

# EVOLUCAO DOS JOGOS



## Desenvolvimento

**Game Design:** Envolve a criação da história, personagens, conceitos do sistema de jogo, nível de interação jogador-jogo.

Ferramentas utilizadas: Cérebro pura e simplesmente não precisa mais que isso pra se ter idéias.

**Programação:** É a parte na qual se dá "vida" ao jogo. Introduz - se os algoritmos que representaram as ações e reações do jogo (as leis da física, e matemáticas...), faz-se a implementação da Inteligência Artificial, e controle de entradas e saídas de informação referentes ao jogo. É onde vai se criar a "alma" do jogo.

Ferramentas utilizadas: C / C++ (programação), Maya / 3D Studio Max ( criação de objetos 3D complexos), OpenGL (permite a criação de objetos 3D simples, concorrente do Direct3D), DirectX ( API da Microsoft para desenvolvimento de jogos para plataforma Windows).

DirectX conteúdo do "pacote":

- ± Direct input: responsável pelo controle dos dispositivos de entrada;
- ± Direct show: permite a criação de vídeos e possibilita a sincronização do áudio com o vídeo, além de sua execução;
- ± Direct sound: possibilita a gravação e execução de sons;

- ± Direct draw: cuida da manipulação da memória de vídeo e permite ao programador operar de forma direta a memória de vídeo;
- ± Direct play: controle de jogos multiplayer em rede;
- ± Direct graphics: criação de gráficos 2D;
- ± Direct 3D: criação de objetos 3D (assim como o OpenGL).

**Arte Visual:** Envolve a criação “corpo físico” do jogo, a parte com a qual o jogador poderá interagir, além de vídeos e efeitos visuais.

Ferramentas utilizadas: Maya, 3D Studio Max, Photoshop, Flash, Avid, Adobe Premiere, entre outros.

**Musica e Sons:** Envolve a criação dos efeitos e trilhas sonoras para o jogo.

Ferramentas utilizadas: Sound Forge, Vegas, CSound, sintetizadores, e dependendo da verba disponível até orquestras, entre outros.

## **PC X CONSOLE**

Existem prós e contras em se tratando de jogos tanto para PC quanto para console. Uma marca registrada dos IBM PC e motivo fundamental de seu sucesso é o fato de ele poder “evoluir”, conforme o mercado avança no desenvolvimento de novas tecnologias, apenas se trocando algumas peças fazendo com que cada PC seja único o que em termos de criação dos jogos é um grande problema para os programadores por gerar incompatibilidade com o sistema fator esse que não ocorre nos consoles devido ao fato de seu hardware ser

imutável desde o lançamento até o dia em que ele deixa de ser fabricado. Entretanto em relação aos PCs o console não possui certos dispositivos que poderiam facilitar a vida do programador, em se tratando de implementação da física e matemática do jogo, apesar disso o fator de possuir hardware imutável faz com que a medida em que o tempo passa e a experiência adquirida no desenvolvimento de jogos para o console façam com que os jogos para o mesmo superem os jogos de PC por que a equipe de produção passa a conhecer todos os aspectos da máquina e passam a saber a real potencialidade da mesma podendo assim extrair o máximo de qualidade possível do hardware. Isso se torna difícil nos PCs tendo em vista o caráter mercadológico dos jogos o que faz com que as equipes de desenvolvimento se preocupem em abranger o maior número possível de máquina que possam rodar determinado jogo fazendo com que na maioria das vezes não seja extraído a real potencialidade daquela máquina ou daquele jogo. Outro ponto relevante mas dessa vez no lado do consumidor final ( os jogadores) fica a questão qual é melhor o PC ou o Console? Essa é uma questão difícil de ser respondida mas pode ser simplificada da seguinte forma o investimento para se poder valer de jogos de console é relativamente menor se comparado ao investimento necessário para se adquirir um PC capaz de executar os jogos "TOP" de linha q em muitos casos também são disponíveis em versão console. Então se a pessoa pretende apenas utilizar o PC para fins de jogo é preferível que ela adquira um console ao invés de um PC tendo em vista da economia relativa q se estará fazendo, mas se a pessoa pretende não apenas jogar mas se fazer da capacidade do PC para fins

profissionais que se façam valer dos dispositivos que serão utilizados para se executar o jogo então e somente nesse caso se aconselha a aquisição de PC com essa configuração devido ao alto custo que ela acarreta.

Bibliografia:

[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

[www.gamedev.net](http://www.gamedev.net)

[www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)