

Mundos Virtuais

Passado, Presente e Futuro

Marcos Daniel Marado Torres

Social 3D Worlds

Mundos Virtuais

```
      ---      ---  
     /  \  /  \  /  \  
    /    \ /  \ /  \ \  
   /      |  .. |   \ \  
  \_____/ |      | \_____/ \  
   | | _ | | _ |      \ \  
   | | / | _ | \ |      \ \  
   |   | _ |      | \ \ \  
   |   | _ |   | _ / / \ \  
   | @ |   | @ | | @ |   ,  
   |   | ~ |   | |   |  
   'ooo'   'ooo' 'ooo'
```

ambientes simulados por computador

com utilizadores a habitá-los

a interagir entre si através de avatares

- Mundo
 - espaço definido
 - existência é independente da existência de utilizadores
 - persistente
 - regras físicas

- Utilizadores
 - interação de acordo com as regras físicas
 - representam um indivíduo virtual (avatar)

- Interacção entre os utilizadores
- Interacção com o Mundo
- Reacção às mudanças do mundo
- Conceito de tempo, igual para todos os utilizadores do Mundo

Ao longo dos tempos...

Tolkien

- (1937) Tolkien publica “O Hobbit” - criação de todo o estilo de “swords and sorcery” na literatura fantástica
- (1954-1955) “O Senhor dos Anéis” é publicado
- (1966) “O Senhor dos Anéis” é publicado nos Estados Unidos.

PLATO

- (1968) o sistema PLATO viu aparecer cerca de 20 variantes de videojogos ao estilo das histórias de Tolkien
- (1970 ou 1971) Blackmoor - o primeiro RPG
- (entre 1971 e 1973) Talk-O-Matic no PLATO - Sistema de multi-user chat completamente rudimentar, com um máximo de 5 pessoas
- (1973) Orthanc foi criado no PLATO. Aventura gráfica, em que os jogadores podiam falar em tempo real enquanto jogavam

Os primeiros passos

- (1974) D&D é publicado, apesar deste conjunto de regras ter sido distribuído desde 1972
- (1977) Zork - text adventure, inspirado em D&D, o primeiro a ter verdadeiro sucesso
- (1978) MUD - o objectivo foi fazer uma aventura de texto multi-utilizador
- (1986) MUD2 - Lançado no Reino Unido como um serviço pay-for-play

- (1987) AberMUD - código base para o desenvolvimento de um MUD
- (1988) Zarch - motor gráfico para representar um ambiente 3D
- (1989) TinyMUD - MUD que corre em Unix e é escrito em C

- (1989) LPMud
 - código base para o desenvolvimento de MUDs
 - objetivo: combinar a extensibilidade do TinyMUD com as aventuras do AberMUD
 - inclui uma linguagem de programação para que os vários administradores do MUD possam extender o mundo virtual
- (1990) TinyMUCK - código base para o desenvolvimento de MUDs
- (1990) MOO - "MUD, Object-Oriented" é criado

- (1990) LambdaMOO
 - modificações substanciais ao MOO
 - grande influência no desenvolvimento de assuntos sociais em mundos virtuais
- (1990) TinyMUD - O código do TinyMUD é aberto
- (1990) TinyMUSH - Mais uma base de MUDs
- (1990) DikuMUD - Mais uma base de MUDs

- (1991) MicroMuse

- "MicroMUSH" muda de nome para "MicroMuse"

- primeiro MUD educacional aberto, com foco em crianças com 12 anos

MMO

- (1991-1997) Neverwinter Nights
 - primeiro MMORPG gráfico (na altura chamado de MUD gráfico)
 - criado e mantido pela AOL
 - erradamente atribui-se-lhe a criação do conceito de PvP
 - criador do conceito de clans
 - na estreia, o seu preço era de USD \$6 por hora de jogo

MMO

- (1992-1996) The Shadow of Yserbius
 - primeiro MMORPG gráfico na Internet
 - criado pela AT&T
 - em finais de 2007 foi feito um projecto de reavivar este jogo, tal e qual ele era

MMO

- (1993-1996) The Fates of Twinion
 - Sequela de "The Shadow of Yserbius"
- (1995-1996) The Ruins of Cawdor
 - Sequela de "The Fates of Twinion"
 - sem "offline mode" (até que alguém publicou um patch para criar esse modo)
 - em 1996 a AOL comprou a série e acabou com ela para não ter concorrência ao seu Neverwinter Nights

- (1992) LambdaMOO tenta ter um governo democratico, constituído por jogadores
- (1992) Intermud - Protocolo de comunicação para a ligação de vários MUDs
- (1993) ROM - base de MUDs baseado no DikuMUD é lançada
- (1993) CircleMUD - base de MUDs baseado no DikuMUD é lançada
- (1993) Silly - base de MUDs baseada no DikuMUD é lançada

- (1993) LambdaMOO
 - Ocorre a primeira violação virtual (que se saiba)
 - artigo sobre o assunto torna os MUDs mainstream
 - criado um sistema de petições e outro de votações
- (1994) WOO e ChibaMOO - Fusão da Web com MUDs
- (1995) Active Worlds
 - objectivo inicial: ser o equivalente 3D de um browser
 - em vez de websites temos mundos virtuais

- (1996) The Realm Online
 - um dos primeiros MMORPG's
 - tipicamente conhecido apenas como “The Realm”
 - ainda em actividade
 - atingiu um pico de aproximadamente 25.000 subscritores
 - actualmente atinge cerca de 200 avatares em simultâneo
 - tecnicamente similar a um MOO
 - com uma vertente hack'n'slash similar aos MUDs típicos
 - apresenta uma interface gráfica 2D

- (1996) Meridian 59
 - Inspirado no MUD “Scepter of Goth”
 - primeiro MMORPG 3D
 - 25.000 utilizadores durante a fase de Beta
 - “pagamento ao mês” substitui “pagamento por tempo”
 - vencedor do “fantasy-role-playing game of the year”
 - encerrado em 2000, reaberto em 2002
 - em vez de níveis e classes, avanço de “personal skills”
 - ainda em actividade, \$10.95 por mês sem mais encargos

- (1996) AmigaMUD - primeira base de MUDs gráfica gratuita
- (1997) Diablo
 - inteiramente RPG, sem os traços típicos dos MUDs
 - imensamente popular, levou os MMOG ao público em geral

- (1997) Ultima Online
 - provou a rentabilidade deste tipo de jogos
 - considerado como o jogo criador do termo “MMORPG”
 - apenas online
 - jogadores pagam uma taxa mensal para continuarem a poder jogar
 - atingiu pico de utilizadores em 2003
 - mais de 50% dos jogadores são Japoneses
 - primeiro jogo a atingir a taxa de 100.000 subscritores

- (1998) Lineage
 - MMORPG Coreano
 - Atingiu mais de 3.000.000 subscritores, maioritariamente na Coreia
 - Actualmente tem pouco menos de 1.000.000 subscritores
 - Quarto maior MMORPG do mundo

- (1999) Everquest
 - Objectivo: fazer um MUD com gráficos 3D
 - inspirado no DikuMUD
 - atingiu a taxa de 500.000 subscritores
 - atingiu os 150.000 avatares em simultâneo
 - Destronou o Ultima Online graças aos gráficos
 - Criação do conceito de “items raros”
 - “Evercrack” - considerado perigosamente aditivo
 - Jogadores compram items virtuais com dinheiro real

- (2000) ViOS - “Visual Internet Operating System”
 - organização espacial de todos os recursos presentes na Internet
 - mundo virtual com os utilizadores do sistema representados por avatares

- (2001) RuneScape
 - Evolução do DeviousMUD
 - Web-based
 - Jogo gratuito, suportado por publicidade
 - Em 2002 foi criado o plano pago, \$5.00 por mês
 - Cerca de 9.000.000 subscritores do serviço gratuito
 - Cerca de 1.000.000 subscritores do serviço pago

- (2002) The Sims Online
 - Passagem a multi-jogador de um franchise de sucesso
 - primeiro mês gratuito, meses seguintes custam \$9.99
 - Procura manter-se a par dos seus concorrentes
 - * Conteúdo Gerado pelos Utilizadores
 - * economia virtual com valor real
 - A 17 de Janeiro viu todas as suas cidades fundidas numa só

- (2002) NeverWinter Nights
 - Aclamado remake do antigo NeverWinter Nights
 - Permite aos jogadores criarem o seu próprio Mundo
 - Usado para fins educacionais:
 - * West Nottinghamshire College (UK) - IT
 - * Applied Computer Science (ACS) - Contra Costa College (CCC)
 - * Champlain College
 - * Synthetic Worlds Initiative - “Arden: World Of William Shakespeare”

- (2003) There
 - Actualmente usado para os mundos virtuais da MTV
- (2003) Star Wars Galaxies
 - Visto como uma evolução do Everquest, visto ser da mesma equipa
 - Jogo ainda activo, mas com menos de 100,000 subscritores e 20,000 jogadores activos

- (2003) Entropia Universe
 - completamente gratuito
 - fazem dinheiro vendendo “Project Entropia Dollars”
- (2003) Lineage II - Uma prequela a Lineage...
- (2003) Second Life - atingiu o estrelato em 2006
- (2004) Everquest II - Passou de “sequela” a “história paralela”

- (2004) World of Warcraft
 - Na passada terça-feira anunciou ter atingido os 10.000.000 subscritores
 - passados quatro anos do seu lançamento, ainda estão em crescimento
- (2005) Guild Wars
 - Segundo maior MMORPG
 - Sem pagamentos mensais
 - Mundo Virtual?

- (2006) NeverWinter Nights II
- (2006) Red Light Center
 - Red Light District virtual
 - nova vaga de exploração de mundos virtuais de nicho

Mundos Virtuais em Portugal

- (1994) MOOsaico
- (1994) Portugal Virtual
- (1995) Portugal Medieval
- (1997) Transylvania
- (1997) Lovenest

- (1997) Mourolandia
- (1998) Selva
- (2002) Deinix
- (2003) Torre
- (2005) Tripalandia
- (2006) Habbo Hotel

Lições dadas pelo sucesso do WoW

- take a critical look at your genre rather than being a fan or having experience developing it
- keep system specs low
- Quality counts
- Simplify the damn GUI!
- Don't tune for the hardcore [...] easy to learn, difficult to master

Mundos Virtuais Sociais

Uma nova geração de Mundos
Virtuais para uma nova
geração

O método de comunicação do
Futuro?

Mundos Virtuais na sala de aula

O desafio da Multi-Plataforma

- as repercussões do OpenSim, libsecondlife e slviewer
- cegos, surdos e mundos virtuais

Web 3D

- Metaplace

Mundos Virtuais como a Web

- 67% acham que os avatares deviam mover-se entre mundos
 - IBM and Linden Labs are working towards it
- HiPiHi is aiming to establish “3D virtual world standards”

Outras aproximações

- Alternate Reality
- P2P
 - Project Outback - p2p virtual world
 - gnunet-chat

O negócio dos Mundos
Virtuais, ou os negócios nos
Mundos Virtuais?

Impacto dos mundos virtuais no futuro

- Existe real impacto entre mundos virtuais e o dia-a-dia
 - principalmente no que diz respeito a política e políticas
 - paralelo entre os mundos virtuais e a história da migração humana
 - “people who design virtual worlds are actually doing public policy”
 - “their innovations will bleed over into real-world policy-making”

- Governos no mundo real irão tentar agradar a “geração virtual” :
 - zero economic growth
 - huge estate taxes
 - full-employment economies
- Aproximam-se enormes mudanças políticas

“If you’re a parent, I would be much less concerned about things like online predators or violence, then I would be about the conflation between consumption and consumerism and citizenship (in virtual worlds).”

“The urge here is to make them better quick enough so that when the general population is ready to massively adopt virtual worlds, virtual worlds are ready to, at least, not disappoint them.”

#

<http://mindboosternoori.blogspot.com/search/label/virtual%20worlds>

marado@isp.novis.pt