

1. Aula 1

1.1. História do Videogame

Para muitos, o primeiro jogo eletrônico da história foi desenvolvido em 1962 por Slug Russel, Wayne Witanen e Martin Graetz, colegas do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts).

Apesar de algumas pessoas afirmarem que o primeiro jogo na verdade foi desenvolvido pelo físico Willy Higinbotham, mais conhecido por ter sido um dos criadores da bomba atômica. Tratava-se de um joguinho de tênis mostrado em um osciloscópio e processado por um computador analógico, uma espécie de atrativo para os visitantes de seu laboratório.

De lá para cá os videogames, ou jogos eletrônicos, vêm se consolidando como um fenômeno cultural global. Hoje, este universo é uma indústria avaliada mundialmente em 70 bilhões de dólares e a “cultura dos videogames” vem sendo incorporada a outras mídias das indústrias do entretenimento, transformando a linguagem do cinema, dos quadrinhos, dentre outros, bem como influenciando, através da perspectiva da “gamificação”, as dinâmicas e expectativas em relação à educação, ao trabalho, etc.

Com uma linguagem própria que alinha narrativa a experiências de áudio visual, os jogos oferecem aos jogadores hoje em dia uma gama de diversas possibilidades de interatividade permitindo que jogadores explorem e interajam com ambientes digitais que contém representações e interpretações sobre o mundo, culturas, história e até mesmo projeções de futuros distantes.



Somente a partir da Atari e do estrondoso sucesso de Pong em 1970, no entanto, é que podemos falar do surgimento de uma “indústria do videogame” propriamente dita. Os Arcades (conhecidos no Brasil a partir da década de 1980 como “fliperamas”) passaram a estar em quase todos os lugares. Jogados por um público diverso, mas principalmente jovem, os fliperamas renderam bilhões de dólares para suas companhias em bares ou outros espaços públicos que reuniam muitos jogadores.



Na década de 1980 e 1990, a tecnologia possibilitou que os videogames tivessem outro formato.

Menores, mais leves e mais baratos, foram criados os consoles, aparelhos de uso pessoal e que levaram a “jogatina” para dentro de casa. Diante de uma grande produção de jogos de qualidade, o fenômeno começou a se popularizar pelo mundo.



1.2. Estilos de Jogos

Ação / FPS

Este é um exemplo de um subgênero que cresceu o suficiente para se tornar seu próprio gênero. São jogos de ação em tempo real, no qual o jogador navega em um ambiente a partir de uma perspectiva de primeira pessoa.

Embora Wolfenstein 3D seja considerado o primeiro exemplo bem-sucedido deste gênero, foi com o lançamento do clássico Doom que as pessoas começaram a reconhecer o verdadeiro potencial deste tipo de jogos.

Doom permitia que vários jogadores compartilhasse o mesmo jogo simultaneamente via modem e LAN. Isso se tornou um padrão do gênero, dando o pontapé inicial para o formato de jogo multijogadores que se tornaria tão importante para dar início aos eSports.



Aventura

Também um dos gêneros primordiais de jogos eletrônicos, especialmente para os computadores. No começo, eram apenas jogos baseados em textos, como a série Zork original. Quando o Ataria surgiu, a Sierra começou a desenvolver a série King's Quest, com imagens interativas e vários quebra-cabeça, além dos textos.

O mais interessante desse gênero foi sempre o foco na resolução de problemas e ausência de violência, buscando educar e divertir seu público com aventuras que ainda encantam os jogadores até hoje.



RPG

Imagine que você pode criar um personagem que sempre sonhou. Imagine que alguém pode contar uma história e você pode participar dessa história. Isso é o RPG clássico, que tinham livros e regras, com os mais diversos universos (Dungeons and Dragons sendo o mais popular). É de se esperar que nos jogos eletrônicos, RPGs também tivessem seu lugar.

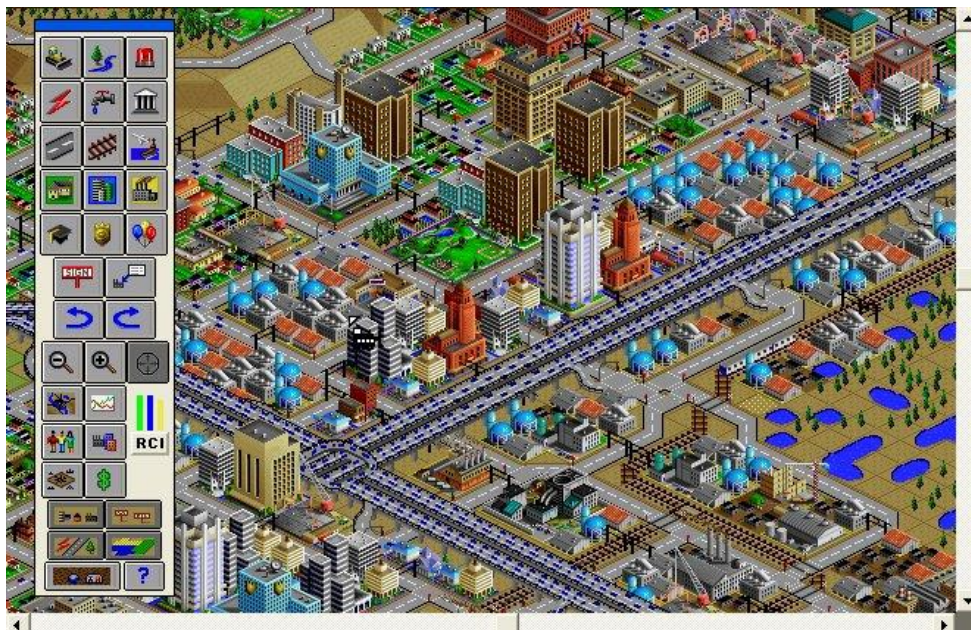
Três elementos principais formam um jogo de RPG: missões, processos para evolução de seu personagem, aquisição e gestão de itens e acessórios para seu personagem. Você geralmente tem alguma influência sobre as decisões que toma no jogo, mas isso não é verdade para todos os jogos de RPG.



Jogos de Simulação

Pela sua natureza, as simulações são tentativas precisas em recriar uma experiência. Estes podem ser na forma de simulações de gestão, como SimCity, que tenta recriar a gestão de uma cidade, ou com um toque de humor, como em The Sims onde você faz a gestão de uma casa e os membros de sua família.

Existem também os simuladores de transportes, tais como o Train Simulator e o Flight Simulator, e os jogos de simulação de corrida, como Gran Turismo.



Esportes

Jogos de esportes são aqueles que simulam o jogo de esportes. Muitos deles têm incorporado novos aspectos para além dos próprios jogos. É possível criar seu próprio time e jogadores, até fazer a gestão financeira de um time.

A variedade nos jogos de esportes é limitada, sendo um ou dois títulos para cada estilo de esporte. Mas o realismo e a qualidade dos títulos agradam bastante.



Luta

A maioria dos jogadores vai ser batizado em algum jogo de luta, algum dia. Esse tipo de jogo envolve um ou mais lutadores na tela. Muitos desses jogos têm modos de história, mas o legal é jogar contra amigos e adversários online ou no mesmo videogame/computador.



Estratégia

Jogos de estratégia tentam capturar um senso de realismo para oferecer ao jogador. Existem títulos baseados em tempo real e títulos baseados em turnos. Os famosos MOBAs, como DOTA, LOL e Heroes Of The Storm surgiram a partir de títulos de estratégia. Nesses jogos, é necessário adquirir recursos, construir unidades para ataque e defesa, desenvolver estratégias, e ter um bom trabalho em equipe.



1.3. Da Ideia ao jogo

Muitas vezes ter ideias ou criar histórias do zero é extremamente difícil para algumas pessoas.

Neste caso, uma boa lida em livros, ou assistir séries complexas, filmes e programas de TV podem ajudá-lo a clarear a mente e vir uma ideia.

Um passo perfeito para iniciar uma ideia é escolher o estilo de jogo que mais lhe agrada.

A partir disso, vários jogos virão na sua cabeça.

Por exemplo, digamos que você escolha estratégia. Só de pensar em estratégia, alguns grandes jogos, livros e programas de televisão já vem na sua cabeça, certo?

Warcraft, Starcraft, Age of Empires, Xadrez, Gamão, Dama, séries como Vikings ou Game of Thrones, filmes de guerra ou de jogos de estratégia.

Enfim, há uma infinidade de locais de onde você pode tirar ideias. O sentido aqui não é copiar algo, mas se basear em algo.

Se você gosta de Age of Empires, é provável que se daria bem construindo um jogo cuja história se passasse na época medieval, por exemplo.

Então, mãos a obra e busque seu estilo de jogo favorito!