

# A História dos Jogos de Computadores\*

Henrique Moraes Ramos<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Acadêmico do Curso de Ciência da Computação  
Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

hramos8@gmail.com

***Resumo.** A história dos jogos para computadores é algo recente, através desta pesquisa feita com a intenção de buscar os fatos mais relevantes e verídicos, já que há muita literatura contraditória falando sobre o assunto, pretende-se conhecer muito da tecnologia que impulsionou o mercado da computação no setor do entretenimento digital. Tem-se então um resumo completo da história dos jogos de computadores, na qual se consegue perceber a evolução tecnológica, gráfica e intelectual dos jogos.*

## 1. Introdução

O conhecimento da história dos jogos dos computadores pode nos auxiliar, a conhecer os grandes erros e acertos dessa indústria hoje multimilionária, e que um dia começou timidamente e desacreditada.

Veremos as principais características, de década em década, jogos que marcaram época e tecnologias que foram decisivas para o desenvolvimento da qualidade de jogos que podemos usufruir nos dias atuais.

## 2. Década de 60

O primeiro jogo, foi desenvolvido em 30 de julho de 1961, por Steve Russel, não tinha objetivos comerciais, apenas acadêmicos. O principal objetivo de Steve Russel era poder mostrar todo o poder de processamento do computador DEC PDP-1, Para isso criou SpaceWar. Inicialmente a idéia de Russel era fazer um filme interativo, mas acabou se tornando o pai dos jogos eletrônicos.

## 3. Década de 70

Essa década foi marcada pelas casas de fliperama, onde os jovens se reuniam em torno de máquinas de *pimball*.

Nesse ambiente, Nolan Bushnell transforma o quarto de sua filha em uma oficina e adapta o jogo SpaceWar de Steve Russel, desenvolve então a Computer Space, uma máquina só para jogar SpaceWar, vende muito bem a novidade e funda a Atari, conhecida hoje internacionalmente, na Atari cria o clássico PONG..

Em 1979 nasce o clássico Asteroids, primeiro jogo a utilizar uma estrutura de dados vetorial na tela. Até então os jogos só exibiam imagens pré-definidas.

---

\* Artigo referente ao seminário apresentado à Prof<sup>da</sup> Andrea Schwertner Charão, na disciplina de Computadores e Sociedade do Curso de Ciência da Computação da UFSM, em outubro de 2007.

#### **4. Década de 80**

Em 1980 Toru Iwatani - inspirado por uma pizza cortada, sem um de seus oito pedaços - cria o clássico Pac Man, com a intenção de levar o público feminino para as casas de fliperama, estratégia esta que dá certo.

Mario mostra sua cara - com bigode, já que não havia pixels suficiente abaixo do seu nariz para desenhar uma boca - pela primeira vez no jogo Donkey Kong, esse jogo foi desenvolvido no Japão, e o nome original do personagem era Jumpman, ao chegar nos EUA, os funcionários da Nintendo acharam o personagem muito parecido com Mario Segali, dono do galpão utilizado pela Nintendo em Seattle, então o personagem foi rebatizado.

A criação em massa de jogos por várias empresas, que viam no mercado de videogames uma boa oportunidade de negócios, faz com que aconteça uma enxurrada de jogos de baixa qualidade para os consoles domésticos, apenas poucos como Pitfal se destacam. Junto a isso, também tem início a produção de computadores pessoais, que graças a um marketing agressivo, afirmando que era muito mais vantajoso a compra de um computador com o qual também se poderia aprender além de rodar jogos, do que de um videogame, o qual só servia para diversão, esse marketing quebra a indústria de console, que leva alguns anos até conseguir se reestruturar, oferecer novamente jogos de qualidade superior ao encontrado nos computadores. Para tanto, a Atari cria o famoso clássico Tetris, desenvolvido pelo russo Alexey Pajitnov.

#### **5. Década de 90**

A palavra chave da década de 90 é INTERATIVIDADE. É nesse momento da história que começam a aparecer os enredos para os jogos, o que até então não era visto pois apenas importava quem fazia mais pontos.

Os jogos agora possuem um enredo que prende os jogadores, e fazem com que estes queiram chegar ao fim, para “ver o que vai acontecer”. Clássicos como Final Fantasy, fazem com que trabalhadores tirem uma semana de licença para poder “zerar” o jogo.

No início da década surgem clássicos como Super Mario e Sonic, seguidos por Mortal Kombat, jogo responsável pela primeira discussão sobre os efeitos psicológicos causados por jogos violentos.

A partir de 1995 começa-se a pensar em qualidade gráfica, os cartuchos para consoles domésticos como o Super Nintendo vem dotados de um chip Super FX, que aumenta a capacidade de processamento de imagens.

Nesta década, devido à competição tecnológica, começam a surgir os primeiros consoles de 32 e 64 bits como 3DO, Playstation e Nintendo 64, primando pela qualidade gráfica e desempenho.

Ao final da década de 90 tem início as especulações sobre uma nova geração de videogames, que contaria com uma imersão maior do jogador no jogo, seja através de gráficos com qualidade superior, seja pela possibilidade de vários jogadores poderem competir simultaneamente em qualquer parte do mundo.

## 6. Anos 2000

O grande movimentador dos anos 2000 são os jogos multiplayer e os MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* / Multiplayer Massivo Online de Jogos de Interpretação de Personagens), que possibilitam aos jogadores interagirem com outros jogadores ao redor do mundo, em um universo virtual em que tudo é possível.

Videogames como Playstation 2 e 3, GameCube e Xbox360, com um poder computacional excepcional, fazem com que os jogos se refinem graficamente cada vez mais, e *remakes* de clássicos como Prince of Persia, Doom e The Sims são muito bem colocados.

Há também investimentos em videogames pessoais, como o Nitendo DS, e o PSP da Sony, o que impulsiona e aquece o mercado de jogos que exijam pouco poder computacional.

O lançamento que tem balançado o mercado atual de games são os periféricos, responsáveis pelo aumento da realidade, o console Wii (lê-se uí, como a palavra em inglês *WE*, não por acaso, já que pretende ser o videogame de todos) apresenta um controle sensível ao movimento, e traz jogos como simuladores de golfe, boxe e tênis, nos quais os movimentos devem ser simulados como no mundo real.

## 7. Conclusão

Embora a história dos video-games seja algo muito recente, é impressionante o quanto se encontra de literatura errônea a respeito, é realmente um trabalho de garimpo em busca de informações corretas.

Mas ao conseguir fixar bases para a pesquisa, consegue-se perceber que o mercado de video-games é um dos mais voláteis e instáveis da computação, pois já aconteceu de jogos com qualidade simplesmente não emplacarem, assim como jogos considerados medíocres faturem milhões por ano. O que se sabe é que não existe uma regra para se fazer um game que se torne um clássico, ou que possuam uma idéia original. Para tanto, a sobrevivência da indústria depende de grandes investimentos e de um marketing forte, além de jogos que não só tenham qualidade mas que acima de tudo agradem ao público.

## 8. Referências bibliográficas

Jogos, UOL . “A História do Videogame”. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>. Acesso em 05/10/2007.

Channel, Discovery. “A Era do Videogame”. Disponível em: <http://www.discoverybrasil.com/videogame/>. Acesso em 05/10/2007.

Brasil, Gamevicio. Disponível em: <http://www.gamevicio.com.br>. Acesso em 30/10/2007