Fase I – História dos Games (Ilha da Floresta)

• Os primeiros jogos

Os primeiros jogos, como eram chamados, foram desenvolvidos por acadêmicos e cientistas em computadores gigantescos, mas eles não tinham consciência de que estavam criando o que se tornaria um grande mercado.

* Tennis for Two (1958), de William Higinbotham, foi um cientista que criou um jogo de tênis de mesa a partir de um programa de cálculo de trajetória de mísseis.
* Spacewar! (1962) foi criado por estudantes do MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts). Era um jogo em que uma nave espacial deveria se defender de asteroides que se aproximavam. Utilizava gráficos vetoriais, o que era incrível para a época.
* Colossal Cave (1976) foi um dos primeiros RPGs de computador. Não possuía interface gráfica, apenas texto, e o usuário precisava inserir os comandos que desejava realizar por meio do teclado.

• Atari

Em 1971, o empresário Nolan Bushnell e o programador Ted Dabney se inspiraram no jogo Spacewar! para criar o Computer Space, a primeira máquina de arcade. Embora não tenham obtido muito sucesso ao comercializá-lo, não desistiram.

Em 1972, lançaram o primeiro arcade de sucesso, chamado Pong!, que era um jogo de tênis de mesa. A Atari colocou sua experiência no bar Andy Capp's Tavern. Alguns dias depois, o dono do bar chamou os dois porque a máquina supostamente estava com defeito. Para grande surpresa deles, a máquina travou devido à quantidade de moedas acumuladas. A febre pelo jogo foi tanta que levou a Atari a se tornar a primeira empresa desenvolvedora de videogames com sucesso mundial.

• Arcades

A corrida dos arcades estava lançada. Nesse período, foram criados os gráficos rasterizados, que geravam um estilo de arte mais complexo e único que hoje conhecemos popularmente como pixel art. Durante essa época, surgiram grandes personagens dos videogames que se tornaram ícones da cultura pop:

* Pac-Man (1980)
* Donkey Kong (1982)
* Mario (1983)

Começou a febre dos fliperamas em 1980, com estabelecimentos especializados em fornecer vários modelos dessas máquinas de jogos para o público. Diversos modelos de arcades surgiram para criar estilos de jogos cada vez mais novos e únicos:

* Gabinete Vertical
* Mesa Cocktail
* Cockpit

• Consoles de Mesa

No final dos anos 1990, os consoles domésticos começaram a competir e até mesmo superar a qualidade dos jogos de fliperama. A era dos arcades acabou, e muitos fliperamas foram fechados, dando espaço para os consoles de mesa.

Um console é uma plataforma de jogos que pode ser usada em casa. O leitor de mídia (CD, DVD, Blu-Ray ou HD) repassa as instruções do programa do jogo para o processador, que as executa. Juntamente com a placa de vídeo, as imagens são exibidas em uma televisão. Por fim, um controle é utilizado para captar as interações do usuário com o jogo e atualizá-lo posteriormente. As maiores empresas de consoles são:

* Playstation
* Xbox
* Nintendo

Embora tenham existido muitas outras empresas que, com o tempo, saíram do mercado.

• Consoles portáteis

Logo, surgiu o interesse por uma plataforma que pudesse levar a experiência dos consoles de mesa para as ruas. Assim, foram desenvolvidos os consoles portáteis, que posteriormente evoluíram para smartphones, tablets e sistemas híbridos, como o Nintendo Switch.

Os portáteis ganharam ainda mais popularidade com o lançamento de Tetris no Game Boy. A Nintendo, proprietária desse console, se tornou a grande dominante no mercado de consoles portáteis. Apesar disso, nos últimos anos, essa situação tem mudado com os smartphones e o lançamento do Steam Deck, que podem se tornar fortes concorrentes nos próximos anos.

• Jogos de computador

O mercado de jogos para PC começou muito antes disso, quando programadores entusiastas criavam jogos de texto em seus quartos para aprimorar suas habilidades. Não havia internet para distribuir os jogos.

Os programadores distribuíam esses jogos por meio de revistas especializadas para programadores. O código era publicado integralmente na revista e, se você quisesse jogar, precisava digitar todo o código novamente no seu próprio computador.

O hardware do PC, com seu mouse e teclado, possibilitava ideias criativas e únicas, gerando gêneros originais que surgiram exclusivamente nos computadores. Alguns exemplos desses gêneros são estratégia em tempo real (RTS), gerenciamento, RPG multiplayer massivo online (MMORPG) e tiro em primeira pessoa (FPS):

* Starcraft (Blizzard Entertainment)
* SimCity (Maxis)
* World of Warcraft (Blizzard Entertainment)
* Doom e Quake (ID Software)

Respectivamente, esses são jogos desses gêneros que surgiram nessa plataforma.

• Por que aprender a história dos jogos?

Estudar a história dos jogos é como estudar a história do mundo. Conhecer o passado pode ser útil em muitos aspectos na jornada de um desenvolvedor. Alguns exemplos práticos do que pode ser feito com esse conhecimento incluem:

* Compreender o mercado.
* Prever tendências.
* Antecipar eventuais crises.