

**UM ESTUDO DA EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO SUB GÊNERO DE JOGO  
CINEMATIC PLATFORMER****Recebido em:** 28/01/2025**Aprovado em:** 06/06/2025**Licença:** *Marcelo Simeoni Paul<sup>1</sup>*

Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)

Itajaí – SC – Brasil

<https://orcid.org/0009-0001-1417-4103>*Rafael Marques de Albuquerque<sup>2</sup>*

Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)

Itajaí – SC – Brasil

<https://orcid.org/0000-0001-5231-6953>

**RESUMO:** Cinematic Platformer é um subgênero de jogo. O objetivo deste estudo é analisar mecânicas do subgênero para observar a evolução histórica dos jogos, os 56 jogos analisados pertencem a uma lista de jogos criada pela comunidade. Foram analisados através de critérios objetivos se possuíam ou não determinadas mecânicas, por fim se observou que existe duas fases do subgênero, uma de clássicos que vai até o ano 2000 e o renascimento que aparece nos anos 2010 com uma nova visão para o subgênero.

**PALAVRAS-CHAVE:** Subgênero de jogo. Cinematic platformer. Jogos digitais.

**A STUDY OF THE HISTORICAL EVOLUTION OF THE CINEMATIC  
PLATFORMER SUBGENRE**

**ABSTRACT:** Cinematic Platformer is a game subgenre. The objective of this study is to analyze the mechanics of the subgenre to observe the historical evolution of games. The 56 analyzed games belong to a list created by the community. They were evaluated based on objective criteria to determine whether or not they included certain mechanics. Finally, it was observed that there are two phases of the subgenre: a classic phase that lasts until the year 2000, and a renaissance phase that emerges in the 2010s with a new perspective on the subgenre.

**KEYWORDS:** Game genre. Cinematic platformer. Digital games.

<sup>1</sup> Bacharel pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI).

<sup>2</sup> Doutor no Núcleo de Pesquisa Interdisciplinar Aplicada em Design - NP Design. Professor no curso de Design de Jogos e Engretement Digital da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI).

## Introdução

A noção de gênero de jogo é usada para definir diferentes tipos de jogos, da mesma maneira que filmes e livros. Porém diferente destes, os gêneros de jogos não são definidos pela sua história e sim de como o jogador interage com o jogo (Rogers, 2012).

Ou seja, um jogo do gênero tiro em primeira pessoa, pode ocorrer em um cenário de ficção científica, faroeste, fantasia, militar ou qualquer outro. Desde que o cunho do jogo seja de tiro em primeira pessoa, não importa o cenário em que ele está inserido, será considerado um jogo de tiro em primeira pessoa.

O tema desta pesquisa é sobre um subgênero de jogos digitais, conhecido como Cinematic Platformer. Este subgênero deriva do gênero Plataforma. Uma forma de definir um vídeo game de plataforma seria: são jogos que controlam um personagem para pular entre plataformas, evitando obstáculos (Melcer, 2020).

Cinematic Platformer surgiu com o grande sucesso de Prince of Persia (1989), que vendeu mais de 2 milhões cópias, foi traduzido para 12 línguas e desenvolvido para 20 formatos de vídeo game e computadores no mundo todo (Saltzman, 2000). Por mais que Prince of Persia seja uma franquia de muito sucesso e teve uma sequência de jogos, o próprio subgênero em que originou não teve tanta repercussão assim se levarmos em consideração outros subgêneros.

Este artigo estuda a evolução e desenvolvimento de jogos do o subgênero “Cinematic Platformer” de jogos digitais do seu início até os dias atuais.

Para isso foram analisados individualmente, 58 jogos com base na lista do site MobyGames, categorizados como “Cinematic Platformer”. O objetivo dessa análise foi verificar como os elementos dos jogos de “Cinematic Platformer” foram mudando ao longo do tempo e discutir o que é relevante para o subgênero.

## Cinematic Platformer

O gênero de plataforma é um dos mais antigos e possui muita variedade dentro do próprio tema. Porém, ao longo dos anos algumas mecânicas acabam se repetindo bastante, e podem ser utilizadas para ajudar a classificar o gênero. São elas, de acordo com Perry (2009):

- Coletáveis: Itens que o personagem principal coleta no decorrer de uma fase.
- Inimigo simples: Não possuem uma Inteligência Artificial avançada.
- O personagem é muito acrobático. Consegue pular várias vezes sem se cansar, assim como escalar paredes e ações similares.
- Plataformas móveis: Locais em que o personagem deve pular para prosseguir no seu objetivo.
- Níveis: Os jogos contam com muita fases.
- Chefes: Inimigos mais fortes ao final de algumas fases.
- Pontuação: Indicativo de pontos que o jogador realizou.
- História Minimalista: A história não é o foco do jogo.
- Poderes especiais: Habilidades únicas que o jogador pode utilizar.

É importante mencionar, que um jogo de plataforma não precisa ter todas estas mecânicas, porém observando os itens desta lista é possível visualizar como é um jogo de plataforma. A partir destas informações podemos verificar como o subgênero Cinematic Platformer se distancia desta fórmula, como ele é apresentado e quais são seus principais elementos.

As principais características do Cinematic Platformer são as seguintes:

- Fluidez na animação
- Animações únicas

- Vulnerabilidade do personagem
- Interface minimalista
- Vista lateral

Cinematic Platformer teve sua época de ouro na década de 90, em que grandes títulos foram lançados. Uma das características do gênero era que os trailers eram feitos com imagens do jogo, algo que é feito hoje em dia com jogos de alto custo de produção. Isso porque a fluidez das animações era algo muito marcante para época (Bexander, 2014).

A fluidez na animação foi possível atingir utilizando uma técnica conhecida como rotoscopia, que utiliza uma filmagem real para criar a animação. Ou seja, utiliza dois processos cinematográficos diferentes: filmagem e animação para atingir o resultado desejado (Quaresma, 2017).

No caso de Prince of Persia (1989) o criador Jordan Mechner, utilizou filmagens do próprio irmão feitas em um estacionamento para criar as animações do jogo. Acontece que o digitalizador que Mechner tinha disponível apenas distinguiava imagens preto e branco, a forma que encontrou para chegar no resultado esperado pode ser vista na figura 2 (Mechner, 2011).

**Figura 1:** Imagem utilizada para rotoscopia do jogo Prince of Persia



**Fonte:** Mechner (2011 p. 17)

Atualmente a técnica da rotoscopia não é mais necessária para atingir a característica do subgênero de fluidez na animação, essa técnica foi substituída por motion capture, que utiliza uma câmera com sensores de profundidade, reconhecimento facial e rastreamento do esqueleto em tempo real para atingir uma animação fluída (Bleiweiss *et al.*, 2010). Pacotes de animações prontas, como as oferecidas pela Unreal Engine, são produzidas com motion capture.

Além da fluidez da animação, o subgênero possui outras características como: personagem humano com proporções reais, com agilidade de uma pessoa sem poderes especiais, ou seja, não conseguem pular muito alto e nem mudar a direção do pulo no meio do pulo. O personagem tende a ser fraco como um ser humano, ou seja, se cair de uma altura alta ou levar um tiro ele morre demonstrando a sua vulnerabilidade (Bexander, 2014).

Outras características do subgênero é a questão de ter poucas informações na interface e também possui animações únicas para eventos específicos no jogo, no caso de pegar um item do chão, o personagem se abaixa para coletar, portanto pela dificuldade de criação de animações únicas os jogos tendem a ser lineares (Bexander, 2014).

De acordo com a revisão acima, pode-se concluir que o subgênero de cinematic platformer, neste momento, trata-se de um conglomerado de possibilidades e mecânicas encontradas que podem ser aprofundadas em estudos futuros

## Materiais e Métodos

Esta pesquisa é uma análise documental utilizando a técnica de observação como descrita por Marconi e Lakatos (2003, p. 190), que define a observação como “uma

técnica de coleta de dados para conseguir informações e utilizar os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se desejam estudar”

O material utilizado para fazer essa pesquisa vem do portal Mobygames, que se trata de um grande catálogo online de jogos digitais, existe desde 1999 e possui informação de mais de 299 mil jogos digitais.

Neste portal existem diversas categorizações de jogos, uma delas é um grupo criado pela curadoria do site, de jogos de Cinematic Platformer, atualmente neste grupo existem 56 jogos classificados como Cinematic Platformer, incluindo jogos desde sua origem 1988 até os dias atuais 2022. Para isso se criou uma tabela com critérios objetivos, para analisar individualmente cada um dos 56 jogos.

Foi feita uma análise objetiva com a intenção de identificar os principais elementos presentes nos jogos. Os critérios de pesquisa que foram analisados se possuem ou não determinado elemento que são os seguintes:

- Câmera fixa no cenário: Por câmera se entende a posição da câmera no cenário, podendo ser fixa no cenário em que a câmera permanece em um local pré-determinado mudando para uma nova câmera, assim que o jogador sai da tela, ou uma câmera que acompanha o personagem constantemente.
- Movimentação de profundidade: Se o jogador apenas se movimenta em sentido lateral ou se possui uma movimentação de profundidade indo para o fundo do cenário e vindo próximo da câmera.
- Vista lateral: Se o jogo utiliza vista lateral ou outros tipos de vista.
- Movimentação Realista: Por movimentação realista se entende se a movimentação que respeita uma movimentação humana, assim como pulos que

são esperados e plausíveis para alguém sem poderes especiais, ou seja, não conseguem pular muito alto e nem mudar a direção do pulo no meio do pulo.

- Morre em um golpe: Morrer em um golpe significa que o personagem não possui pontos de vida e toda forma de dano é letal. O ponto principal desta categoria seria se a forma que o personagem recebe dano corresponde com a realidade, por exemplo uma mordida de um morcego não é suficiente para matar um ser humano, já um tiro é suficiente. Porém no contexto de jogos isso é representado por pontos de vida.
- Cutscene: Se o jogo possui cutscene, por cutscene se entende que parte da história do jogo é contada de forma não interativa, podendo ou não ser renderizada fora do jogo, geralmente no início ou no fim do jogo.
- Diálogos: Se o jogo possui diálogos durante o jogo com outros personagens. Diálogos podem ser interativos ou não, em que o jogador possui opções de falas, ou apenas recebe as informações da história por outro personagem.
- Gráficos Tridimensionais: O tipo de representação gráfica do jogo utiliza representações apenas em duas dimensões ou se utiliza a terceira dimensão.  
A escolha dos critérios foi feita de forma dinâmica, inicialmente com base nos estudos acadêmicos sobre o gênero, adaptados para uma forma onde se pode chegar a um resultado objetivo e direcionado para respostas, em que é possível obter um resultado positivo e negativo para cada critério.

Sobre o procedimento da análise, foram utilizados vídeos completos de gameplay do início ao fim do jogo. Assim como materiais extras como informações obtidas no próprio site da Mobygames.

Além das análises dos resultados de cada item, buscou-se perceber qual foi o primeiro jogo a ser lançado que continha o recurso descrito no item. Assim foi possível analisar o processo de incorporação histórica do recurso no gênero. Em casos em que a frequência do recurso analisado era muito pequena, foi feita uma análise mais profunda dos casos especiais que apresentavam o recurso, de forma a compreender porque tais jogos destoam do restante do gênero.

## **Resultados e Discussão**

O período de análise dos jogos corresponde desde 1988 aos dias atuais de 2022. A amostra foi dividida em dois períodos: (i) o inicial, e (ii) o segundo período, em que ocorreu uma espécie de renovação.

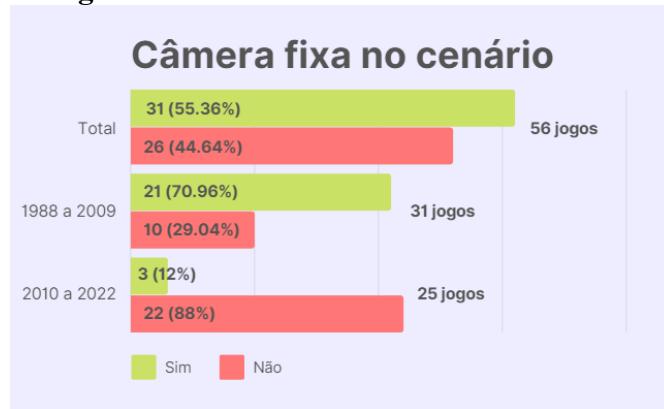
A fase inicial que corresponde de 1988 a 2009 onde se encontram os clássicos do subgênero como Prince of Persia (1989), Out of This World (1991), Flashback (1992) e Oddworld (1999).

A segunda grande fase de renascimento do ano 2010 aos dias atuais conta com o lançamento de Limbo (2010) que influenciou muito jogos futuros.

## **Câmera Fixa no Cenário**

O número de jogos com ou sem câmera fixa divididos nos dois períodos de tempo pode ser observado na figura 2:

**Figura 2:** Gráfico de Câmera fixa no cenário.



**Fonte:** Elaboração Própria.

A câmera fixa no cenário é predominantemente presente nos jogos da década de 90 até o lançamento de Limbo em 2010. A partir desta data praticamente todos os demais jogos possuem uma câmera que segue o personagem de forma dinâmica, com exceção dos *remakes* e *remasters* de Another World: 20th Anniversary Edition (2011), Flashback (2013) e Oddworld: New 'n' Tasty (2014) que se trata justamente dos clássicos do subgênero.

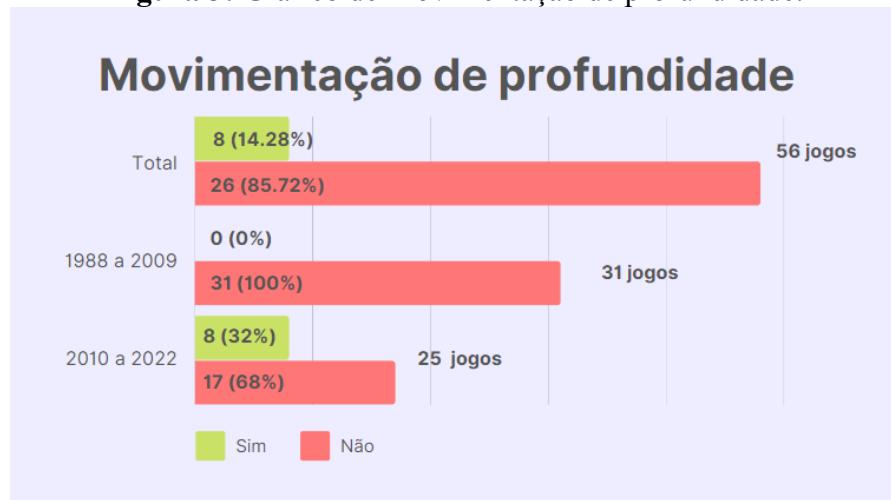
Inicialmente pode se levar a crer que se trata de uma limitação técnica, porém há jogos de 1991, 1993 e 1994 que não utilizam a câmera fixa no cenário, descartando-se essa hipótese. Por isso, acredita-se que o jogo Limbo (2010) serviu de inspiração para a câmera nos jogos posteriores no gênero.

O elemento de deixar de usar uma câmera fixa no cenário, pode se dar por conta do grande sucesso de Limbo (2010) que recebeu 7 prêmios e 15 nominações, demonstrando a sua influência no subgênero em jogos que o precedem.

## Movimentação de Profundidade

O número de jogos com ou sem movimentação de profundidade divididos nos dois períodos de tempo pode ser observado na figura 3:

**Figura 3:** Gráfico de Movimentação de profundidade.



**Fonte:** Elaboração Própria.

Neste caso diferente do anterior, assim que a mecânica apareceu pela primeira vez em 2015, teve uma rápida aceitação e implementação em jogos futuros.

O jogo que realmente incorporou essa mecânica mostrando seu verdadeiro potencial e possivelmente inspirou novos jogos foi Inside (2016), mesma desenvolvedora de Limbo (2010), e assim como no seu jogo anterior ganhou diversos prêmios, mais notoriamente, Best Art Direction e Best Independent Game no The Game Awards 2016.

### Vista Lateral

Nesta categoria 56 de 56 (100%) do total de jogos possuem vista lateral. E 55 dos 56 (98.21%) do total de jogos possui exclusivamente a vista lateral durante o gameplay.

A única exceção para essa categoria é Woolfe: The Red Hood Diaries (2015), que durante o gameplay altera a vista lateral para uma vista em terceira pessoa.

O caso da vista lateral parece ser o principal elemento do subgênero, podemos até questionar se Woolfe: The Red Hood Diaries (2015) poderia deixar de ser considerado um Cinematic Platformer devido a não preencher esse item.

## **Movimentação Realista**

Sobre movimentação realista 53 de 56 (94.64%) do total de jogos possuem movimentação realista.

Apenas três jogos não respeitam essa categoria, o primeiro deles, The Lost World: Jurassic Park (1997), apesar de ser um personagem humano, que possui animações condizentes a uma pessoa, ele tem a capacidade de pular diversas vezes a sua altura e cair de alturas incríveis.

Uma possível justificativa para isso é que no final da década de 90 muitos jogos foram lançados para GameBoy e o subgênero Cinematic Platformer era o que se tinha de mais próximo de um jogo realista, por essa razão é possível que os desenvolvedores escolheram utilizar diversos atributos do gênero, porém optaram em ter uma movimentação mais casual.

O segundo jogo em que isso ocorre é em Feist (2015) onde o personagem não é um ser humano, mas apenas isso não basta para descaracterizá-lo pois um personagem não humano poderia se movimentar de forma realista conforme as regras da física. Acontece que ele também possui a capacidade de pular diversas vezes a sua altura e cair de alturas incríveis.

Feist (2015) é um jogo inspirado em Limbo (2010), e neste caso o fato do personagem não possuir uma movimentação realista foi uma tentativa dos

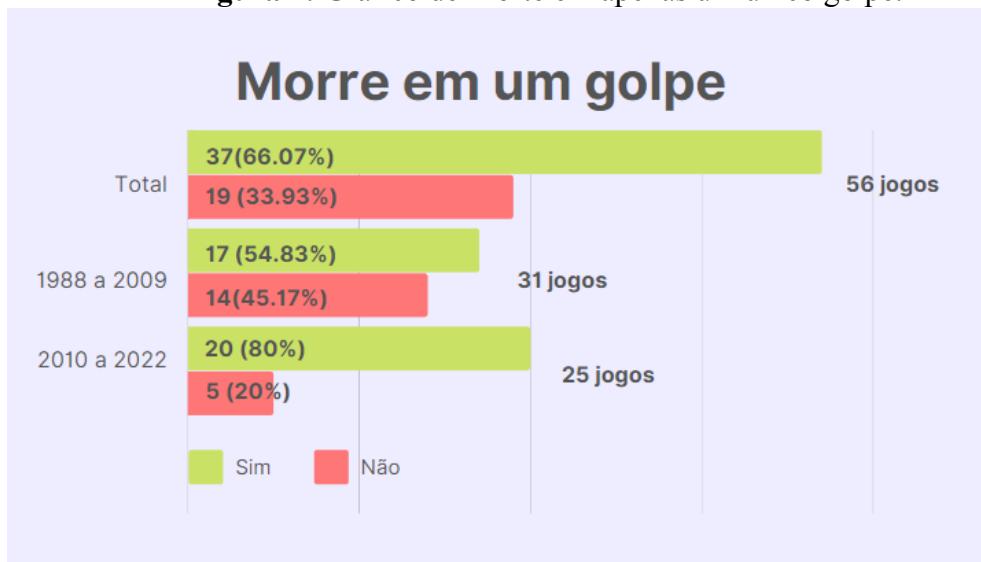
desenvolvedores de modificar o subgênero, trazendo uma mecânica que não era comum para o jogo.

Por último *Woolfe: The Red Hood Diaries* (2015), incorpora a mecânica do pulo duplo, algo não presente nos jogos de cinematic platformers assim como Bexander (2014) traz a questão dos personagens não possuírem poderes especiais.

### **Morre em um Golpe**

O número de jogos que o protagonista morre em apenas um golpe divididos em três períodos de tempo pode ser observado na figura 4:

**Figura 4:** Gráfico de Morte em apenas um único golpe.



**Fonte:** Elaboração Própria.

Essa categoria se observou em dois tempos distintos, o primeiro período é a época de início do subgênero, onde a mecânica de morrer em apenas um golpe estava presente na maioria dos jogos porém muitos deles experimentaram utilizando outras formas de mostrar a fragilidade do personagem.

Já o segundo período corresponde a uma nova visão para o subgênero em que a fragilidade do personagem e morrer apenas em um golpe, apesar de mais frequente não

necessariamente faz o jogo ser mais punitivo. Como por exemplo criando mais saves do jogo.

### **Possui Cutscene**

Sobre cutscene 51 de 56 (91.07%) do total de jogos possui cutscene.

Apenas quatro jogos da lista não possuem *cutscene* Limbo (2010), Monochroma (2014), Inside (2016) e Black: The Fall (2017). Estes quatro jogos possuem o mesmo comportamento, se atentaram em entregar uma experiência contínua.

Nos jogos citados acima não existe uma clara distinção sobre o momento que o jogador está interagindo com o jogo e quando não está, pois tudo acontece de maneira dinâmica sendo a história contada através de ações do jogador.

Diferente de um jogo que possui cutscene através de uma cena pré-renderizada que dá a sensação de estar assistindo um filme.

Portanto o fato desses quatro jogos não possuírem uma cutscene implica em uma experiência mais imersiva sendo um fator positivo para estes títulos, sem que haja a perda do elemento narrativo que é comum no gênero.

### **Possui Diálogos**

Nessa categoria 16 de 56 (28.57%) do total de jogos possui diálogos.

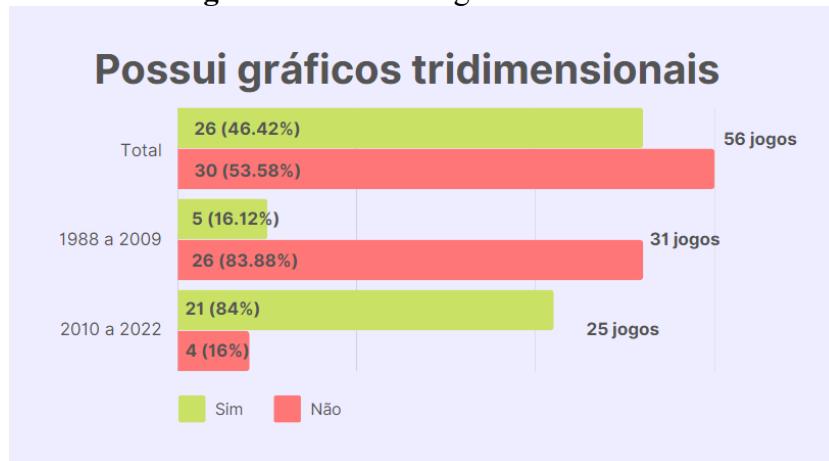
Tendo aparecido pela primeira vez em Flashback: The Quest for Identity (1992), mesmo sendo um dos principais títulos e franquias do subgênero não teve uma adaptação muito grande de diálogos em jogos de Cinematic Platformer.

Apesar de existir uma alta porcentagem de cutscenes, fica claro que existe uma preferência em contar uma narrativa visual utilizando cutscenes em vez de uma narrativa textual utilizando diálogos.

### Possui Gráficos Tridimensionais

O número de jogos que possui gráficos tridimensionais divididos em dois períodos de tempo, pode ser observado na figura 5:

**Figura 5:** Gráfico de gráficos tridimensionais.



**Fonte:** Elaboração Própria.

Nesta categoria a limitação técnica está presente em jogos antigos, onde o custo computacional dos gráficos tridimensionais chega a ser inviável.

Algo que se percebe ao observar os dados é que não se trata apenas de uma limitação técnica, pois jogos mais novos como *The Way* (2016) optou em não utilizar este tipo de gráfico, porém a grande maioria prefere e utiliza os gráficos tridimensionais, mesmo se tratando de jogos que utilizam uma vista lateral. Nesse sentido, parece que o gênero seguiu uma tendência mais ampla de adaptação para a estética tridimensional, que ocorreu ao longo da década de 1990 e nos anos 2000.

## Considerações Finais

Cinematic Platformer não é um grande subgênero e também não possui muitos estudos sobre ele, porém possui títulos famosos indo dos clássicos, Prince of Persia (1989), Out of This World (1991) e Flashback:The Quest for Identity (1992), assim como jogos modernos muito conhecidos e vencedores de prêmios como Limbo (2010) e Inside (2016).

Sobre os resultados da pesquisa de forma resumida:

**Quadro 1:** Síntese dos resultados

Critério	Frequência	Distribuição histórica
Câmera fixa no cenário	44%	Deixou de ser utilizada a partir de 2014.
Movimentação de profundidade	14%	Começou a ser implementada com maior frequência depois de sua primeira aparição em 2016.
Vista Lateral	100%	Critério de maior relevância para o subgênero.
Movimentação Realista	94%	Critério muito importante para o subgênero com poucas exceções
Morre em um golpe	66%	Critério muito utilizado pelo subgênero, porém a partir da segunda fase do subgênero deixou de ser algo punitivo.
Possui cutscene	91%	Aspecto importante para o desenvolvimento da história, porém não é obrigatório.
Possui diálogos	28%	Não é a principal opção de ferramenta narrativa para o subgênero
Possui gráficos tridimensionais	46%	Apesar de não ser maioria em relação a todos os jogos analisados, novos jogos preferem gráficos tridimensionais.

**Fonte:** Elaboração Própria.

Poder observar estes jogos através de critérios objetivos e encontrar padrões que os definem é de bastante relevância para desenvolvedores de jogos. Gêneros menos

conhecidos, como este, precisam de análise cuidadosa para compreender quais são seus principais pilares e suas mecânicas mais ou menos típicas, assim como seu desenvolvimento histórico.

Sobre as limitações deste conhecimento é que a lista não é absoluta já que a amostra, apesar de tratar de 56 jogos, não é nem sistemática nem exaustiva. A análise de outros jogos do subgênero poderia trazer resultados diferentes podendo levar a outras discussões.

Outro caso é de jogos que talvez não deveriam estar listados como cinematic platformer como o caso de *Woolfe: The Red Hood Diaries* (2015), que além de ser o único jogo que não utiliza a vista lateral durante todo o *gameplay* possui a mecânica de pulo duplo, algo que vai contra as definições do subgênero.

A principal contribuição do trabalho e para trabalhos futuros é dar relevância para o estudo do próprio subgênero que hoje em dia carece de atenção e análises mais profundas.

## REFERÊNCIAS

- BLEIWEISS, Amit; ESHAR, Dagan; KUTLIROFF, Gershom; LERNER, Alon; OSHRAT, Yinon; YANAI, Yaron. Enhanced interactive gaming by blending full-body tracking and gesture animation. In: ACM SIGGRAPH ASIA 2010 Sketches, 2010.
- BEXANDER, Cecilia. **The making of a strategy game art guide:** a case study. 2014.
- MECHNER, Jordan. **The Making of Prince of Persia:** Journals, 1985-1993. ICG Testing, 2011.
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica.** São Paulo: Editora Atlas, 2003.
- MELCER, Edward F.; Marjorie Ann M. Cuerdo. **Death and Rebirth in Platformer Games.** 2020.

PERRY, David, and Rusel De Maria. [On game design]. **David Perry on game design:** a brainstorming toolbox. Course Technology, 2009. p 563.

QUARESMA, Christiane. Rotoscopia, percepção do real e efeitos de presença. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE–FORTALEZA–CE, 19. **Anais...** 2017.

ROGERS, Scott. **Level up:** um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. 494 p. ISBN 9788521207009.

SALTZMAN, Marc. **Game Design:** secrets of the sages, Second Edition. Brady Games 2000. 410 p. ISBN 1566869870.

### **Endereço dos Autores:**

Marcelo Simeoni Paul  
Endereço Eletrônico: paul@edu.univali.br

Rafael Marques de Albuquerque  
Endereço Eletrônico: albumarques@gmail.com