.br/">https://www.flipfloplab.com.br/</a>	android
#50	Sphinx and the Cursed Mummy	THQ Nordic	10/11/2003	Ação e aventura	<a href="https://www.thqnordic.com/games/sphinx-and-cursed-mummy">https://www.thqnordic.com/games/sphinx-and-cursed-mummy</a>	pc, ps2, xbox, gamecube, switch
#51	Stardew Valley	ConcernedApe	26/02/2016	Simulação	<a href="https://www.stardewvalley.net/">https://www.stardewvalley.net/</a>	pc, android, ios, xOne, ps4, switch
#52	Stronghold	Firefly Studio	21/10/2001	(RTS) Estratégia em tempo real	<a href="http://www.strongholdhd.com/">http://www.strongholdhd.com/</a>	pc



#53	Syberia	Microïds	28/05/2002	Adventure	<a href="https://www.microïds.com/us/game-syberia-us/">https://www.microïds.com/us/game-syberia-us/</a>	switch, pc, ps3, ps2, xbox, x360, android, ios
#54	Tak and the Power of Jujū	Avalanche Studios	15/10/2003	Ação e aventura	não encontrado	gamecube, ps2, gameboy advance
#55	The Amazon Trail	Minnesota Educational Computing Consortium	1993	Educacional	não encontrado	pc
#56	The Elder Scrolls (saga)	Bethesda	1994 - 2015	RPG	<a href="https://elderscrolls.bethesda.net/">https://elderscrolls.bethesda.net/</a>	pc, ps3, ps4, xOne, switch, android, ios
#57	The Forgotten City	Modern Storyteller	a ser lançado	RPG	<a href="https://forgottencitygame.com/">https://forgottencitygame.com/</a>	pc, xOne
#58	The Oregon Trail	Minnesota Educational Computing Consortium	1985	Educacional	não encontrado	Apple II, DOS
#59	The Legend of Zelda Breath of the Wild	Nintendo	03/03/2017	Action-RPG	<a href="https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/">https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/</a>	wii u, switch
#60	Tomb Raider (saga antiga)	Core Design - Crystal Dynamics	1996 - 2008	Ação e aventura	<a href="https://tombraider.square-enix-games.com/">https://tombraider.square-enix-games.com/</a>	pc
#61	Tomb Raider (saga nova)	Crystal Dynamics	2013 - 2018	Ação e aventura	<a href="https://tombraider.square-enix-games.com/">https://tombraider.square-enix-games.com/</a>	pc, ps3, ps4, x360, xOne
#62	Tríade	Comunidades Virtuais	desconhecido	Educacional / Simulação	<a href="http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/">http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/</a>	pc



#63	Trilha Cultural	Virgo Games	11/12/2018	Educacional	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.virgogames.trilhacultural&amp;hl=pt_BR">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.virgogames.trilhacultural&amp;hl=pt_BR</a>	android, ios
#64	Uncharted (saga)	Naughty Dog	2007 - 2016	Ação e aventura	<a href="https://www.unchartedthegame.com/">https://www.unchartedthegame.com/</a>	ps3, ps4, psVita
#65	Valiant Hearts: The Great War	Ubisoft Montpellier	24/06/2014	Puzzle	<a href="https://www.ubisoft.com/pt-br/game/valiant-hearts/">https://www.ubisoft.com/pt-br/game/valiant-hearts/</a>	pc, android, ios, ps3, ps4, x360, xOne, switch
#66	World of Warcraft	Blizzard	23/11/2004	MMORPG	<a href="https://worldofwarcraft.com/">https://worldofwarcraft.com/</a>	pc
#67	Xilo	Kaipora Digital	desconhecido	Aventura	não encontrado	pc

## ANEXO B – INFORMAÇÕES SOBRE OS JOGOS

# - Tag de identificação com o número do jogo no banco de dados

#3 - A Mansão de Quelícera

Sinopse oficial: “É uma aventura investigativa criada a partir de pinturas da história da arte e baseada num conto de mistério. Também é recurso educacional para o Ensino de Arte, sendo composta por jogo online e site de apoio ao educador. Desde 2008, é recomendada pelo Ministério da Educação (MEC) para ser implantada nas escolas do Brasil. A estrutura de aventura investigativa suscita ao jogador um olhar desacelerado e interpretativo, semelhante àquele lançado à obra de arte no processo de fruição. Assim, o jogo é espaço de experiência artística, fundamentado no pensamento do esteta H. G. Gadamer”.

#4 - Africa Trail

Sinopse não-oficial (tradução livre): “O objetivo do jogo é chegar até Cape Agulhas, na África do Sul, em um número limitado de dias. Primeiro o jogador deve escolher uma rota, indo da rota mais longa de Bizerte, Tunisia ou duas rotas menores de Lagos, Nigéria ou Nairobi, Kenya”..

#5 - Age of Empires (saga)



Sinopse não-oficial: “A série do jogo se foca em eventos históricos pelo tempo. Age of Empires segue os eventos da Idade da Pedra e do período Clássico, na Europa e Ásia. Sua expansão, The Rise of Rome, segue a formação e expansão do Império Romano. O Age of Empires: The Age of Kings segue a Europa e Ásia durante a Idade Média. A sua expansão, The Conquerors, passam no mesmo período, porém inclui cenários da conquista Espanhola do México. Age of Empires III e sua primeira expansão, The Warchiefs, tem lugar durante a colonização das Américas pela Europa. Sua segunda expansão, The Asian Dynasties, seguem a expansão da Ásia no mesmo período”.

### #6 - Amerzone: The Explorer's Legacy

Sinopse oficial: “Antes de morrer, o explorador Emile Valembois conta a expedição mais surpreendente de sua carreira, dedicada ao mistério extravagante do "pássaro branco". Ele revela ao jovem jornalista que encarna a estranha missão de voltar para Amerzone para devolver um ovo roubado a 50 anos atrás...

Diz a lenda que os estranhos pássaros brancos nascem e morrem voando, e que nunca pousam. Para dar novamente vida a esta espécie, viajarás através de cenários encantadores, da Bretanha até as florestas tropicais, e deverás resolver o mistério dos famosos pássaros brancos...”.

### #7 - Ancestors: The Humankind Odyssey

Sinopse oficial: “Embarque na odisséia mais incrível da história: a evolução humana. Cobrindo o período de 10 milhões a 2 milhões de anos atrás, comece a sua jornada, antes de nós, na África, no período Neogeno. Explore um mundo belo e impiedoso, pulando de galho em galho na floresta ou perseguindo sua presa nas pradarias douradas da savana. Escolha os atributos que você quer aprender e dominar para passar seu conhecimento para as gerações futuras, desde a criação de ferramentas à melhoria de táticas evasivas contra predadores. Assim como na vida real, não deixe de comer, beber e dormir para permanecer vivo e ter energia para encarar qualquer perigo que possa aparecer”.

### #8 - Animal Crossing New Horizons

Sinopse oficial (tradução livre): “Cada dia traz novas descobertas: viva a vida em seu próprio ritmo enquanto você planta, pesca, decora, caça insetos e fósseis, conhece animais residentes, e mais. O tempo do dia e as estações combinam com a vida real, então alguma coisa está acontecendo na sua ilha, você estando lá ou não. Boa captura: pescar e pegar insetos são duas das atividades mais populares na ilha. A vida na sua ilha passa em tempo real, então você pode se deparar com diferentes criaturas para capturar dependendo do horário e da estação.

Onde vou colocar todas as coisas que eu coletei: por favor considere doá-las para o museu! Blathers vai aceitar novas espécies de inseto e peixes e analisar qualquer fóssil que você desenterrar.

Dê a sua ilha um toque pessoal: customize sua comunidade no seu próprio ritmo com vegetação, mobília, e itens decorativos que você pode colocar onde quiser - no interior ou no exterior de sua casa. Você pode usar o que você criou na bancada do Tom Nook's para decorar sua ilha paradisíaca. ...”.



### #9 – ArchaeologyX

Sinopse oficial (tradução livre): “Archaeology X é um jogo de exploração arqueológica em mundo aberto onde você busca por tesouros e relíquias. Use seu caderno e pesquisas para descobrir itens antigos escondidos por milhares de anos, bem como explorar cavernas ou tumbas perdidas. Encontrar relíquias / tesouros vai ser desafiador, assim como na arqueologia na vida real, estude cuidadosamente e decifre pistas das pesquisas em seu caderno para estimar sítios de exploração”.

### #10 - Aritana and The Twin Mask

Sinopse oficial: “Prove seu valor em Aritana and the Twin Masks, segunda aventura do universo que explora ainda mais os mistérios da floresta, em uma releitura da mitologia e cultura brasileira. Com uma nova arma, o Arco e Flecha, a aventura amplia as possibilidades de jogabilidade, trazendo uma movimentação 3D, grandes cenários em mundo aberto para exploração e poderes capazes de auxiliar o jogador na resolução de diversos quebra-cabeças. Explore um enorme templo perdido, encontre artefatos que poderão ser misturados em diversas poções especiais e se prepare para defender a árvore da vida”.

### #11 - Aritana e a Pena da Harpia

Sinopse oficial: “Em Aritana e a Pena da Harpia, você aprenderá novos golpes e habilidades e criará combos que o ajudarão no combate contra os espíritos. Como se não bastasse, a fera Mappinguari irá persegui-lo e será responsável por batalhas que exigirão concentração e o domínio de todas as habilidades aprendidas. Sua história é uma releitura da cultura nacional, dando ao mercado algo novo e divertido. Embarque nesta nova experiência e encare os desafios da floresta”.

### #12 - Assassin's Creed (saga)

Sinopse não-oficial: “A premissa central da história envolve-se a partir da rivalidade entre duas sociedades secretas ancestrais: os Assassinos, que desejam a paz através do livre arbítrio, e os Templários, que têm o objetivo de dominar o mundo e impor a ordem na humanidade. Ambos tiveram uma relação indireta com uma espécie que viveu antes dos humanos, cuja sociedade foi destruída por uma gigantesca tempestade solar. Misturando personagens e ficção histórica com eventos e figuras reais, a ordem cronológica dos jogos começa em 2012, e fala de Desmond Miles, um jovem que com a ajuda do Animus (uma máquina que permite ver as suas "memórias ancestrais"), explora as memórias de alguns dos mais proeminentes Assassinos da história”.

### #13 - Bad North

Sinopse oficial: “Bad North é um encantador, porém brutal, roguelite tático em tempo real. Defenda as idílicas ilhas do seu reino contra uma horda de invasores vikings enquanto lidera o êxodo desesperado de seu povo. Comande seus súditos leais para tirar proveito tático do formato



único de cada ilha. Tudo está em jogo. Fracasse e veja o sangue dos seus súditos manchar o chão de vermelho”.

### #14 - Búzios: Ecos da Liberdade

Sinopse oficial: “Búzios – Ecos da Liberdade é um game 2D, no estilo adventure, desenvolvido em Flash. O personagem principal Francisco Vilar, que é ficcional, é um mulato brasileiro que vai estudar direito em Portugal, ao concluir seus estudos e retorna para sua cidade natal, Salvador - Bahia.

O enredo aliado ao conteúdo histórico da Revolta dos Alfaiates busca imergir o gamer na atmosfera de Salvador do século XVIII (1798 e 1799), tratando de escravidão, contexto econômico, político e social, além de lutas pela liberdade e cotidiano e imaginário social.

Alguns dos NPCs (personagens não jogáveis) são personagens históricos bastante conhecidos e que foram marcantes em sua época, tais como Cipriano Barata, Lucas Dantas, Manuel Faustino e Luiz Gonzaga.

O jogo será sobre a Revolta dos Alfaiates, a primeira revolta social do Brasil que agregou pessoas pertencentes a diferentes camadas sociais. Assim, retratará a província da Bahia durante o período de 1798 e 1799. Mostrando cenários representando Zona portuária, Engenho e uma embarcação utilizada para longas viagens neste período”.

### #15 - C14 Dating

Sinopse oficial (tradução livre): “C-14 Dating é um simulador de relacionamento que combina arqueologia, amizade e amor. Você joga como Melissa Flores, uma estudante de antropologia do terceiro ano, participando de um internato arqueológico de verão. A escola de campo fica na Bélgica, a mais de 5000 milhas de sua nativa Califórnia.

Tudo bem, é um pouco fora de sua zona de conforto, e o fato de você estar ficando em uma cidade pouco familiar por dois meses pode ser estressante, mas você não podia deixar passar essa oportunidade de aprendizado! Você deve escavar um autêntico sítio pré-histórico, que tem restos neandertais a serem descobertos. Talvez você desenterre alguns ossos, ou até ferramentas que foram feitas pelos primeiros humanos. E claro, você pode forjar amizades e encontrar romances durante sua estadia...”

### #16 - Capoeira Legends: Path to Freedom

Sinopse oficial: “Capoeira Legends é um universo de jogos sobre capoeira criado e produzido pela Donsoft Entertainment do Brasil, com a consultoria da Escola de Capoeira Água de Beber e Mestre Vuê, um dos maiores nomes da arte marcial genuinamente brasileira

História: ... ocorre nas cercanias da cidade do Rio de Janeiro, no ano de 1828. Negros, índios e brancos viviam organizados em comunidades conhecidas como "mocambos", sob constante ameaça de fazendeiros e políticos defensores da escravidão. Nas áreas urbanas, capoeiras realizavam incríveis ações que atemorizavam o governo vigente: a libertação de escravos e seu traslado, pela mata, para a segurança oferecida pelos acampamentos considerados ilegais. Entre os principais mocambos estabelecidos na região, o maior de todos, na Serra da Estrela, serviu de exemplo para a perseverança de muitos que combatiam a escravidão. Tião dos Anjos foi seu



mais importante líder. Filho de negros e índios, um idealista, era tido por seus como sábio e justo. Um negro forte, que com mão-de-ferro, conseguiu manter o Mocambo da Estrela um ambiente de pacífica coexistência para as três diferentes etnias... ”.

### #17 - Civilization (saga)

Sinopse oficial: “Civilization é um jogo de estratégia baseado em turnos, onde você tenta criar um império capaz de resistir ao tempo. Torne-se o Governante do Mundo estabelecendo e liderando uma civilização da Idade da Pedra até a Era da Informação. Trave guerras, pratique a diplomacia, avance sua cultura e enfrente os maiores líderes da história enquanto tenta criar a maior civilização que o mundo já viu”.

### #18 – Dandara

Sinopse oficial: “Em um universo bizarro onde os oprimidos estão à beira do esquecimento, Dandara despertou para remodelar o mundo. O mundo de Sal está à beira do colapso. Os cidadãos, antes espíritos livres, agora são oprimidos e isolados. Mas nem tudo está perdido, pois dessa atmosfera de medo ergue-se uma heroína, um raio de esperança. O nome dela é Dandara. Descubra um mundo de plataforma metroidvania em 2D único, cheio de criaturas místicas e explorações ilimitadas. Desafie a gravidade pulando no chão, parede e teto. Desvende os mistérios e segredos ocultos no mundo de Sal e sua diversa gama de personagens”.

### #19 - Dandy and Randy

Sinopse oficial: “Dandy and Randy é um jogo arcade 2D estrelando dois dos piores arqueologistas a aparecerem na terra. Ajude-os em suas aventuras encontrando tesouros, derrotando inimigos, lutando contra chefes e descobrindo segredos. Eles conseguirão pagar suas dívidas? Depende de você descobrir!”.

### #20 - Dark Souls

Sinopse oficial: “Universo profundo e sombrio

Mergulhe em um épico universo fantástico e sombrio, atingido pelo declínio e pela Maldição. Explore o intrincado visual deste mundo - cheio de passagens escondidas, masmorras e segredos - para descobrir sua sabedoria profundamente enraizada.

Cada fim é um novo começo

Cada jogada irá surpreendê-lo com novos desafios e facetas inesperadas do jogo. Não pense que irá fechar o jogo apenas uma vez.

Riqueza de jogabilidade e possibilidades

Centenas de combinações únicas de armamento, armaduras, magias e opções de criação, para elaborar sua própria experiência de jogo e jogabilidade... ”.

### #21 - Deadfall Adventures



Sinopse oficial: “Deadfall Adventures é um jogo de ação e tiro em primeira pessoa, temperado com elementos de jogos de ação e aventura. Se torne um aventureiro, caçe tesouros, explore regiões desconhecidas do mundo e resgate a donzela em perigo das garras dos inimigos, terrestres e não tão terrestres. Junte-se a James Lee Quatermain em sua jornada pelo globo.

História: O ano é 1938. James Lee Quatermain é um homem de muitos talentos, porém guardar dinheiro não é um deles. James é um aventureiro, assim como seu legendário bisavô Allan Quatermain. E ele sabe como como espremer dinheiro desse famoso nome dele, ao mesmo tempo que o despreza. Despreza igualmente aquele que acreditam nos contos sobrenaturais de seu bisavô e aqueles que tiram sarro deles. Sendo assim, Quatermain não está muito interessado em escoltar Jennifer Gooswin, um agente dos EUA e antigo colega dele, para um templo egípcio a fim de recuperar um antigo artefato - O Coração de Atlantis...”.

### #22 - Death Stranding

Sinopse oficial: “Sam Bridges precisa desbravar um mundo completamente transformado pela Death Stranding. Carregando os vestígios desconectados do nosso futuro em suas mãos, ele embarca em uma jornada para reconectar o mundo despedaçado passo a passo”.

### #23 - Detetive Carioca

Sinopse oficial: “Atenção Detetives! A organização conhecida como G.A.N.G.U.E. (Grupo de Assaltantes Notáveis, Geniais e Ultra Espertos) está a solta na cidade do Rio de Janeiro, e cabe a vocês ajudar a polícia a desvendar diversos desaparecimentos que estão acontecendo na cidade! Ninguém conseguiu descobrir como, mas a G.A.N.G.U.E. está planejando roubar características importantes da cidade, como o açúcar do Pão de Açúcar, a torcida do Flamengo, a malandragem carioca, o samba das Escolas do Grupo A e muitas outras qualidades que tornam a cidade do Rio de Janeiro única no mundo!

Não perca tempo! Pegue seus acessórios e visite locais como a Lagoa Rodrigo de Freitas, o Cristo Redentor, o estádio do Maracanã e a praia de Copacabana; entreviste as testemunhas, consiga o mandado de prisão e evite que o suspeito consiga fugir com as maravilhas da cidade!”.

### #24 - Far Cry Primal

Sinopse oficial: “Bem-vindo à Idade da Pedra, uma era de perigo extremo e aventuras sem limites, quando mamutes gigantes e tigres-dentes-de-sabre dominavam a terra e a humanidade estava no final da cadeia alimentar. Você controla Takkar, um caçador veterano e último sobrevivente de seu grupo. Você tem um objetivo: sobreviver em um mundo onde você é a presa. Desenvolva sua tribo e melhore suas habilidades para liderar seu povo, conquiste a terra de Oros e torne-se o Predador Alfa”.

### #25 - Gustavinho em o Enigma da Esfinge



Sinopse não-oficial: “O jogo conta a história de um menino que acabou chamando um senhor de múmia e foi mandado para o Antigo Egito. Para voltar para casa, Gustavinho enfrentará vários desafios e viagens pela Europa de Júlio César e na África dos faraós”.

### #26 - Heavens Vault

Sinopse oficial: “Quando um talentoso roboticista desaparece, a arqueóloga Aliya Elasra e o seu assistente mecânico, Six, são enviados para os rios da Nebula para encontrá-lo. Sua busca logo faz com precisem seguir uma antiga trilha de artefatos, inscrições e conhecimento perdido que leva a milhares de anos no passado...”.

### #27 - Horizon Zero Dawn

Sinopse oficial: “Um exuberante mundo pós-apocalíptico  
Como as máquinas dominaram esse mundo e o que pretendem? O que aconteceu com a civilização que habitava esse lugar? Vasculhe cada canto de um reino repleto de relíquias antigas e construções misteriosas para desvendar o passado e desenterrar os vários segredos de uma terra esquecida”.

### #28 - Huni Kuin: Yube Baitana

Sinopse oficial: “Um casal de gêmeos kaxinawá foram concebidos pela jiboia Yube em sonhos e herdaram seus poderes especiais. Um jovem caçador e uma pequena artesã, ao longo do jogo, passarão por uma série de desafios para se tornarem, respectivamente, um curandeiro (mukaya) e uma mestra dos desenhos (kene). Nesta jornada, eles adquirirão habilidades e conhecimentos de seus ancestrais, dos animais, das plantas e dos espíritos; entrarão em comunicação com os seres visíveis e invisíveis da floresta (yuxin), para se tornarem, enfim, seres humanos verdadeiros (Huni Kuin)”.

### #29 - In the Valley of Gods

Sinopse oficial: “In The Valley of Gods é uma contagiante experiência narrativa no Egito de 1920. Você é Rashida, uma desonrada ex-exploradora e cineasta dando uma última oportunidade a vida de aventuras que você desesperadamente perdeu. Em algum lugar, além dos intermináveis quilômetros de dunas, ruínas e tumbas, repousa uma incrível descoberta arqueológica - mas que não pode ser encontrada sem a ajuda de Zora, a antiga parceira que você jurou nunca trabalhar junto novamente”.

### #30 - Indiana Jones and The Fate of Atlantis

Sinopse oficial: “O homem com o chapéu está de volta em sua maior aventura até agora! 1939 - véspera da segunda guerra mundial. Agentes nazistas estão prestes a pôr as mãos em uma arma mais perigosa que a bomba atômica. Apenas Indiana pode pará-los antes que eles liberem o segredo mortal que afundou Atlantis”.



### #31 - Jornada Cultural

Sinopse oficial: “Mergulhe na arte nacional jogando Jornada Cultural! Conheça mais sobre os movimentos artísticos brasileiros nesse jogo de aventura, em especial o Modernismo e o Movimento Armorial. Viaje de São Paulo para o nordeste, da Semana da Arte Moderna em 1929 até os tempos atuais”.

### #32 – Jotun

Sinopse oficial: “Em Jotun, você joga como Thora, uma guerreira viking que morreu de fome e precisa provar-se para os deuses para entrar no Valhala.

Explore as vastas regiões do purgatório nórdico para encontrar runas que libertarão os jotuns, gigantes elementais nórdicos. Lute contra eles usando um enorme machado de duas mãos, as bênçãos divinas e suas habilidades!”.

### #33 - La-Mulana

Sinopse oficial (tradução livre): “LA-MULANA é um “jogo de ação e exploração em ruínas arqueológicas”, trazendo o clássico apelo de aventura com dificuldade punitiva inspirada em jogos retro. Pesquise dentro de ruínas antigas, buscando o “Tesouro Secreto da Vida” - que repousa nas vastas ruínas de “LA-MULANA” e é dito como sendo o início de toda a civilização. Infelizmente, artefatos inestimáveis muito raramente se entregam tão fácil”.

### #34 - Lost Civilization

Sinopse oficial: “Corra para desenterrar o mistério de uma civilização esquecida e resgate seu marido sequestrado nesta aventura atmosférica, adequada para iniciantes e jogadores avançados, que estrela um mistura assustadora de investigação e resolução de puzzles (enigmas). Como a arqueóloga amadora Sarah, embarque na jornada dos cantos sombrios de Praga aos capítulos esquecidos da civilização Maia, enquanto você resolve enigmas inteligentes e desbrava segredos antigos que podem levar a prova que vida alienígena existe na Terra”.

### #35 - Mahjong Max

Sinopse oficial: “Ajude Valéria a organizar uma exibição Chinesa para o Museu Cultural Internacional! Viaje pela China, resolvendo enigmas para destravar seus próximos passos! Pesquise em templos antigos e torres para encontrar artefatos, e planeje sua exibição para que ela seja um sucesso completo!”.

### #36 - MayaQuest: The Mystery Trail

Sinopse não-oficial (tradução livre): “É um título spin-off da série The Oregon Trail, estrelando as terras do México, onde o povo Maia viveu. Enquanto viaja de bicicleta através de regiões, o jogador aprende tudo sobre a cultura antiga e a história do povo indígena”.



### #37 – Minecraft

Sinopse não-oficial: “Em Minecraft, os jogadores exploram um mundo aberto tridimensional intencionalmente em blocos, pixelizado e gerado proceduralmente, podendo descobrir e extrair matérias-primas, ferramentas artesanais, construir estruturas ou terraplanagens e, dependendo do modo de jogo, podem combater inimigos controlados por computador, bem como cooperar ou competir contra outros jogadores no mesmo mundo. Esses modos incluem um modo sobrevivência, no qual o jogador precisa adquirir recursos para construir o mundo e se manter vivo, e um modo criativo, onde os jogadores têm recursos ilimitados. Em Java Edition, os jogadores podem modificar o jogo com mods para criar novas mecânicas de jogo, itens, texturas, entre outros”.

### #38 - Nancy Drew: Tomb of the Lost Queen

Sinopse oficial (tradução livre): “Egiptologistas e arqueologistas estão agitados sobre descobertas recentes de um time de escavação universitário, mas acidentes suspeitos deixam o grupo isolado e sem líder. É uma maldição enterrando seu progresso ou é alguém sabotando seu sucesso? Descubra enquanto você assume o papel de Nancy Drew e revele os segredos perdidos na Tumba da Rainha Perdida!”.

### #39 - Never Alone

Sinopse oficial: “Experimente a jornada épica de Nuna e a Raposa, que buscam a fonte de uma nevasca eterna que ameaça a sobrevivência de tudo que eles conhecem. Never Alone é um platformer quebra-cabeça atmosférico desenvolvido em colaboração com os Iñupiat, um povo nativo do Alasca, de uma estória tradicional que tem sido compartilhada por gerações”.

### #40 - No Man's Sky

Sinopse oficial: “Em No Man's Sky, todas as estrelas são a luz de um sol distante orbitado por planetas cheios de vida, e você pode ir a qualquer um que escolher. Voe suavemente do espaço profundo até as superfícies planetárias sem telas de carregamento e sem limites. Nesse universo de geração processual infinita, você descobrirá lugares e criaturas que nenhum outro jogador viu antes, e talvez nunca verá”.

### #41 - Outer Wilds

Sinopse oficial: “Você é o mais novo recruta do Outer Wilds Ventures, um programa espacial recém-lançado que busca por respostas num sistema solar estranho em constante evolução.

O que espreita no coração do sinistro Abrolho Sombrio? Quem construiu as ruínas alienígenas na lua? O loop temporal infinito pode ser interrompido? As respostas esperam por você nas áreas mais perigosas do espaço.

Os planetas de Outer Wilds estão repletos de locais ocultos que mudam com a passagem do tempo. Visite uma cidade subterrânea antes que seja engolida pela areia, ou explore a superfície de um planeta enquanto ele desmorona sob seus pés. Todos os segredos são protegidos por ambientes perigosos e catástrofes naturais.



Coloque suas botas de exploração, verifique seus níveis de oxigênio e se prepare para explorar o espaço. Use diversos equipamentos únicos para analisar seus arredores, rastrear sinais misteriosos, decifrar escrituras alienígenas ancestrais e assar o marshmallow perfeito”.

### #42 - Pitfall: The Lost Expedition

Sinopse oficial (tradução livre): “Você joga como Pitfall Harry, um aventureiro intrépido em uma missão de resgatar uma expedição arqueológica que se perdeu na floresta de Peruvian. Ao decorrer do caminho você vai batalhar com seu arquirrival, Jonathan St. Claire, e ajudar a cumprir uma antiga profecia para salvar o mundo”.

### #43 - Q.U.B.E. 2

Sinopse oficial: “És Amelia Cross, uma arqueóloga que acordou misteriosamente no meio das ruínas de uma paisagem alienígena antiga. Com a ajuda à distância de uma outra sobrevivente, a Comandante Emma Sutcliffe, tens de atravessar e manipular a estrutura deste mundo esquecido para encontrares o caminho de regresso a casa”.

### #44 - Red Dead Redemption 2

Sinopse oficial: “Estados Unidos, 1899. Arthur Morgan e a gangue Van der Linde são bandidos em fuga. Com agentes federais e os melhores caçadores de recompensas no seu encalço, a gangue precisa roubar, assaltar e lutar para sobreviver no impiedoso coração dos Estados Unidos. Conforme divisões internas profundas ameaçam despedaçar a gangue, Arthur deve fazer uma escolha entre os seus próprios ideais e a lealdade à gangue que o criou”.

### #45 - Redescobridor do Brasil

Sinopse oficial: “Desvende os mistérios que existem espalhados pelo território brasileiro e aprenda sobre a cultura do país nesta maravilhosa aventura estilo Point and Click cheia de personagens divertidos e inspirada nos clássicos da LucasArts”.

### #46 - Rock of Ages (saga)

Sinopse oficial: “Uma combinação concreta de ação com pedras, estratégia profunda e arte e música cativantes de várias épocas da história, este é um jogo de esmagar ou ser esmagado! Dois castelos se opõem, um é seu, o outro é do seu inimigo. Eles são uns idiotas e o castelo deles é uma porcaria, por isso você tentará esmagá-lo usando uma enorme rocha. Enquanto eles constroem as suas defesas, você está pronto para rolar sobre eles, a fim de destruir aquela torre sem graça. Mas cuidado! Há uma rocha gigante vindo em sua direção também”.

### #47 – Runescape

Sinopse não-oficial: “RuneScape se passa no universo fictício de Guilenor, que é dividido em vários reinos, regiões, cidades e vilas. Os jogadores podem se deslocar por Guilenor a pé,



utilizando feitiços de teletransporte, balões, navios e outros. Cada região oferece diferentes tipos de monstros, recursos

e aventuras (missões), que desafiam o jogador. Diferentemente de outros MMORPGs, não há uma história a ser seguida obrigatoriamente, apesar de haver toda uma história sobre o tempo anterior ao qual o jogador se situa”.

### #48 – Sambaquis

Sinopse oficial: “Consiste num jogo eletrônico feito por arqueólogos que permite nos transportar para 3000 anos antes do presente, numa paisagem ocupada por grupos construtores de sambaquis. O objetivo desse projeto é comunicar o conhecimento científico, aproximando-o do público em geral a partir de uma abordagem inovadora para tratar de Arqueologia Brasileira”.

### #49 - Scott & Gordon

Sinopse oficial: “Scott & Gordon são brilhantes detetives e você terá que ajudá-los a encontrar os vilões mais perigosos do mundo. Encontre pistas e viaje pelo mundo atrás deles! Aprenda sobre bandeiras, moedas, História, Geografia, História da Arte e locais extraordinários pelo mundo!

Desvende pistas sobre cinco atributos de 20 suspeitos!

Prenda os suspeitos e aumente seu rank de detetive!

Cada missão é diferente e nunca se repete! São mais de 40 missões!... ”.

### #50 - Sphinx and the Cursed Mummy

Sinopse oficial (tradução livre): “Sphinx an The Curser Mummy é um jogo de ação e aventura em terceira pessoa inspirado pela mitologia egípcia. Viaje pelo mundo via portais mágicos para frustrar os planos de Set. A jornada de Sphinx’s vai exigir dele toda sua inteligência, agilidade e poderes especiais. Ele também vai contar com seu relutante amigo herói, A Múmia, para ajudá-lo quando ser discreto é a única solução. Encontrando as coroas mágicas roubadas do Egito, Sphinx pode impedir Set e salvar o mundo”.

### #51 - Stardew Valley

Sinopse oficial: “Você acaba de herdar a antiga fazenda de seu avô em Stardew Valley. Contando apenas com algumas ferramentas velhas e poucas moedas você dará o pontapé inicial na sua nova vida. Conseguirá viver da terra e transformar os vastos campos em seu lar de sucesso? Não vai ser tão fácil. Desde que a Corporação Joja apareceu pela cidade, quase todos os antigos modos de vida desapareceram. O Centro Comunitário, outrora o centro mais vibrante de atividades da cidade agora está abandonado. Mas este vale transpira oportunidades. Com um pouco de dedicação você poderá ser um dos protagonistas da restauração do Stardew Valley rumo ao sucesso!”.

### #52 – Stronghold



Sinopse oficial: “O simulador de castelo original, Stronghold HD permite você projetar, construir e destruir castelos históricos. Entre em uma guerra medieval contra a IA em uma das duas campanhas individuais ou jogue online com até 8 jogadores”.

### #53 – Syberia

Sinopse oficial: “Kate Walker, uma advogada ambiciosa de Nova York, recebe o que parece ser uma tarefa bem simples – uma parada rápida para cuidar da venda de uma antiga fábrica autômata escondida nos vales alpinos e então voltar para os Estados Unidos.

O que ela não imaginava é que quando embarcasse nesta aventura, a sua vida viraria de ponta cabeça. Na sua expedição pela Europa, viajando da Europa Ocidental até os confins da Rússia oriental, ela encontra uma série de personagens e localizações incríveis, na tentativa de rastrear Hans, o inventor gênio – a chave final para descobrir o mistério da Sibéria. A sua viagem pela terra e pelo tempo coloca todos os seus valores em questão, enquanto o contrato que ela assinou se transforma em um pacto com o destino”.

### #54 - Tak and The Power of Jujū

Sinopse oficial (tradução livre): “Uma profecia antiga prediz que a Lua Jujū, a gentil protetora do povo Pupanunu, será enfraquecida pelo malvado Tlaloc, um amargurado shamã Papanunu, para que ele consiga transformar o povo Papanunu em ovelhas como vingança por não ter sido nomeado alto shamã, no lugar do outro shamã, Jibolba. A profecia também menciona um grande e poderoso guerreiro treinado pelo alto shamã que vai restaurar a Lua Jujū, derrotar Tlaloc, e trazer paz para o povo Pupanunu.

...”.

### #55 - The Amazon Trail

Sinopse não-oficial (tradução livre): “The Amazon Trail é um jogo de computador educativo criado pela MECC. Foi inspirado pela popularidade do The Oregon Trail, estrelando as áreas ao redor do rio Amazonas e alguns de seus afluentes. O jogador é chamado para partir em uma jornada pela Amazônia, esperando chegar na vila Inca perdida de Vilcabamba. Ao decorrer do caminho, os jogadores aprendem sobre as pessoas que viviam lá e usam o rio para sua sobrevivência”.

### #56 - The Elder Scrolls (saga)

Sinopse não-oficial: “The Elder Scrolls é uma série de jogos do gênero role-playing de ação em mundo aberto, produzidos principalmente pelos estúdios Bethesda Game Studios e publicados pela Bethesda Softworks. Excluindo as expansões, a série principal tem atualmente um total de cinco títulos: Arena, II: Daggerfall, III: Morrowind, IV: Oblivion e V: Skyrim. O título mais recente, The Elder Scrolls Online é um massively multiplayer online role-playing (MMORPG) e foi produzido pela ZeniMax Online Studios. A série é muito conhecida por ter uma jogabilidade versátil, dando muita liberdade ao jogador, e pelos seus mundos fictícios ricamente detalhados”.

### #57 - The Forgotten City



Sinopse oficial: “Presos em uma cidade secreta subterrânea durante o Império Romano, 26 pessoas tentam sobreviver. Nesta utopia delicada, se uma pessoa violar a misteriosa Regra de Ouro, todos morrem. No papel de uma pessoa que viajou dois mil anos para o passado, você vai reviver os últimos momentos deles em um ciclo infinito, explorando, interrogando e mudando o rumo do dia ao desvendar segredos. Este mistério épico só pode ser resolvido explorando o ciclo temporal de maneira inteligente e tomando decisões difíceis. Aqui, suas decisões são importantes. O destino da cidade está em suas mãos”.

### #58 - The Oregon Trail

Sinopse não-oficial: “Em The Oregon Trail o jogador assume o papel de um carroceiro guiando um grupo de colonos de Independence, no Missouri, a Willamette Valley, em Oregon, em uma carroça coberta, em 1848”.

### #59 - The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Sinopse oficial: “Sem reino. Sem memória. Depois de um sono de 100 anos, Link acorda sozinho em um mundo que não mais se lembra. Agora o herói lendário deve explorar a vasta e perigosa região e recuperar suas memória antes que Hyrule se perca para sempre. Armado somente com o que ele consegue encontrar, Link parte para achar respostas e os recursos necessários para sobreviver”.

### #60 - Tomb Raider (saga antiga)

Sinopse não-oficial: “A personagem central de Tomb Raider é a arqueóloga britânica Lara Croft. De acordo com a história oficial, o interesse de Lara pelo tomb raiding foi despertado em idade já adiantada, ela como uma anfitriã passou seu grande tempo estudado em Wimbledon, mas seu confinamento na alta sociedade, a que seus pais pertenciam, a impediu de optar ativamente por essa carreira. Tudo isso muda após uma viagem ao Himalaia: o avião em que Lara viajava sofre um acidente, do qual ela é a única sobrevivente. A experiência alterou sua vida completamente, impelindo-a a viajar pelo mundo e aprender sobre as diversas civilizações antigas. Em consequência, foi repudiada por seu pai, Lorde Richard (Henshingly) Croft, passando a trabalhar como arqueóloga contratada, adquirindo artefatos e tesouros raros para museus e colecionadores ricos de todo o mundo, além dela mesma”.

### #61 - Tomb Raider (saga nova)

Sinopse não-oficial: “Os jogos são um recomeço total na série Tomb Raider. O primeiro jogo narra a história de uma Lara Croft muito jovem que, após sofrer um naufrágio, se encontra sozinha e isolada em uma ilha japonesa, descobrindo mais tarde que alguns dos seus amigos e colegas ainda estão vivos. As forças além de seu controle não deixarão outra alternativa a Lara a não ser lutar pela sua vida e pela dos seus amigos, enquanto tenta desvendar o mistério que assola a ilha e os impedem de escapar”.



### #62 – Tríade

Sinopse oficial: “O Tríade mediando o processo ensino aprendizagem da História, visa possibilitar a imersão dos alunos no universo do século XVIII, especialmente na Revolução Francesa, despertando nos alunos do ensino fundamental e médio o desejo de aprender de forma lúdica e prazerosa”.

### #63 - Trilha Cultural

Sinopse oficial: “Do Oiapoque ao Chuí! Viaje por essa trilha, explore possibilidades e descubra lindos cartões-postais que guardam segredos da nossa história! Trilha Cultural é um jogo que explora as raízes da cultura brasileira através da combinação de elementos do dia a dia, de um jeito novo e divertido!”.

### #64 - Uncharted (saga)

Sinopse não-oficial: “A série segue as aventuras de Nathan "Nate" Drake, um caçador de tesouros, o seu mentor e amigo Victor "Sully" Sullivan, e da jornalista Elena Fisher, e de vários outros companheiros secundários que Drake conhece enquanto viaja ao redor do mundo para descobrir mistérios históricos”.

### #65 - Valiant Hearts: The Great War

Sinopse oficial: “Esta é a história de destinos cruzados e de um amor partido em um mundo aos pedaços. Todos eles tentarão sobreviver ao horror das trincheiras, seguindo seu fiel companheiro canino. Em Valiant Hearts, as vidas de todos esses personagens são inextricavelmente traçadas em conjunto durante o curso do jogo. Amizade, amor, sacrifício e tragédia atingem cada um dos personagens, enquanto eles se auxiliam para manter a humanidade diante dos horrores da guerra”.

### #66 - World of Warcraft

Sinopse oficial: “Mergulhe no universo de World of Warcraft e junte-se a milhares de poderosos heróis em um mundo virtual repleto de fantasia, magia e aventuras sem limites. Explore sinuosos picos de neve, fortalezas enormes e desfiladeiros hostis. Veja zepelins cruzando campos de batalha, participe de combates épicos e vivencie as experiências lendárias que esperam por você”.

### #67 – Xilo

Sinopse não-oficial: “O personagem principal não é um cangaceiro. Mas a roupa de cangaceiro, o gibão, foi durante muito tempo a armadura do nordestino.” explica Rodrigo Motta, da Kaipora Digital, criadora do jogo.

Biliu, o protagonista do jogo, percorre os cenários no nordeste e encontra mitos do folclore brasileiro, como o Saci. O herói deve recolher as xilogravuras (daí vem o nome de jogo) e vencer



os obstáculos no game, como em Super Mario Bros. “Queríamos fazer um jogo que retratasse elementos culturais do nordeste num jogo e o nordeste é tão rico neste sentido que ficou fácil fazer isso. Usamos a estética da xilogravura, a música (Baião, Forró), a história (lendas do Folclore e causos) e o cordel como forma de comunicar partes da história”, diz Motta”.