

A História dos Jogos de Computadores

Henrique Moraes Ramos

Disciplina: Computadores e Sociedade

Professora: Andréa Charão

Universidade Federal de Santa Maria - UFSM

16 de Outubro de 2007

Roteiro

- Década de 60
- Década de 70
- Década de 80
- Década de 90
- Anos 2000
- Considerações finais
- Referências Bibliográficas

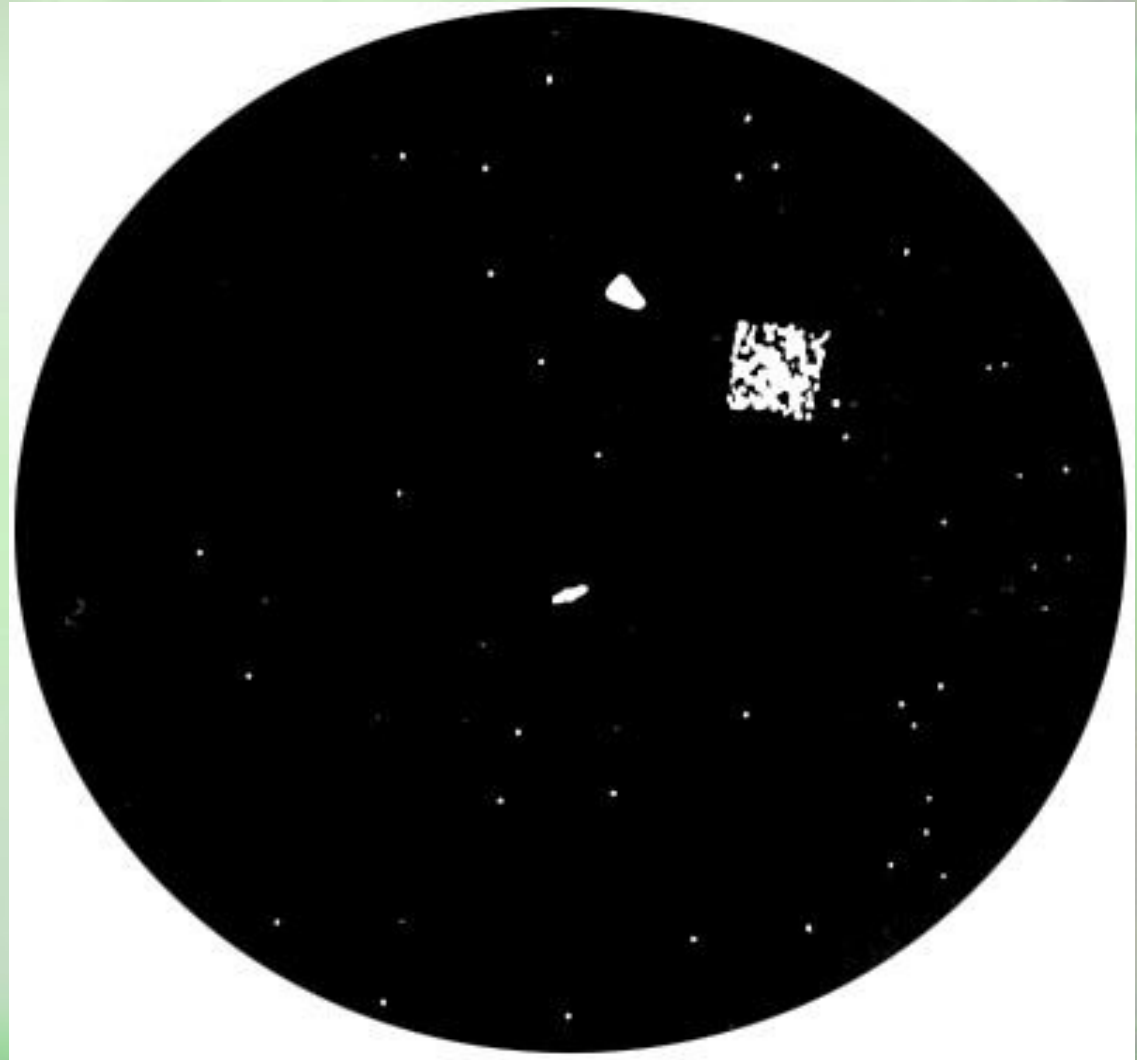
Década de 60

Em 30 de julho de 1961 foi testado pela primeira vez *SpaceWar*. Feito por Steve "Slug" (Lesma) Russell, com o auxílio de seus colegas Dan Edwards, Alan Kotok, Peter Sampson e Martin Graetz. Desenvolvido no DEC PDP-1



Década de 60

Tela do Jogo
Spacewar



Década de 70

Embora passassem por dificuldades econômicas por causa da crise do petróleo na década de 70 e do crescimento do desemprego, computadores pessoais como o Apple II, o TRS-80 e o Commodore PET, juntamente com o famoso Atari 400/800, introduziram a cultura high-tec de entretenimento doméstico.



Década de 70

1971



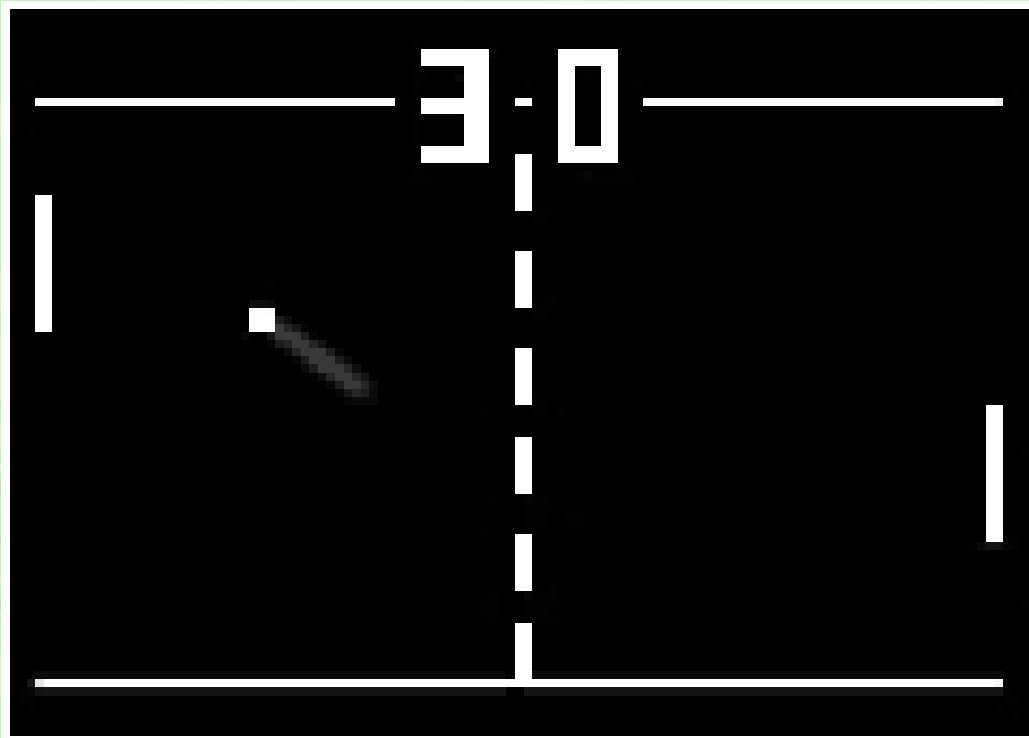
Nolan Bushnell, transforma o quarto da filha numa oficina e adapta o jogo Spacewar!, de Steve Russell, criando Computer Space, o primeiro arcade do mundo.

Como os mainframes eram muito caros e ocupavam muito espaço, Bushnell criou a Computer Space, uma máquina só para jogar Spacewar. A experiência dá certo e ele passa a vender a novidade.

Mais tarde Bushnell sai da empresa para fundar a Atari.

Década de 70

1973



Pong jogo para arcade criado por Bushnell na Atari, se torna um fenômeno

Década de 70

1975



Odyssey é um fracasso, videogame para jogar pong.

1976

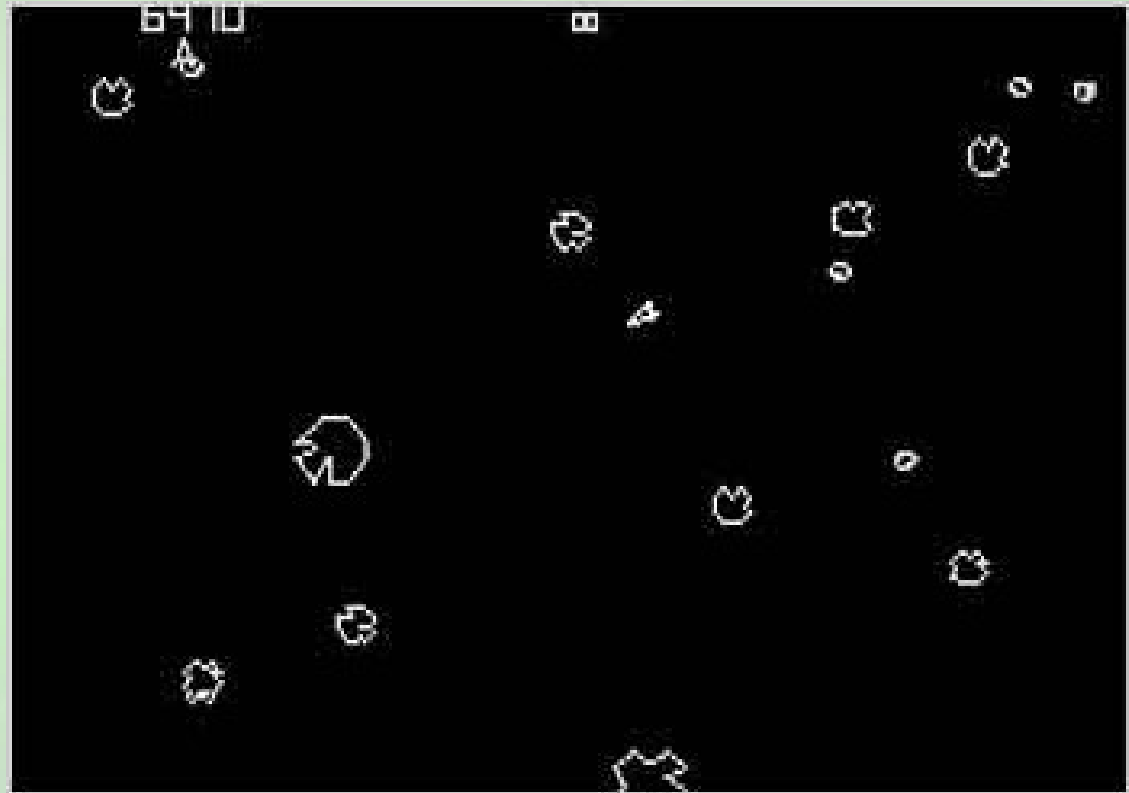


Várias empresas começam a lançar consoles, mas somente a Coleco (abreviação de Connecticut Leather Company) consegue aprontar tudo para o Dia dos Pais.

Pong ganhava inclinação na "raquete" e podia rebater a bolinha em vários ângulos.

Década de 70

1979



Asteroids Apesar de ter vendido 80 mil cópias e de ter virado febre nos EUA, o jogo não fez muito sucesso em outros países.

Década de 80

1980

Lançamento de Space Invaders para o Atari 2600. As vendas do console explodem.

A Namco lança Pac Man, o arcade mais famoso de todos os tempos, com mais de 300 mil unidades vendidas em todo o mundo. Seu criador se inspira em uma pizza com sete fatias para criar o personagem.

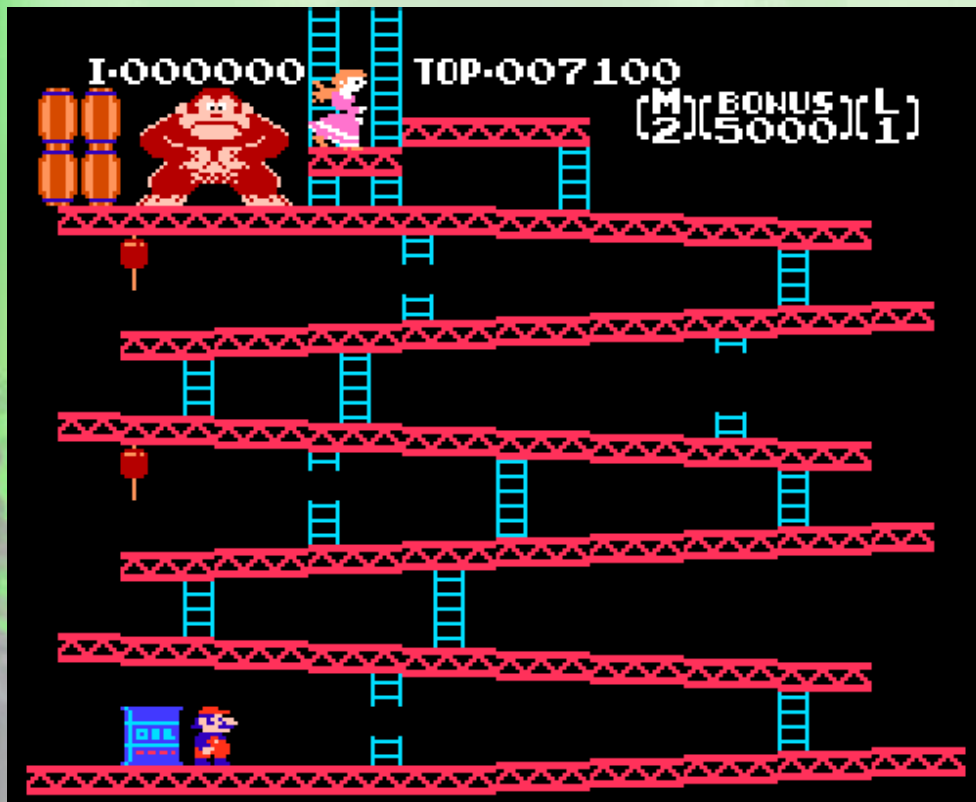


Toru Iwatani: "Eu acreditava que a melhor forma de melhorar o ambiente de um lugar era tentar atrair as garotas até ele".



Década de 80

1981



Shigeru Miyamoto cria o jogo Donkey Kong. O herói, apelidado de Jumpman, um carpinteiro baixinho, deveria salvar sua namorada Pauline das garras de um gorila raivoso. Jumpman, nos Estados Unidos, ganha o nome de Mario, pois os funcionários da Nintendo acham o personagem parecido com Mario Segali - dono do galpão usado pela Nintendo em Seattle.

Década de 80

1982



A decadência da Atari começa com as versões de Pac Man e do jogo ET.

Toneladas desses títulos e de outros de baixa qualidade viram aterros no Novo México. Jogos originais como Pitfall, de David Crane, vendem bem. Os usuários de Atari 2600 começaram a se decepcionar com a empresa.

Década de 80

1984

Game over. 84 é o ano negro da história do videogame. Num piscar de olhos, o consumidor deixa de se interessar pelas máquinas de jogar. Por quê? As vendas de consoles caem vertiginosamente. Afinal, por que gastar US\$150 num videogame, se um computador custa US\$200? O computador também serve para atividades educacionais e muitas outras coisas. Além disso, as revistas especializadas oferecem 4 ou 5 programas novos, inclusive jogos, a cada edição.



Década de 80

1985



O MSX Expert, da Gradiante, chegaria ao Brasil em 1985



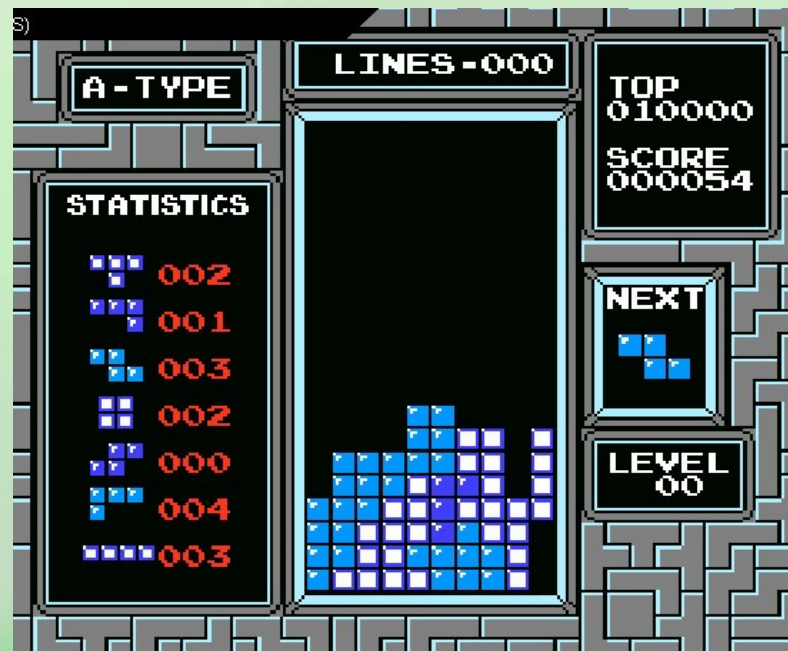
Década de 80

1986

As brigas judiciais no mundo dos games intensificam-se. A Atari leva a Nintendo aos tribunais.

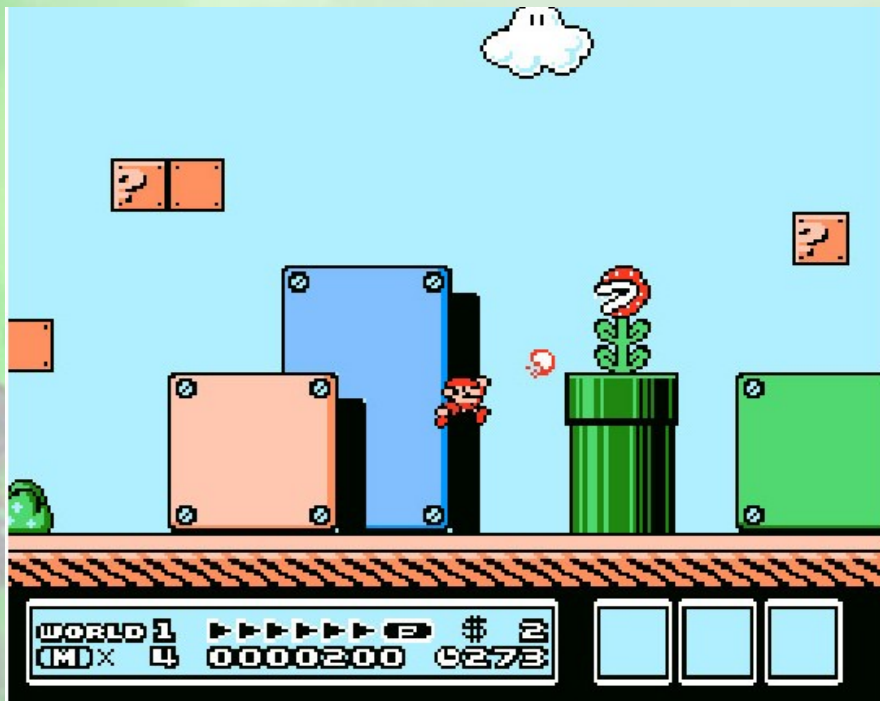


Um dos maiores sucessos da história é lançado: Tetris, do russo Alexey Pajitnov.



Década de 90

Super Mario 3, o jogo mais vendido de toda a história, é lançado. Apesar de enfrentar a concorrência do Mega Drive e do TurboGrafx, o NES teve o seu melhor ano. O console contou com a ajudinha extra das softhouses que lançaram cartuchos com chips para que os gráficos fossem melhores.



No Japão, o Super Famicom, Super NES para os brasileiros, é lançado. O console de 16 bits da Nintendo.

Década de 90

1991



A Sega joga pesado e põe Sonic the Hedgehog no Mega Drive para competir com o novo console da Nintendo.



Década de 90

1993



A Panasonic começa a campanha de marketing do seu 3DO, o primeiro videogame 32 bits da história, desenvolvido pela empresa 3DO.

A violência de jogos como Mortal Kombat e Night Trap abalam o Senado americano. Os senadores Joseph Lieberman e Herbert Kohl lançam uma investigação para saber como a violência dos jogos interfere na vida dos usuários.



Década de 90

1994

Jogos com o chip Super FX, como Star Fox, são colocados no mercados para competir com os consoles de 32 e 64 bits.



Década de 90

1994

Em 3 de dezembro foi a vez da Sony entrar em ação com o PlayStation. A estréia se deu com ótimas conversões de arcade como Ridge Racer, bons jogos originais encabeçados por Battle Arena Toshinden e alguns títulos medíocres como Space Griffon.



Década de 90

1996



Finalmente, em junho, o Nintendo 64 é lançado no Japão. Os primeiros lotes do console logo foram vendidos, porém, pouco depois, as vendas caíram devido à falta de novos títulos. Só havia três jogos no mercado: Super Mario 64, Pilotwings 64 e Saikyo Habu Shogi.



Década de 90

1998

Especulações sobre a produção do Playstation II.

A Nintendo lança em novembro The Legend of Zelda (Ocarina of Time) para o Nintendo 64. O jogo, um dos mais vendidos de todos os tempos - teve 325 mil reservas. A Nintendo vendeu, só nesse ano, dois milhões e meio de cópias do jogo que renderam míseros US\$ 150 milhões.



Década de 90

1999

União entre gigantes. Nintendo e IBM anunciam um novo console: o Dolphin. A IBM se encarrega de fornecer à Nintendo um microchip de 400 Mhz, o Gekko. A Nintendo intenciona lançar o Dolphin antes do Natal de 2000.



A poderosa Microsoft, não contente em dominar o mundo dos softwares, quer estender seus tentáculos ao mundo dos games. Surgem as primeiras notícias sobre o Xbox.

Anos 2000



Em 4 de março, o PlayStation 2 é lançado no Japão. Milhares de japoneses passaram a noite em frente às lojas para assegurar o novo console. A novidade some das lojas.

A Sony lança seu PSOne, o sucessor espiritual do Playstation original.



No dia 24 de agosto, a Nintendo abre sua anual Spaceworld, um show exclusivo da empresa para divulgar suas novidades, e revela o nome final do Dolphin: Gamecube.

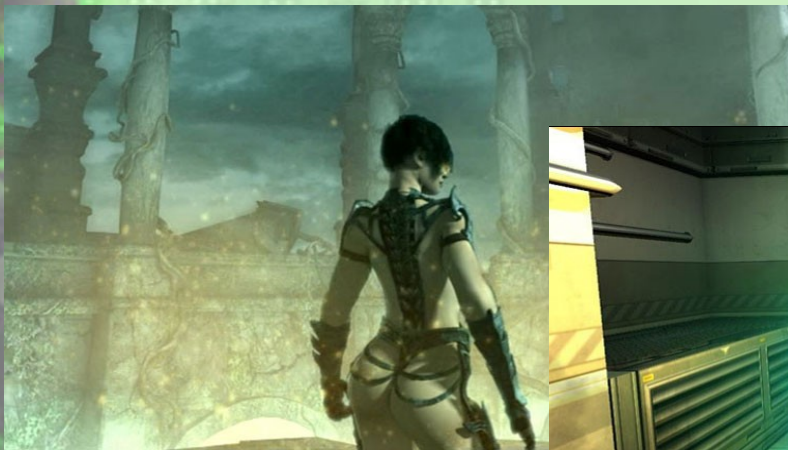


Anos 2000

2004



Nintendo DS, o aparelho portátil teria duas telas. Na mesma semana, Konami, Namco e Sega mostram interesse em produzir games para o DS.



Anos 2000

2005

Os primeiros meses do ano foram marcados por especulações a respeito dos próximos videogames de Microsoft, Nintendo e Sony, que soltaram à conta gotas, cada uma à sua maneira, informações do Xbox 360, Revolution e PlayStation 3, respectivamente.



Anos 2000

2006

O PlayStation 3, até então previsto para meados do ano, chegaria apenas em novembro. O principal motivo para o adiamento foram os ajustes do formato de mídia Blu-ray.



No mês de abril, a Nintendo anunciou o nome definitivo do seu novo console, até então conhecido como Revolution: o título Wii foi escolhido pela semelhança com a palavra "we" ("nós", em português), para simbolizá-lo como o "console de todos".

Anos 2000

2006



Company of Heroes (PC)

Anos 2000

2006



Gears of War (XBOX 360)

Anos 2000

2006



Ridge Racer 7 (PS3)

Considerações finais

Sabe-se que o mercado de video-games é um dos mais voláteis e instáveis da computação.

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 agrade ao público.



Referências Bibliográficas

Reportagem completa do portal UOL Jogos contando a história dos vídeo-games -

<http://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm>

Game que conta a história dos Video-games, do site Discovery Channel -

<http://www.discoverybrasil.com/videogame/>