

O PERFIL HISTÓRICO DOS VIDEOGAMES

GONÇALVES, Fernando de Almeida – afffernando@gmail.com¹

RESUMO

O trabalho apresenta de forma sucinta o tema que foi discutido na monografia de mesmo nome, no ano de 2010 na FATEC de Americana. Onde é apresentada a forma com que a Video-game se transformou no aparelho que hoje é mania entre jovens e adultos.

Palavras Chaves: Video-game, Console, Arcade.

ABSTRACT

The paper presents briefly the topic that was discussed in the monograph of the same name in 2010 in FATEC of Americana. Where it shows the way the video-game device that has become the craze among today's youth and adults.

Keywords: Videogame, Console, Arcade.

INTRODUÇÃO

Este projeto visou mostrar a história deste que hoje é um dos aparelhos mais cobiçados por adultos e crianças.

Para tal foi feita uma vasta pesquisa em artigos históricos sobre o assunto, e então com base neste foi feita toda uma discussão mostrando a origem do primeiro jogo eletrônico, e como a partir deste foram sendo feitas as atualizações tecnológicas necessárias, e ao final é apresentado o ponto atual de evolução.

O PERFIL HISTÓRICO DOS VIDEOGAMES

Você não pode dizer que videogames cresceram do pinball, mas você pode assumir que videogames não teriam acontecido sem estes. São como as bicicletas e os automóveis. Uma indústria leva a outra e então elas existem lado a lado. Mas você teve que ter bicicletas para um dia se ter os automóveis.

(Steven Baxter, produtor formal, The CNN Computer Connection)

¹

Aluno do Curso de Tecnologia em Processamento de Dados. 1S/2010.

Os videogames tem uma origem um tanto inusitada, se formos comparar com seu atual estado de evolução.

O começo de tudo se deu com as maquinas de pinball, isso ainda nos anos 1931, quando Gottlieb cria sua primeira mesa. E começa a distribuir nos bares da cidade.

Após algum tempo ele começou a fazer algumas melhorias em sua “maquina” para se adequar as leis contra jogos de azar que começavam a ser implementadas nos EUA. E com essas melhorias, começavam a surgir os primeiros componentes tecnológicos desta maquina.

E assim se seguiram os anos, Gottlieb começou a criar jukboxes (maquinas que tocavam a musica selecionada mediante a pagamento) e as colocar nos mesmos estabelecimentos onde já tinham seus pinballs. Desse modo surgiu um novo nicho de mercado, o mercado das maquinas operadas por moedas.

Agora com esse novo mercado consolidados, na década de 60 um novo projeto foi colocado em teste, uma maquina onde através de controles em seu painel, era possível controlar alguns objetos em uma tela. Assim poderia ser descrito o primeiro arcade da história, o Spacewar, um computador montado em uma grande estrutura, com seus controles presos nesta estrutura que abrigava também um monitor.

Assim se iniciava um mercado ainda inexplorado, fazer com que os computadores oferecessem diversão a todos por preços baixos, dessa forma todos poderiam jogar mesmo não tendo um computador em sua casa.

Mesmo sendo uma novidade e tendo uma boa recepção do publico, faltava simplicidade nos comandos, pois estes não eram nada fáceis de se manipular. E nesse intuito então surge um dos jogos mais famosos de toda história, o Pong. Este diferentemente do Spacewar tinha uma jogabilidade simples e objetivos simples.

A partir de então houve um crescimento extraordinário no setor, começaram a “pipocar” empresas em todos os lugares, e cada uma tentava superar sua concorrente com propostas diferentes de jogos.

Porem a grande sacada aconteceu quando resolveram comercializar estes jogos para o publico comum, assim surgia o primeiro console, o Home Pong. Que nada mais era que uma versão do Pong norma, porem você porem ligá-lo em sua TV para jogar a qualquer momento.

E mais uma vez muitas empresas perceberam que este era um mercado inexplorado e foram criando seus próprios consoles, nesta época cada console tinha apenas o jogo que a fabricante programava, e caso você quisesse outro jogo teria que comprar um novo aparelho.

Quando começaram a fazer com que os consoles pudessesem ter mais de um jogo foi quando o mercado que já estava em amplo crescimento se fixou e nunca mais foi retirado.

A partir de então surgiram as empresas mais conhecidas, houveram diversas brigas, tanto em âmbito legal, quanto algumas brigas tecnológicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este é um tema muito amplo e pode ser muito difundido.

Porem neste artigo foi retratado apenas a parte voltada a evolução dos consoles e a historia de suas empresas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

KENT, Steven L. **The Ultimate History of Video Game**, 2001.

Internet: www.emuunlim.com/doteaters, paginas acessadas 20/08/2010

Internet: www.pong-story.com, paginas acessadas 29/08/2010

Internet: jogos.uol.com.br/reportagens/historia, paginas acessadas 17/08/2010

Internet: **www.museedujeuvideo.com/MJV_PANORAMA.SWF**, paginas acessadas 17/07/2010

Internet: **www.onlive.com**, paginas acessadas 13/10/2010

Internet: **www.destructoid.com**, paginas acessadas 15/10/2010

Internet: **www.onnetworks.com/videos/play-value**, videos acessados 10/07/2010

Internet: **www.dicaseavaliacoes.com.br**, paginas acessadas 13/10/2010

Internet: **www.thedailycontributor.com/power-pad-nintendo.html**, paginas acessadas 10/10/2010

Internet: **www.angelfire.com/ok2/stepinto/PowerGlovePage.html**, paginas acessadas 10/10/2010