

O que é um videogame?

Evolução dos consoles

Equipe necessária para criar um game

Profa. Aline Corso



Além do jogo...

Enquanto que um jogo seria um passatempo com regras definidas e feitas para entreter quem o disputa, um videogame pode brincar e interagir com o jogador, e não é simplesmente *“uma pedra de dominó que é colocada passivamente sobre a mesa”*. Num game temos então a possibilidade de interação entre homem e máquina; podemos aprender com o ambiente que nos cerca; o jogador se identifica emocionalmente com as personagens; há histórias e roteiros que nos envolvem; fatos e surpresas que incitam o jogador a se superar em cada nova fase... Outra característica que aponta Braz Junior diz respeito à duração. *“... com a complexidade e alta capacidade dos novos consoles e computadores, os jogos consomem uma grande quantidade de horas na vida de seus usuários. Há alguns títulos com mais de cem horas de jogo...”*



O que é videogame?

Arcade



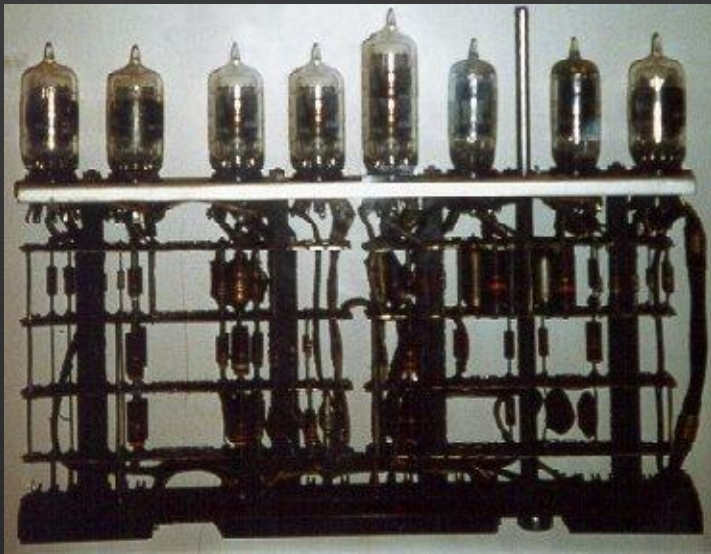
Console



Portátil



Como tudo começou



1947 - "Cathode Ray Tube Amusement Device"



1961 - Spacewar

A evolução dos Consoles

Primeira Geração



1975

Odyssey



1976

Coleco Telstar



1977

Telejogo

A evolução dos Consoles

Segunda Geração



1977

Atari 2600



1980

Intellivision



1981

Odyssey²



1983

SG-1000

A evolução dos Consoles

Terceira Geração (8 bits)



1983

NES (Nintendinho)



1986

Master System

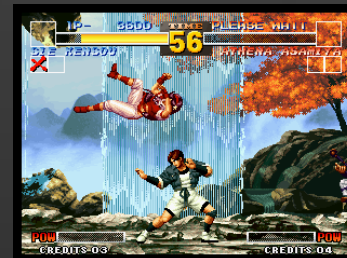


1986

Atari 7800

A evolução dos Consoles

Quarta Geração (16 bits)



1987



1990



1990



1990

TurboGrafx-16

Mega Drive

Super Nintendo

Neo Geo

A evolução dos Consoles

Quarta Geração (extra)



1993

Sega CD



1994

32X



Sega CDX



1994

Neo Geo CD

A evolução dos Consoles

Quinta Geração (32 e 64bits)



1993

3DO



1993

Jaguar



1994

Sega Saturn



1994

Playstation



1996

Nintendo 64

A evolução dos Consoles

Sexta Geração



1998

Dreamcast



2000

Playstation 2



2001

GameCube



2001

X-box

A evolução dos Consoles

Sétima Geração



2005

X-Box 360



2006

Playstation 3



2006

Wii



2009

Zeebo

Os Portáteis

Família Game Boy



Game Gear



Neo Geo Pocket



Mega Drive Portátil



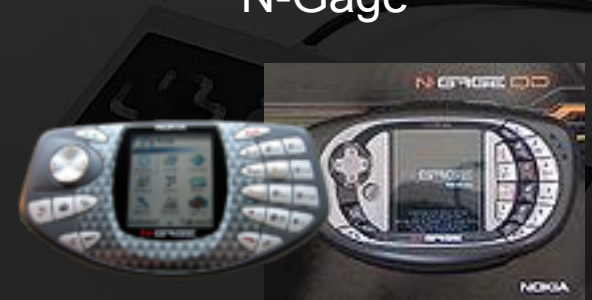
PSP



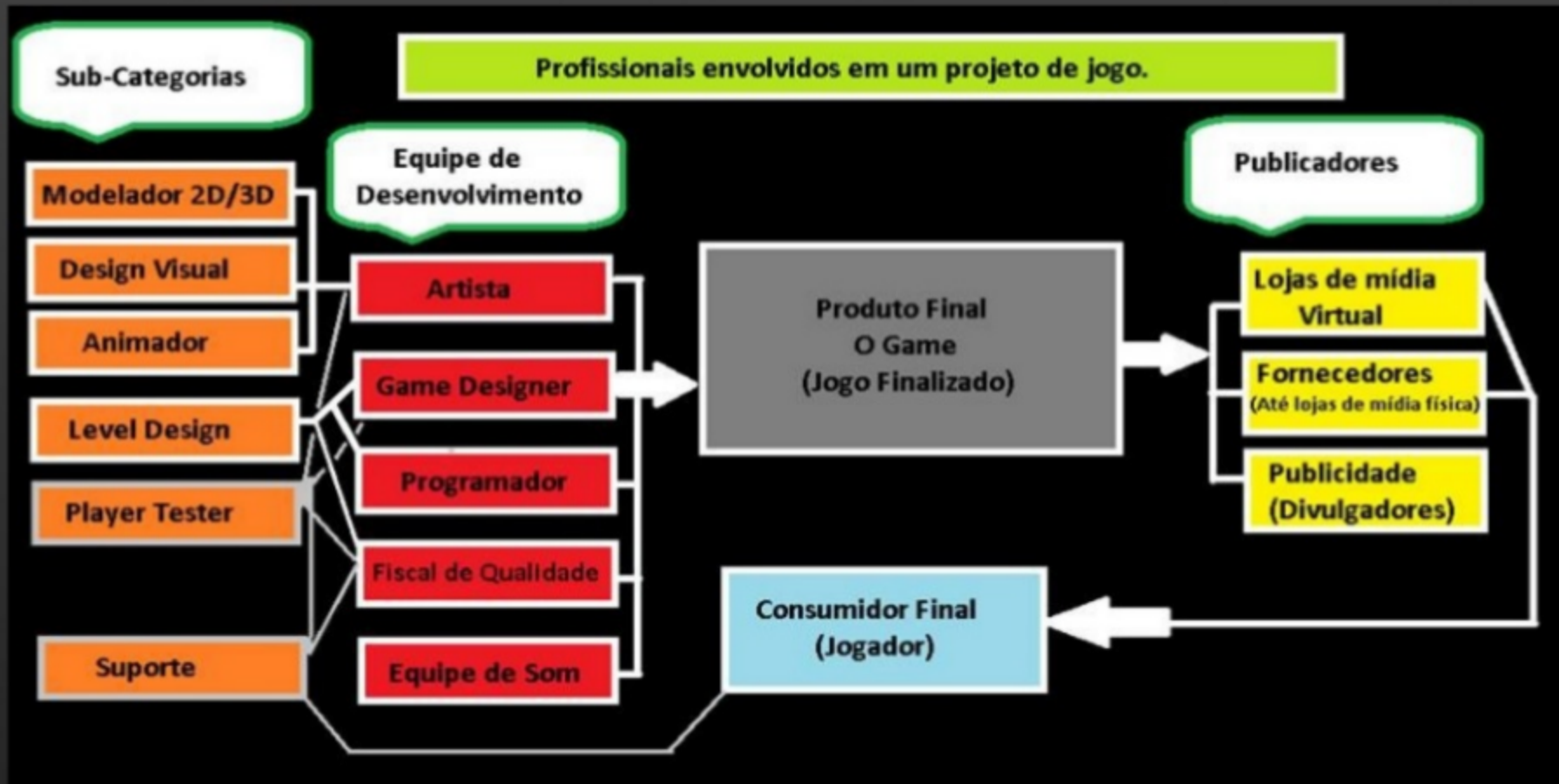
Nintendo DS



N-Gage



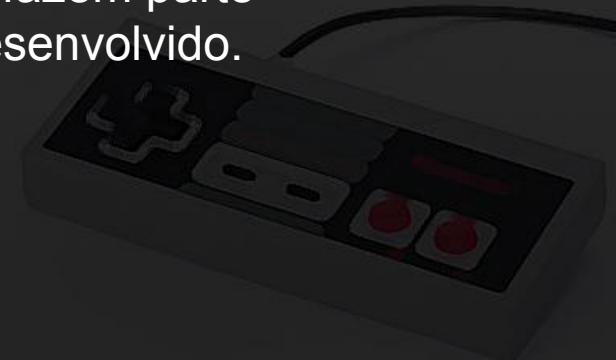
O Necessário para Produzir um Jogo



Desenvolvedores de jogos



São considerados as peças fundamentais dentro do processo de produção, e ao mesmo tempo, fazem parte do procedimento teórico do projeto a ser desenvolvido.



Animador



Um animador dentro da área de desenvolvimento de games tem a função de organizar personagens e objetos desenhados por artistas técnicos em uma sequência de posições diferentes para dar a ilusão de movimento.



Editor de vídeo e som



Um editor de vídeo e som digital está sempre trabalhando sob a instrução de diretores do projeto. A função dos editores e dos diretores é tomar as decisões corretas em relação ao ritmo e clímax de efeitos sonoros dentro do game.



Programador



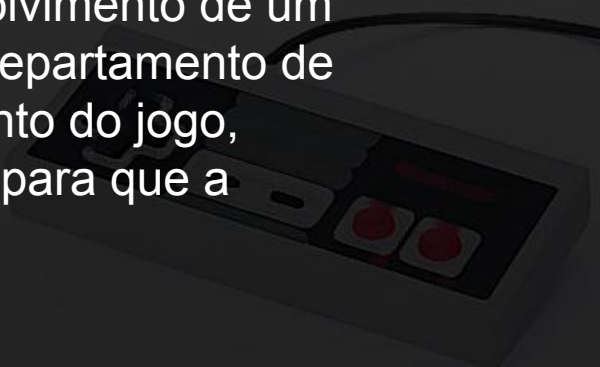
São eles que “fazem a mágica acontecer”, pois trabalham para que a ideia desenvolvida pelo time finalmente ganhe vida. A função do programador é simples, porém agrega várias responsabilidades, como polimento do game, finalização, testes e, acima de tudo, cumprimento de prazos.



Produtor/Diretor



Um produtor ou diretor na área de desenvolvimento de jogos gerencia, planeja, supervisiona e em alguns casos, cede os recursos (o capital) para o desenvolvimento de um game. Eles trabalham em conjunto com o departamento de marketing e a equipe de desenvolvimento do jogo, garantindo alvos e metas orçamentais para que a produtividade seja atendida.



Artista (técnico em 2D e 3D)



Um artista técnico tem a função de criar e manipular as imagens e modelos em 2D e 3D usando um software gráfico. Seus principais parceiros dentro do processo de criação do jogo são os animadores e artistas do projeto, pois eles que irão dar as coordenadas de como será o modelo dos personagens, veículos, edifícios e outros objetos presentes no ambiente de jogo.



Tester



Um “testador” é responsável por monitorar e testar normas técnicas na jogabilidade, gráficos, sons e funcionalidades durante o desenvolvimento do jogo.

Eles ajudam os programadores a encontrar os famosos “bugs” (erros) e trabalhar com a equipe para ajudar a solucionar problemas relacionados ao desempenho.

Agradecimentos:

<http://www.slideshare.net/Chris160898/historia-do-videogame-28239950>

