

Cronologia

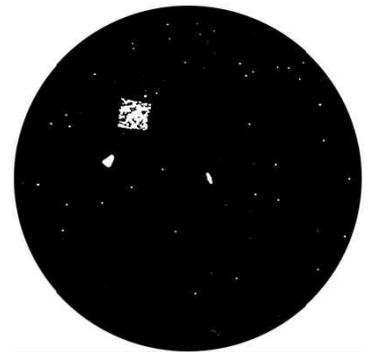
1958

O primeiro jogo para computadores é inventado nos Estados Unidos pelo físico Willy Higinbotham, mais exatamente no laboratório de pesquisas militares Brookhaven National Laboratory. O programa se chamava Tênis para Dois.



1962

As empresas que compraram o gigantesco computador PDP-1 ganham de brinde o jogo Spacewar!, criado pelo americano Steve Russell e ocupando míseros 2KB. O DEC PDP-1 tinha 4 KB de memória, cartões perfurados, monitor, processador de 18 bits e uma caneta ótica, que eram utilizados para fazer cálculos complexos e jogar Spacewar.



1968

Ralph Baer, hoje conhecido mundialmente como o pai *dos consoles* de videogame, criou uma máquina que rodasse jogos eletrônicos através da TV, que custasse barato e pudesse ser utilizada por qualquer pessoa que quisesse se divertir. Baer apresentou o protótipo do videogame, chamado de "Brown Box", e que rodava jogos de futebol, voleibol e até mesmo de tiro.

1971

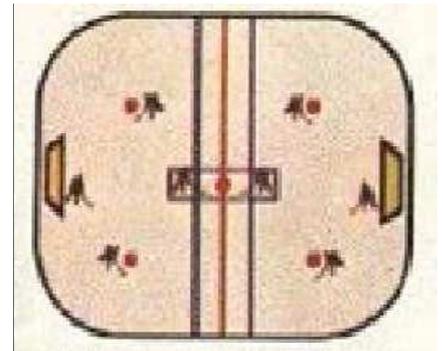
Nolan Bushnell lança o primeiro jogo de fliperama arcade, o Computer Space. Inaugurou o modelo utilizado até hoje nos equipamentos de jogos eletrônicos: um monitor, uma placa de circuitos, um painel de controles e um alto-falante.

1972

O americano Ralph Baer cria o primeiro videogame doméstico do mundo. Trata-se do Magnavox Odyssey, comercializado pela empresa Magnavox. O jogo principal era algo parecido com o pioneiro Tênis para Dois: o objetivo era rebater uma bolinha movimentando barras na lateral do monitor. O novo

equipamento vendeu cerca de 100.000 cópias, mas parou de ser fabricado em 1974.

O controle do Odyssey 100 e o primeiro rifle comercial com células fotoelétricas, derivado do projeto "Brown Box" e precursor das pistolas encontradas hoje nos consoles modernos.



1974

Pong, jogo para arcade criado por Nolan Bushnell na Atari, fundada em 1972 por ele, se torna um fenômeno e várias empresas, como a Ramtek e a Nutting, começam a lançar similares. A Atari estabelece contato com a Namco do Japão. Pong, para arcades, é o segundo fliperama lançado na história e o jogo responsável pelo surgimento de toda a indústria de videogames. Jogabilidade plagiava a de Table Tennis, do Odyssey 100.

1975

A Microsoft lança a primeira versão da linguagem de programação BASIC, que se torna muito popular e é utilizada para criar diversos jogos para computador.

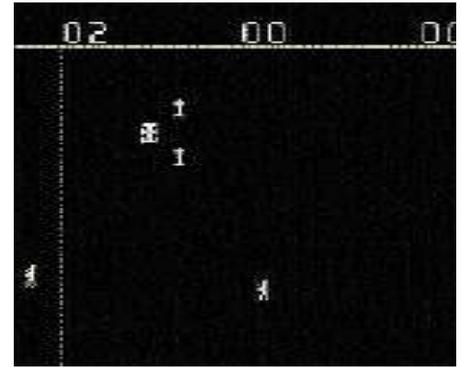
1976

A empresa Commodore, fundada em 1962 por Jack Tramiel e até então fabricante apenas de calculadoras portáteis, compra a MOS Technology. O engenheiro da MOS, Chuck Peddle, desenvolve um microprocessador de 8-bit, que viria a ser usado em máquinas como o Apple II, o Atari 800 e o Commodore PET. Surge o Zircon/Fairchild Channel F. Uma novidade que mudou para sempre a indústria gamística: foi o primeiro console "programável".

Nessa época, surgem as primeiras críticas aos jogos eletrônicos

violentos. Death Race, da Exidy Games, foi o precursor de Carmageddon. Death Race serviu ainda de inspiração para a criação de outro jogo recente, Interstate 76.

Com o mercado em crescimento, Bushnell vende a Atari para a Warner Communications, pois não vê outra maneira de mantê-la competitiva.



1977

A Commodore lança o primeiro computador pessoal, o Commodore PET, capaz de rodar jogos e programas de cálculo.

A Midway Games lança o jogo Gunfight, o primeiro a usar microprocessadores ao invés de um emaranhado de circuitos.

Desenvolvido pela Taito do Japão, Gunfight é o primeiro arcade a ser importado pelos EUA.

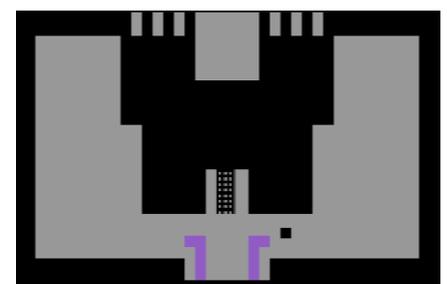
1978

Space Invaders foi o primeiro arcade a sair dos bares e ser colocado em ambientes comuns, como lojas e restaurantes. Com este lançamento, a fabricante Taito colocou o Japão no mapa do mundo dos games.

A política da Atari de não dar crédito às pessoas envolvidas na

criação de jogos, mas apenas para a própria empresa, faz com que surjam os primeiros segredos em jogos.

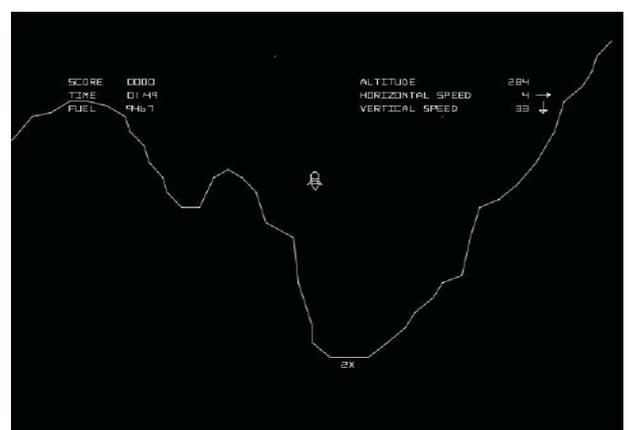
Warren Robinett, criador de Adventure, faz uma sala secreta onde seu nome brilha em cores de arco-íris. Para entrar na sala, o jogador deveria levar um ponto cinza para a tela inicial.



1979

Lunar Lander, o primeiro jogo comercial com gráficos vetoriais, na forma de wireframes, isto é, os objetos eram formados por linhas como se fossem o esqueleto de um modelo 3D, é lançado.

Nasce então o antecessor dos gráficos poligonais, usados na maioria dos jogos da atualidade.



1980

A empresa Sinclair lança o ZX80, o primeiro computador a custar menos de £100,00 (cem libras) na Europa. A Nintendo lança a linha Game & Watch de jogos portáteis. O primeiro jogo a utilizar um display LCD é Ball, no qual o objetivo é equilibrar uma bola. Surge o primeiro portátil da história o Microvision, fabricado pela Milton radley. A base do sistema utilizado no Microvision permanece inalterada até hoje: baterias, tela de cristal líquido, cartuchos, controles e botões no próprio aparelho.



1981

A Sinclair lança o ZX81. O jogo mais vendido é 3D Monster Maze, o primeiro jogo de terror e suspense da história. O designer Shigeru Miyamoto, da Nintendo, cria Donkey Kong, um dos arcades de maior sucesso de todos os tempos, que introduz o personagem Mario. O designer Toru Iwatani cria o jogo de arcade Pac-Man com a intenção de agradar crianças e mulheres.

1982

A Commodore lança o console Commodore 64, o primeiro videogame a ter chips separados para lidar com som e imagem.

1983

A Nintendo lança o Console Famicom (NES) e domina 90% do mercado japonês. A Sega lança o console SG-1000, básico e barato. Bill Gates e sua empresa, a Microsoft, anunciavam um acordo com a japonesa Ascii para a criação do padrão aberto **MSX**.

1985

A Commodore compra a Amiga Lorraine Company e lança o computador Amiga 1000, com processador de 16-bit.

1986

A Sega lança o Master System, que domina o mercado europeu com um visual moderno e agressivo, gráficos melhores do que os da concorrência e um poderoso chip de som e com óculos 3D que Através de 2 visores de cristal líquido que piscavam seqüencialmente.

1988

A Sega lança o Mega Drive, o primeiro console de 16 Bits do mercado, com gráficos sofisticados e design futurístico. Tinha apenas 64 cores (no máximo) exibidas simultaneamente na tela.

1989

O Atari Lynx, o primeiro sistema de jogos portátil colorido. Não fez sucesso porque a bateria durava pouco e os jogos eram fracos. A Nitendo lança o Game Boy, projetado por Gunpei Yokoi, sua tela era preto e branco e suas baterias duravam até 20 horas ininterruptamente.



1990

A Nintendo lança o Super NES, o console de 16-bit que conseguia colocar até 256 cores simultaneamente na tela e inovando com um controle de 8 botões.

1994

A Sega lança o Sega Saturn, um console de 32 bits com uma complicada arquitetura interna que continha 8 processadores, e capacidades tanto 2D quanto 3D. Projetado para ser um videogame que manipulasse com maestria polígonos e ambientes em 3D, o Playstation, também conhecido pela sigla PSX, impressionou o mundo com seus gráficos superiores e a ótima jogabilidade.

1995

Nintendo lança o Virtual Boy que consistia no dispositivo (um óculos em forma de monitor) para mostrar imagens em 3D, pela primeira vez utilizado em um videogame, foi o primeiro portátil de 32 bits da história.



1996

A Nintendo Lança o seu console de 64 Bits, o Nintendo 64, com Efeitos especiais como o mipmapping (borrado nas texturas) e anti-aliasing (correção dos contornos da imagem) foram usados pela primeira vez em um videogame. O Nintendo 64 foi o primeiro console a ter um "stick" analógico.



1997

A Square se desvincula da Nintendo e Lança o jogo Final Fantasy VII para Playstation, definindo assim a derrota da Sega na guerra dos 32 Bits.



1998

Sega lança Console de 128 Bits, o Dreamcast, Sua mídia de armazenamento era o formato proprietário GD-ROM, com capacidade de 1 GB, seu controle possuía gatilhos analógicos e dois slots para o encaixe de periféricos como o VMU, que era um mistura de cartão de memória com um minivideogame. Tinha qualidade gráfica similar ao PS2 que só foi lançado 1 ano depois. SNK com forte crise financeira tenta competir com o Game Boy Color lançando o Neo-Geo Pocket e logo depois a versão color com processador de 16 Bits A Nintendo lança o Game Boy Color, na esperança de superar o fracasso de vendas de seu Nintendo 64. Possui 52 cores e Capacidade de processamento duplicado.



2000

Sony lança PS2 com processador de 128 Bits que tem capacidade de reproduzir DVD. Vinha com duas versões de tamanho e mais uma câmera EyeToy.



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
www.gamedev.net
www.gamasutra.com