

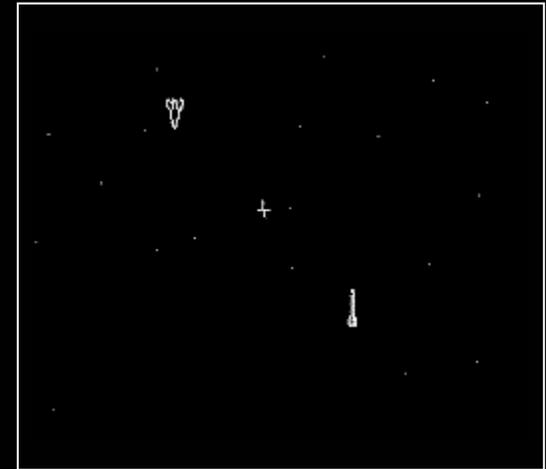
A História do Videogame

Por Pedro Luiz Costa



Primórdios

- **1958** - Willy Higinbotham cria um jogo de tênis que foi considerado o primeiro protótipo de um jogo eletrônico.
- **1962** - Surge o primeiro videogame, o “Spacewar”, criado pelo cientista Steve Russel do Inst. Tecnológico de Massachusetts que trabalhavam na “*demonstração de potencialidades interativas da computação*”.
- O jogo permitiu demonstrar que era possível se controlar o que iria acontecer numa seqüência de operações do computador.



Spacewar

Ralph Baer

- 1966 – Inicia o desenvolvimento da “sua caixa marrom”, protótipo do tele-jogo “Odyssey”.



- 1968 – Lança a patente do “Odyssey” em 15 de Janeiro.
- 1970 – Se associa a Magnavox para desenvolver o Odyssey,
- 1972 – O Odyssey é lançado no mercado.

Atari

- Nolan Bushnell, que havia lançado o arcade “Computer Space” em 70 (igual ao Space War), um fracasso de vendas, funda a Atari em 1972, Al Alcorn é o primeiro engenheiro da empresa.
- No mesmo ano cria o arcade “Pong”, instalado em um bar ao lado da sede da Atari.
- Lança em 1973 o primeiro console de videogame, o tele-jogo “Pong”.
- É processada por Ralph Baer que havia desenvolvido o “Odyssey” em 1966.



Nolan Bushnell

1976

- Steve Jobs cria o jogo “Breakout”, um dos arcades de mais sucesso da Atari.
- Começam a surgir outras empresas lançando uma série de arcades no mercado.
- Surge o primeiro game portátil, o “Missile Attack” da Mattel Electronics.
- A empresa Fairchild lança o primeiro console com controles e cartuchos, o “Video Entertainment System”.

“Space Invaders”

- Até 1977 a Atari domina o mercado de videogames nos EUA, quando surge o arcade “Space Invaders” da Taito (JAP), jogo que virou febre mundial, o primeiro com gráficos vetorizados.
- Atari lança o VCS – Video Computer System, seu primeiro console com cartuchos, criando um padrão para o mercado de games, com sucessos como “Adventure” e o próprio “Space Invaders”.



O Arcade Space Invaders da Taito

Evolução

- 1978 – A Mattel lança seu segundo “handheld”, com o jogo “Classic Baseball”.
- 1979 – Atari lança seu primeiro jogo vetorizado, o “Asteroids”. A empresa Microvision lança o primeiro handheld com cartuchos.
- 1980 - Namco (JAP) introduz o “Pac-Man”; Atari lança o “Battlezone”, o primeiro jogo tridimensional em 1ª pessoa, porém sem gráficos texturizados.

- 1981 – Atari lança seu primeiro jogo vetorizado colorido, o “Tempest”. A Nintendo lança o arcade “Donkey Kong”.
- 1982 – A Coleco (concorrente da Atari), lança o “Colecovision”, lançando o primeiro jogo que permitia ação “cooperative” entre os jogadores, o “Just to the Arcades”.
- A Cinematronics (JAP), lança o primeiro arcade com tecnologia laser, o “Dragon’s Lair”.

○ Fim da Atari

- A Warner compra a Atari por U\$ 28 milhões.
- Foi a Cia que mais cresceu na história dos EUA em tão pouco tempo.
- Depois de uma briga judicial contra a Warner, engenheiros da Atari fundam a “Activision” produzindo jogos para o próprio VCS da Atari.
- Atari é fechada em 1984 e a marca passa a atuar somente no licenciamento de jogos.

Inglaterra

- 1980 – Dois irmãos adolescentes (Phillip & Andrew Oliver), produzem em seu PC (um Commodore 64 Kb), jogos eletrônicos.
- Em 1982 lançam “Road Runner”, jogo desenvolvido em fita K7.
- Em 1984, Richard & David Darling fundam a “Code Masters”, vendendo jogos por correio. Em associação com os irmãos Oliver, lançam em 1986 o jogo “Dizzy”, primeiro jogo de PC de sucesso mundial.

Shigeru Miyamoto

- Em 1980, Miyamoto associa-se a Nintendo, grande Cia de jogos japonesa que produzia um tradicional baralho japonês desde o séc. XIX.
- Introduz o conceito de que os videogames podem “contar histórias”.
- Cria em 1982 o “Donkey Kong”, de onde surge o seu personagem mais famoso, o Mario.
- Em 1985, lança o jogo “Mario Bros”, junto com o novíssimo console da Nintendo o “Nintendo Entertainment System”
- Em 1987, lança “Zelda”, adaptando o RPG para o mundo dos videogames.



Shigeru Miyamoto

A Indústria do Videogame





x



iD Software



- *“Ideas from the Deep”*.
- Fundada por John Romero e John Carmack.
- Ambos eram jogadores de RPG, e trabalhavam na distribuidora “SoftDisk”.
- O primeiro jogo da iD foi o “Dangerous Dave in Copyright Infringement”, imitação do Mario Bros. A criação foi oferecida para a Nitendo que “não via futuro para os jogos de computador”.
- O primeiro sucesso da iD foi “Kommander Keen”.

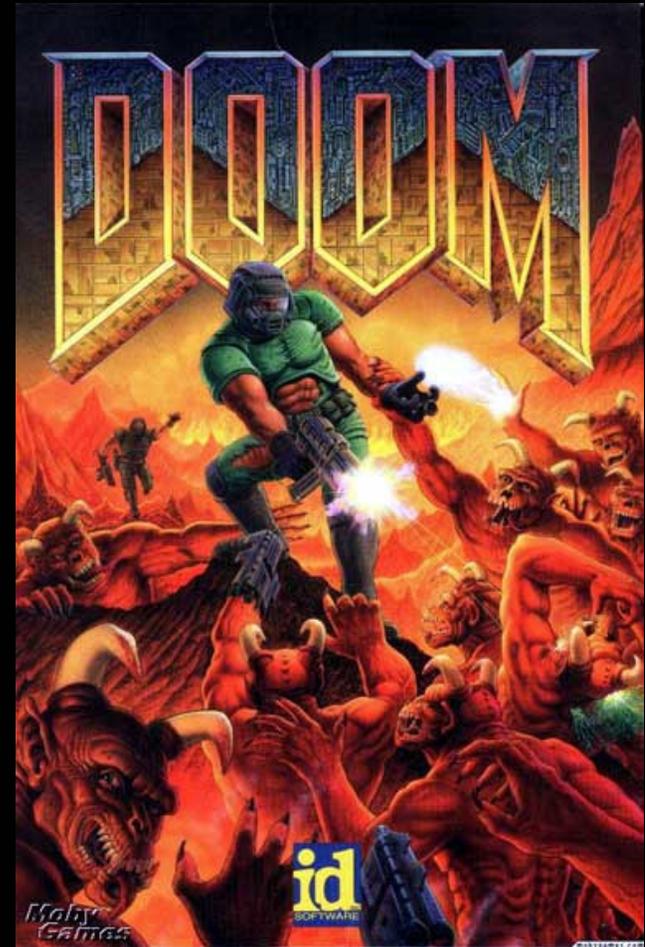
- Lança em 1992 o primeiro jogo tridimensional em 1ª pessoa, o “Wolfenstein 3D”.
- Depois, revoluciona o mercado dos jogos com a lançamento de “Doom”.
- A Nitendo recusa-se a ofertar o jogo para o seu console por ser “muito violento”, depois voltando atrás.
- Seguem-se os sucessos de “Doom 2”, “Quake” e “Quake 2” e o remake de Wolfenstein: “Return to Castle Wolfenstein”.



Wolfenstein 3D

Doom

- Lançado em 1994, o jogo revolucionou o mercado de games, embora tenha tido um baixo número de vendas, é considerado o jogo “mais copiado de todos os tempos”.
- Introduz o conceito de jogo “multiplayer”, permitindo que jogadores se enfrentassem via rede ou conectados por modems.
- Jogo permite que seus usuários criem cenários e reprogramem o mesmo, surgindo inúmeros clones criados por seus fãs.
- Todas as empresas de softwares para games começam a criar jogos seguindo o estilo “Doom”.



Quake

- O jogo (lançado em 1996) é o primeiro a utilizar personagens tridimensionais modelados.
- É o Primeiro jogo a permitir que seus usuários se enfrentassem em modo Multiplayer na Internet utilizando apenas um servidor TCP/IP.
- Introduz os conceitos de “Team Play”, e “Multiskin”.
- Após o lançamento de Quake 3, a iD abre as especificações técnicas da programação do Quake para que seus fãs possam utilizá-las para diversos fins, surgem então, vários clones do “Doom”, no engine do Quake, introduzindo o conceito de “mod”.

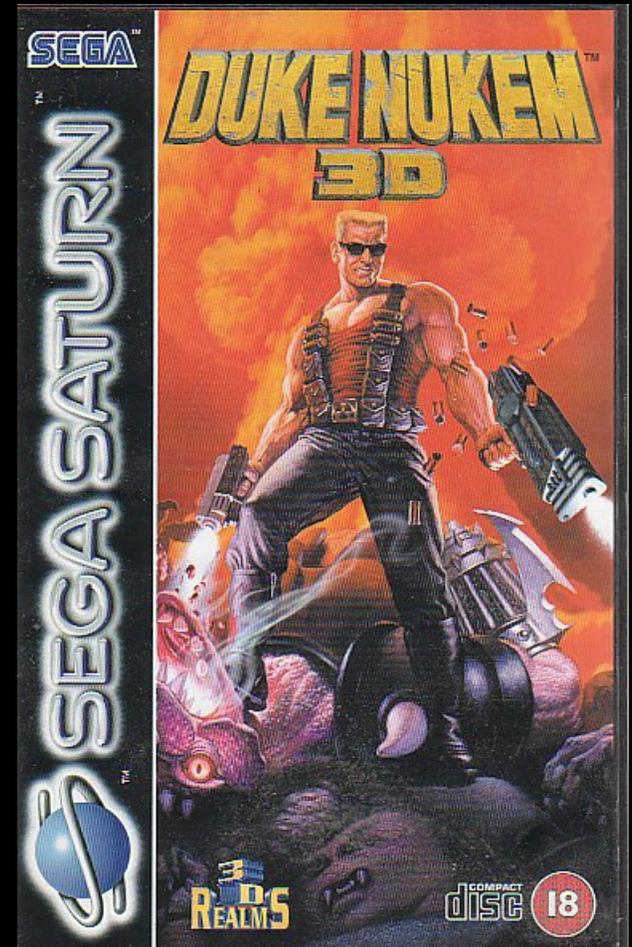


Quake

- Depois do lançamento de “Quake”, John Romero deixa a iD para lançar o fracassado jogo “Daikatana”.
- Em “Quake 3”, a iD cria apenas um jogo voltado para ação multiplayer, porque John Carmack não consegue parar de fazer os seus funcionários jogarem “Deathmatch”.
- Sem prazo, a iD trabalha na produção do jogo “Doom 3”, prometendo revolucionar novamente o mercado de jogos “3D first-person shooting games” ou “shoot them up”.

Duke Nukem 3D

- Lançado pela Apogee em 1996, o jogo da “3D Realms” é aclamado como o definitivo sucessor do Doom.
- É o primeiro jogo a permitir ação multiplayer via Internet.
- Dentro do estilo, foi o jogo mais vendido de todos os tempos, superando inclusive seu maior concorrente, o Quake.



As Imitações

- Desde o sucesso de Doom, surgem inúmeros jogos parecidos:
- “Dark Forces” (1995), da Lucas Arts.
- “Half-Life (1997) ” da Valve, produzido no Engine do Quake, que depois deu origem ao *mod* de maior sucesso da indústria dos games, o “Counter-Strike”.
- Etc etc etc...

iD: “*We Know how...*”

- iD Software é a produtora de softwares de ponta na produção de jogos tridimensionais no estilo “shoot them up”.
 - Além de faturar com o lançamento de seus títulos, licencia a sua tecnologia para diversas outras empresas.
- 

Lucas Arts



- Fundada por George Lucas em 1982.
- Companhia criada para dar vazão à um mercado diversificado no meio do entretenimento artístico, assim chamado de “Estado da Arte”.
- Empresa trabalha na confecção de jogos para as melhores plataformas do mercado, tais como: PC, Macintosh, Playstation (1e 2), Nitendo, X-Box, GameCube, Gameboy, Dreamcast entre as principais além dos tradicionais Árcades.
- Além dos jogos baseados nos filmes da série “Guerra nas Estrelas”, a Lucas Arts também cria outros tipos de jogos, tais como: RPGs, simuladores, jogos de estratégia, aventura etc. Jogos criados para *Stand-alone* e *Multiplayer Action* também fazem parte do rol de produtos da Empresa.

Títulos

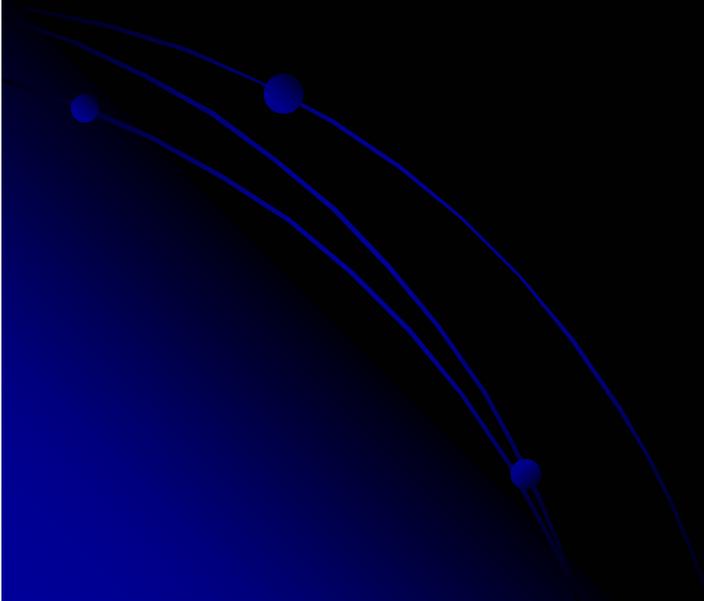
- “Curse of Monkey Island” (1982) foi o primeiro jogo da Lucas Arts.
- Após o sucesso de Doom, lança “Dark Forces” (1985), o “Doom Guerra nas Estrelas”, hoje já na terceira geração com o título “Jedy Academy”, sendo sua tecnologia criada a partir do engine do Quake (a partir de “Dark Forces II – Jedi Knight”).
- Sem o *know-how* da iD, a empresa fatura em cima da temática do mundo “Star Wars”.
- Destaca-se também a versão Guerra nas Estrelas do jogo “Battlefield”, o “Star Wars Battlezone”.

Outras Empresas

- **Capcom (JAP):** lança o “cine-jogo” de suspense e RPG “Resident Evil” (Bio-Hazard), febre mundial, virou filme.
- **Konami (JAP):** inicialmente uma divisão de criação da Nitendo, a Konami despontou para o mundo dos games quando passou a produzir jogos para todas as plataformas.
- **Electronic Arts (EA Sports):** licencia jogos diretamente com as grandes confederações desportivas, seu jogo de maior sucesso é o “FIFA Soccer”, lançado em 1996.

As Grandes Plataformas

- Nitendo
- Sega
- Sony
- Microsoft



Nintendo

- Foi a primeira das grandes empresas de videogame.
- Iniciou no mercado de “**Game & Watch**” (1982), lança seu primeiro console em 1985, o “**Nintendo Entertainment System**”, em 1991 lança o console “**Super Nintendo**”, e em 1996, o “**Nintendo 64**”, primeiro de 64 bits (segunda-geração).
- Lança em 1989 o “**Gameboy**”, videogame de mão que alcançou o maior número de vendas da história.



Sega

- Fundada em 1941 (Standard Games) em Honolulu (Avaí) para atender o mercado de jogos, mudou-se para Tóquio em 1951. A Sega Enterprises é fundada em 1984.
- Entrou para o mercado dos videogames em 1986 com “**Master System**”, para concorrer com a Nitendo, até seu personagem principal, o Sonic, é uma imitação do Mário da Nitendo.
- Empresa perde feio a concorrência com a Nitendo no lançamento do “**Megadrive**” em 1990 (segunda-geração). Piora sua situação com o “**Sega Saturn**” em 1995, e a adicional concorrência da Sony.
- Se recupera em 1998 com o lançamento do “**Dreamcast**” primeiro videogame de quarta-geração (128 bits) e com acesso a Internet.



Sony



Dragon Ball GT Final Bout

- Em 1995 a “Sony Computer Entertainment” procurou a Nintendo para criar um novo console de 32 bits, porém a mídia para os jogos seria em CD. Não querendo abdicar dos tradicionais cartuchos, a Nintendo recusou a parceria.
- No mesmo ano, a Sony lança o “**Playstation**”, e logo já bate as vendas da própria Nintendo.
- Em 2000 lança o **Playstation 2**, que utiliza as mídias CD e DVD.

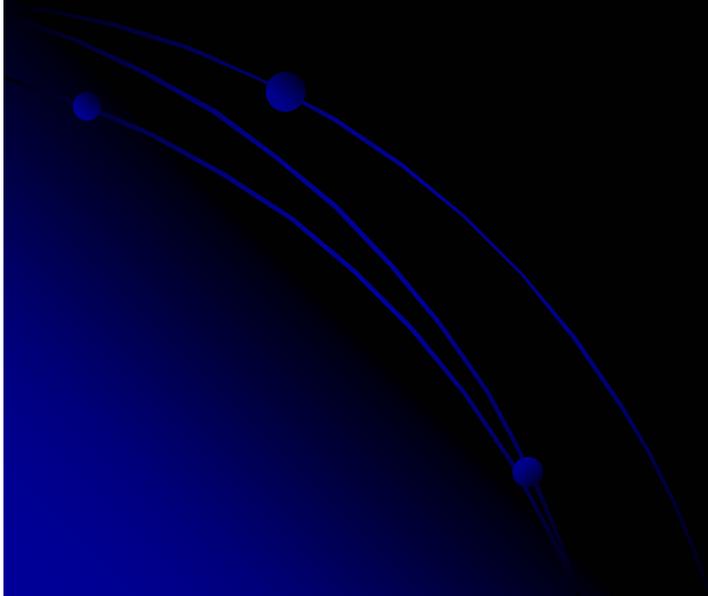
Microsoft

- A última a entrar no cenário, mas com seu apelo no mundo da informática, conseguiu rapidamente se inserir no mercado, com diversas empresas produzindo jogos para sua plataforma.
- Lança em 2001, o **X-box**, o videogame mais potente do mercado. Seu jogo de maior sucesso é “Halo”.
- Empresa já possuía know-how na criação de games para PC e Mac, seu título de maior sucesso é “Flight Simulator”.



Versão Arcade do X-Box da Microsoft

A Industria de Softwares no Brasil



O Panorama Brasileiro

- De 1995 em diante, o crescimento da indústria de softwares é de cerca de 10% ao ano.
- As empresas de softwares e games de sucesso contam histórias de superação de seus fundadores e de muita criatividade.
- O Brasil é capital mundial dos Hackers, campeão de invasões, pirataria on-line, criação de vírus e barrocada de sistemas.
- Mercado de informática nacional movimentada 7,7 bilhões de dólares (2003), o quinto maior do mundo, atrás de EUA, Japão, China, e Índia.

Investimento Norte-Americano

- Mercado cresce com a migração de empresas americanas ao Brasil devido aos baixos custos de produção do país e por estar mais próximo geograficamente do mercado americano.
- Até a empresa Bell's (inventora do transistor, laser, celular e da comunicação entre satélites) acabou abrindo uma filial aqui que exporta produtos para diversos países.
- A Microsoft é a empresa que mais fatura no país e uma das que mais investe na criação de softwares e incentivos a pesquisa tecnológica no Brasil.
- IBM também é outra grande empresa que já investe no Brasil há vários anos, atuando fortemente no mercado corporativo.

Brasil x Índia

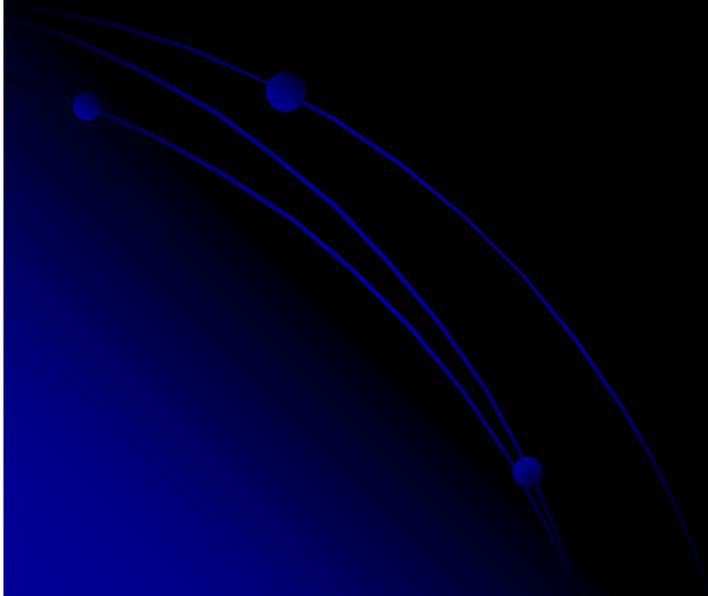
- Enquanto empresas indianas chegam a faturar até 4 bilhões, no Brasil a maior empresa fatura 1 bilhão de dólares.
- Indústria indiana cresceu se favorecendo de uma série de incentivos governamentais, política inexistente no Brasil.
- O mercado indiano é forte na criação de softwares por encomenda, enquanto no Brasil além disso aparecem empresas que criam *know-how* próprio.
- O mercado interno de softwares no Brasil é maior que o da Índia, que exporta a maior parte de seus softwares.
- O setor bancário brasileiro é o que movimenta a maior parte do setor da tecnologia de softwares, sendo a sua participação no mercado a maior do mundo (índice de automação de serviços).

Empresas de sucesso

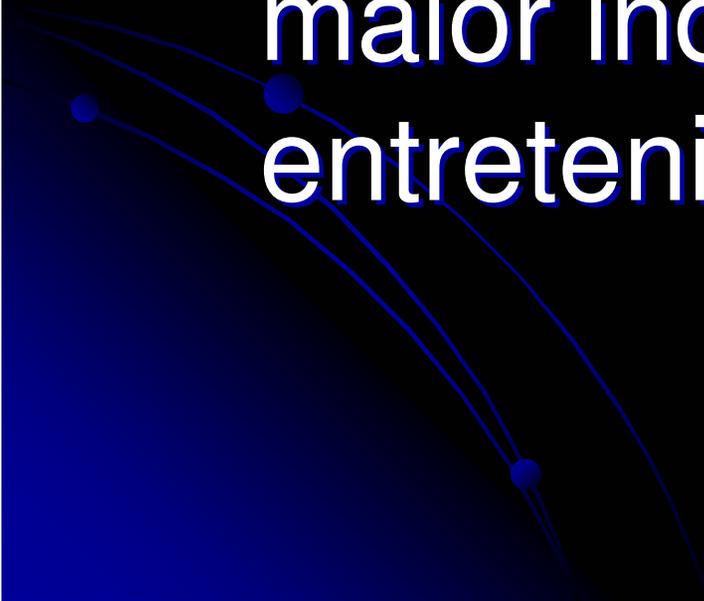
- **Meantime** (Porto Alegre) – Criadora do game “Sea Hunter”, exportado para Ásia, Europa e EUA. Outro título de sucesso é “Gold Hunter” (premiado em 2002 entre os cinco melhores do mundo pela Singapore Telecom). Produz também diversos jogos para celulares e similares.
- **Southlogic** (Porto Alegre) – Criadora do jogo de sucesso “Deer Hunter” (jogo de caça tridimensional) com mais de 100.000 cópias vendidas nos EUA (distribuído pela Atari). Outros jogo de sucesso nos EUA é: “Exterminador do Futuro III”.

Criação de Jogos Eletrônicos

O Mundo 3D



Jogos Eletrônicos

- Game: Mania ou nova mídia?
 - Potencial dos games: a maior indústria do entretenimento.
- 

1º Micro-computador

- Engenheiros do MIT: Slug Russel, Wayne Witanen e Martin Graetz

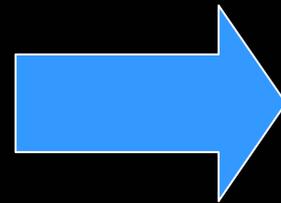
- Game Spacewar (1962)

Possuia um software que permitia duas pessoas controlarem as ações do jogo na tela

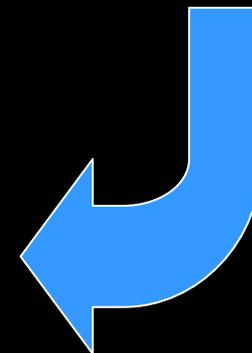
- Arati (1973), é lançado antes do 1º microcomputador pessoal, o Apple (1977).

Criação de Games

- Criação
- Arte
- Programação



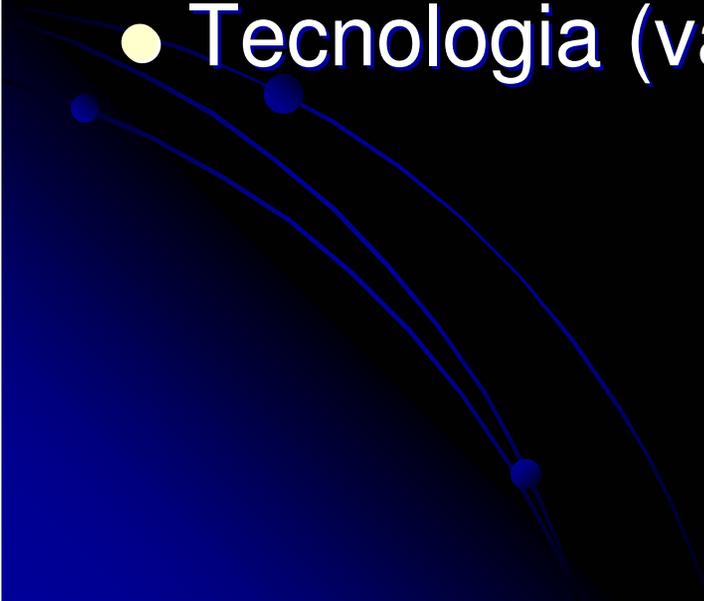
“Estado da Arte”



Profissionais dos games

- Programadores
 - Artistas (desenhistas, argumentistas)
 - Designers (modeladores)
 - Biz: Analistas, Administradores, Vendedores, Criação, MKT etc...
- 

Softwares

- Linguagens de programação
 - Softwares de desenho (modelagem)
 - Softwares específicos para diversas plataformas e tipos de jogos.
 - Tecnologia (varia com tipo de jogo)
- 

Tipos de Jogos

- Arcade: máquina de fliperama
 - Console = videogame
 - Jogos para computador
 - Jogos para Internet
 - Jogos para dispositivos portáteis (relógios, hand-helds, celulares etc)
- 

Estilos de jogos

- Virtualizados: jogos que vieram do mundo analógico para o digital (baralhos, quebra-cabeças, jogos de tabuleiro)
- Educativos
- Estratégia (Civilization, SimCity, Parque dos Dinossauros)
- RPG – Rolling Player Game (LORD, Strife)
- 2D (Mário Bros, Mortal Kombat)
- Esportivos (Fifa Soccer, NLA)
- Simuladores (Avião, carro, moto, snowboard, paintball)
- 3D (com cenários virtuais: Tomb Rider, Tekken)
- Primeira-pessoa: ação do jogo é a visão do jogador (Doom, Quake, Counter-Strike)

Criando Jogos no Flash

- Cenário do Jogo = palco, cenas
- Elementos = gráficos, *movie clips* e multimídia
- Programação = *action script*
- Interatividade: mouse e teclado
- Compilação = Arquivo SWF e Executáveis.

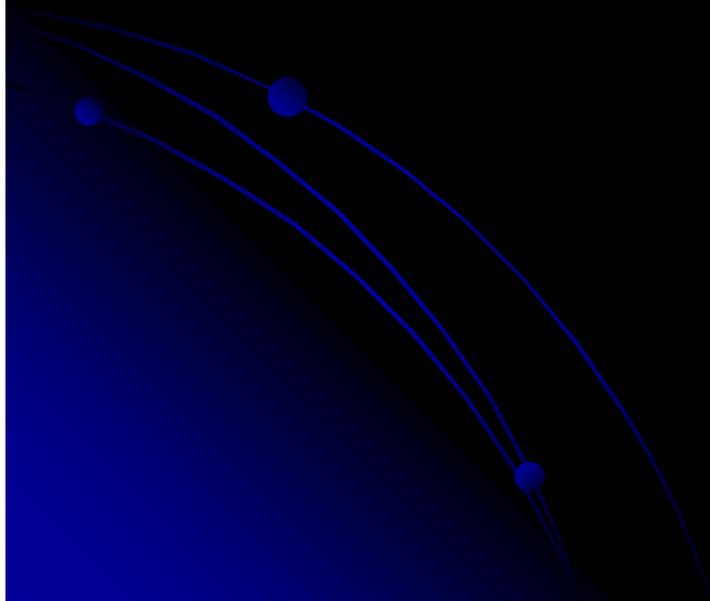
Games Factory

- Storyboard: sequência de cenários do jogo (fases do jogo)
- Level editor: edita as fases do jogo
 - Extensões: arquivos externos que incluem novas funções ao jogo
- Event editor: edita as ações do jogo (programação)
- Compilação: Arquivos executáveis compatível com o Windows.

Setup

- Menu **FILE**.
- **General**: Configurações gerais do programa, tais como exibição de gráficos, multimídias, barras, undos etc.
- **Game Setup**: configura opções do jogo editado, tais como nome, ícone, velocidade, quantidade de gráficos, número de jogadores, periféricos utilizados (Joystick, teclado), pontuação, vidas e outras opções de instruções e janelas.

O Mundo 3D



Mundo 3D

- Aplicações do 3D
 - Engenharia / Arquitetura
 - Indústria do Entretenimento:
 - Cinema, Televisão
 - Jogos e CD-Rom



Softwares

- 3DS Maxx / Maya
- Cinema 4D
- Flash 3D
- Autocad

Softimage

● Lightwave 3D

EletricImage

Form Z

Rhino

Carrara

RayDream

Infinit-D

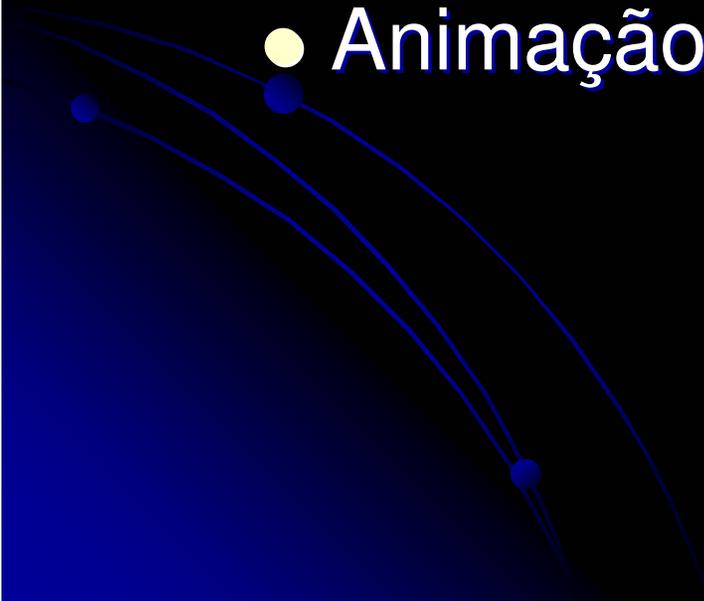
Blender

Pixels 3D

Hash

CorelDraw

Elementos 3D

- Cenário
 - Objetos (Modelagem)
 - Luz
 - Câmera
 - Animação (dá vida aos objetos)
- 

Mundo 3D

- 3D
- O que é 3D ?
- A ilusão do mundo tridimensional
- Televisão 3D – Cinema 3D – Cinema 180º
- Como seria a Televisão Tridimensional?
- A televisão tridimensional de hoje
- Cenário Virtual x Realidade Virtual

Experiências de Realidade Virtual Hoje

- Hopi-Hari (Cinema 180 graus + simulador)
- Simuladores de vôo / NASA
- Jogos
 - Flight Simulator
 - F Indy, F1
 - Counter-Strike X Paintball
- O Futuro da Realidade Virtual ????.
 - Perfeição = Matrix

O Profissional do 3D

“Conhecido como “*o cara do 3D*”, é aquele sujeito com cabelos desgrenhados, barba de três dias, olheiras, roupas amassadas e olhar perdido no infinito”

Referências Bibliográficas

- Masters of Doom – Night Monkey.
- Doom II: Segredos e Estratégias – Robert E. Howard.
- De Volta no Tempo – *in* Criação de Games. Editora Digerati. 2004.
- Tecnologia Brazuca – *in* Revista Época, Editora Globo. 15 de Março de 2004.
- Cio do mês: José Luiz C. César (entrevista) – *in* Revista INFO. Editora Abril. Abril de 2004.
- A História do Videogames – Discovery Channel, 2003.

- . *O Vídeo e Áudio Digital* – Lisboa: 1994 (apostila nº: 1720/234).
- **MARCONDES**, Ciro. *Televisão, a Vida pelo Vídeo Moderna*.
- **NEGROPONTE**, Nicholas. *A Vida Digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

Revistas:

- Audio e Vídeo Digital – Ed. Digerati, 2004.
- Criação de Games – Ed. Digerati, 2004.
- Macmania – Ed. Bookmakers, Janeiro de 2004.
- Infogames – Ed. Abril, Fevereiro de 2003.

Links

- www.gameboyadvance.com
- www.gamesbrasil.com.br/
- www.portaldotocantins.com.br/portalsitesdegames.htm
- <http://forum.jogos.uol.com.br/viewtopic.php?t=94573>
- www.geocities.com/noobboy88/
- www.sega.com
- www.maxon.com
- <http://www.lojadigerati.com.br>