



Revista de Ciências da Computação

Número especial:

“Videojogos”

2017

ISSN 1646-6330 (publicação em papel)

ISSN 2182-1801 (publicação eletrónica)

Disponível em:

<http://rcc.dcet.uab.pt>

<http://lead.uab.pt/OJS/index.php/RCC/index>

Indexada em:

RCAAP - Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal

DOAJ - Directory of Open Access Journals

EBSCO - BSCOhost Online Research Databases



Trabalho licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Política Editorial

Revista das Ciências da Computação é a revista científica da Universidade Aberta, com âmbito multidisciplinar, intervindo nas áreas de Linguagens de Programação, Análise de Sistemas de Informação, Inteligência Artificial e Redes Multimédia.

A política editorial é publicar artigos originais e de elevada qualidade, garantindo aos autores uma rápida resposta relativamente aos trabalhos submetidos. Pretende-se ver publicados trabalhos de alunos do 1º, 2º e 3º ciclo do Ensino Superior, bem como de Investigadores. Está prevista a publicação de um número por ano.

Processo de Revisão por Pares

Os artigos serão objeto de pelo menos duas revisões anónimas.

Política de Acesso Livre

Esta revista oferece acesso livre imediato ao seu conteúdo, seguindo o princípio de que disponibilizar gratuitamente o conhecimento científico ao público proporciona maior democratização mundial do conhecimento.

Política de Privacidade

Os nomes e endereços fornecidos nesta revista serão usados exclusivamente para os serviços prestados por esta publicação, não sendo disponibilizados para outras finalidades ou a terceiros.

Taxas de Publicação (publication charges)

Taxas de Submissão do Artigo: Não

Taxas de Processamento do Artigo: Não

Editorial

Disponibilizamos neste volume os melhores artigos apresentados na nona edição da conferência anual Videojogos, a Videojogos 2016 - Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos. A Videojogos 2016 foi organizada pela Universidade da Beira Interior e, como tem sido habitual desde 2009, em colaboração com a Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos. Decorreu nos dias 24 e 25 de Novembro na Covilhã. A conferência foi co-localizada com o Encontro Português de Computação Gráfica e Interação (EPCGI'2016).

A conferência seguiu a tradição de divulgar e estimular o trabalho de investigação e desenvolvimento de videojogos no espaço lusófono. O evento manteve a sua essência multidisciplinar com a apresentação de trabalhos cobrindo um vasto leque de temas que foram desde a situação do setor de criação de videojogos em Portugal até à escolha e composição musical para videojogos, passando por motores de jogo e técnicas de Inteligência Artificial.

No total, foram submetidas à conferência 22 artigos e 4 demos, tendo sido selecionados 6 Full Papers, 7 Work in Progress e 3 Demos para apresentação na conferência e nas suas atas. A conferência contou com 25 participantes inscritos dos quais 11 estudantes. Foi infelizmente afectada pela situação política no Brasil, que impediu que uma série de colegas Brasileiros pudessem tomar parte.

Deste volume constam versões estendidas dos cinco melhores artigos apresentados na conferência. Começa com um artigo sobre o primeiro estudo global de caracterização do setor de desenvolvimento de videojogos em Portugal. Segue-se um interessante artigo que combina pensamento especulativo, design e teoria de jogos com experiências de uso de tecnologias de realidade virtual. O terceiro e quinto artigos estendem o estado da arte em Inteligência Artificial aplicada num caso à criação de um jogador artificial para um jogo de bilhar, e noutro à geração automática de missões para jogos de personagens. O quarto artigo apresentado neste volume foca-se na forma como a música é sistematizada e inserida em categorias definidas de acordo com os diversos ambientes propostos num jogo de personagens muito conhecido. O conjunto deste cinco artigos é uma pequena amostra do muito que de bom está a ser produzido em Portugal a nível de trabalho de investigação na área de videojogos, abordando o tema de variadas perspetivas.

Gostaríamos de agradecer aos autores, aos membros da Comissão Científica, aos membros da Comissão Organizadora, aos Patrocinadores e à Universidade da Beira Interior pelas instalações e suporte que permitiram a realização deste evento. Um agradecimento especial à Sociedade Portuguesa de Ciências dos Videojogos, cuja dedicação e esforço tem permitido a realização da Videojogos ao longo dos anos, e à Universidade Aberta, que nos abriu as páginas da sua Revista de Ciências de Comunicação para este número especial.

Covilhã e Lisboa, Junho de 2017

Os Editores
Pedro A. Santos
Fruitoso Silva

Editor-Chefe

Luís Cavique

Editores

Vítor Jorge Rocio

José Pedro Coelho

Editores do Número Especial

Pedro A. Santos

Frutuoso Silva

Conselho Editorial do Número Especial

A. Augusto Sousa (FEUP e INESC Porto)

António Coelho (FEUP)

Filipe Luz (ULHT / MovLab)

Mário Vairinhos (Univ. Aveiro)

Pedro Cardoso (FBAUP)

Samuel Mascarenhas (IST e INESC-ID)

Roger Tavares (UFRN, Brasil)

Valter Alves (IPViseu / Univ Coimbra)

Conselho Editorial

Adérito Marcos (Univ. Aberta)	José Bidarra (Univ. Aberta)
Alberto Rodrigues da Silva (IST)	Leonel Morgado (Univ. Aberta)
Artur Pimenta Alves (FE-UP)	Leonilde Reis (ESCE-IPS)
Ana Moreira (FCT-UNL)	Luis Antunes (FC-UL)
Ana Paula Cláudio (FC-UL)	Luís Correia (FC-UL)
Ana Respício (FC-UL)	Manuel Filipe Santos (Univ. Minho)
Armando Mendes (Univ. Açores)	Manuel João Pereira (Univ. Católica)
António Serrano (Univ. Évora)	Margarida Cardoso (ISCTE)
Carlos Luz (aposentado EST-IPS)	Mário Edmundo (FC-UL)
Carlos Pampulim Caldeira (Univ. Évora)	Mário J. Gaspar da Silva (IST)
Elizabeth Carvalho (Univ. Aberta)	Mário Negas (Univ. Aberta)
Fernando Bação (ISEGI-UNL)	Matthias Funk (Univ. Açores)
Gaël Dias (Univ. Beira Interior)	Miguel Cavique (Escola Naval)
Gonçalo Xufre Silva (ISEL-IPL)	Nuno Marques (FCT-UNL, Univ. Aberta)
Graça Gaspar (FC-UL)	Orlando Gomes (ISCAL-IPL)
Gracinda Carvalho (Univ. Aberta)	Paulo Cortez (Univ. Minho)
Helder Coelho (FC-UL)	Paulo Shirley (Univ. Aberta)
Henrique São Mamede (Univ. Aberta)	Paulo Urbano (FC-UL)
Inês Lynce (IST-UTL, INESC)	Pedro Isaías (Univ. Aberta)
Jaime Remédios (aposentado UAb)	Pedro Mariano (FC-UL)
João Gama (LIAAD-INESC Porto)	Pedro Medeiros (FCT-UNL)
João Moura-Pires (FCT-UNL)	Pedro Pimenta (Univ. Minho)
João Rodrigues (Univ. Algarve)	Raquel Barreira (IP Setúbal)
João Rosário (ESCS-IPL)	Reinaldo Bianchi (FEI, SP, Brasil)
Jorge Morais (Univ. Aberta)	Vitor Cardoso (Univ. Aberta)
Jorge Santos (Univ. Évora)	Victor Lobo (Escola Naval, ISEGI)

Revisão do Texto

Carlos Castilho Pais (Univ. Aberta)
Jeffrey Childs (Univ. Aberta)

Índice

1. “A survey of the video game industry in Portugal” de Pedro A. Santos, Patrícia Romeiro, Flávio Nunes, Paul Hollins e Ruben Riestra, pp. 1-24.
2. “Player Experience, Gaming and Virtual Reality Technologies” de Patrícia Gouveia e Paulo Martel, pp. 25-44.
3. “MiniPool: Real-time artificial player for an 8-Ball video game” de David Silva e Rui Prada, pp. 44-64.
4. “‘So medieval like, so gentle, so perfect’: as categorias musicais da banda sonora do videogame ‘The Elder Scrolls IV: Oblivion’” de Joana Freitas, pp. 65-80.
5. “On the Structure of Role Playing Game Quests” de António Machado, Pedro Santos e João Dias, pp.81-98.