



Introdução à História dos Video-games

O COMEÇO DE TUDO

Video-game: mídia ou produto?

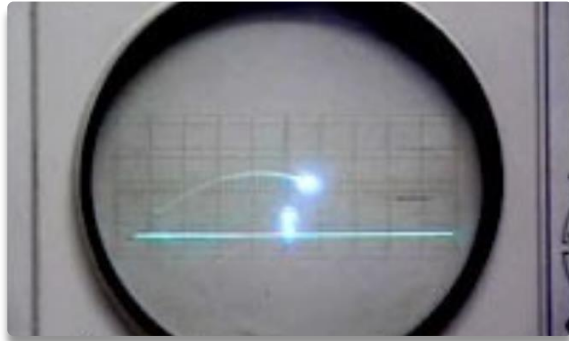
- ▶ Os video-games (ou jogos eletrônicos) são uma mídia interativa que ganhou força no decorrer dos anos 70-80 e até hoje movimentam bilhões por ano.
- ▶ Ostenta hoje em dia um mercado consumidor maior até do que o cinema e a indústria fonográfica.
- ▶ Tratados na maior parte do tempo como um recurso de entretenimento, os jogos eletrônicos se tornaram ferramentas importantes em diferentes áreas (publicidade, educação, treinamento) devido à alta aderência que a mídia interativa dá ao conteúdo apresentado.

Mas afinal, qual foi o primeiro video-game?

- Até os dias atuais não existe um consenso entre os acadêmicos e pesquisadores da área.
- Critérios diferentes fazem com que diferentes candidatos “mereçam” o status de primeiro video-game.

Uma incógnita até hoje

Os três candidatos mais famosos e mais aceitos podem ser vistos abaixo:



Tennis For Two (1958)

- Criador: William Higinbotham



Spacewar! (1962)

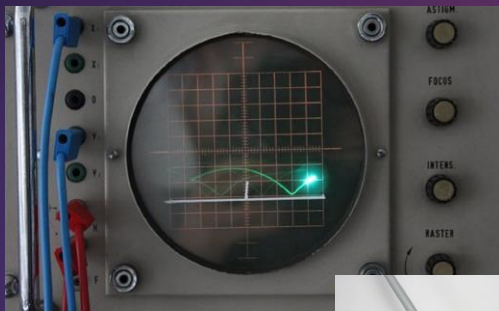
- Criador: Steeve Russel



Magnavox Odyssey (1971)

- Criador: Ralph Baer

Tennis for Two (1958)



- ▶ Criado por William Higinbotham como uma atração da feira anual do Brookhaven National Laboratory;
- ▶ Feito num computador analógico (com circuitos baseados em relês e tubos) construído para calcular simulações de balística;
- ▶ Utilizava um monitor de osciloscópio;
- ▶ Feito para dois jogadores;
- ▶ Foi a primeira interação entre usuário e máquina através de um monitor gráfico.

Tennis for Two (1958)

E porque não seria o primeiro?

- ▶ Não havia placar, início ou fim de jogo, sendo resumido em simulações de balística com a “bola” de tênis;
- ▶ Não houve interesse em uma continuação, monetização ou qualquer aplicação mais complexa do programa;
- ▶ Higinbotham não reivindicou a patente ou a autoria do conceito de video-game.

Spacewar! (1961)



- ▶ Criado por Steve Russell e seus amigos, estudantes do MIT e entusiastas de eletrônica;
- ▶ Produzido em um PDP1, computador militar de ponta na época 100% baseado em transistores;
- ▶ Também utilizava um monitor de osciloscópio;
- ▶ Gravado em fitas de papel furado;
- ▶ Feito para dois jogadores;
- ▶ 1º jogo de computador da história;
- ▶ Fez tremendo sucesso no campus do MIT.

Spacewar! (1961)

E porque não seria o primeiro?

- ▶ O fato do software rodar num computador (na época um aparato caríssimo) e não num televisor desqualifica o jogo para alguns especialistas;
- ▶ Russell e seus amigos nunca pensaram numa aplicação comercial do jogo ou na autoria do conceito de video-game.

Magnavox Odyssey (1971)



- ▶ Criado por Ralph Baer e licenciado pela Magnavox em 1971;
- ▶ Idealizado pela primeira vez em 1951 quando Baer trabalhava numa fábrica de televisores;
- ▶ Executado de 1966 à 68 quando Baer era engenheiro numa fabricante de equipamento militar;
- ▶ Protótipo apelidado carinhosamente de “Brown Box” por ter sido concebido numa caixa marrom;
- ▶ Seu criador é considerado o “pai do videogame”, por ter dado forma ao mesmo como produto de mercado;
- ▶ Vinha com diversos acessórios incluindo displays gráficos para serem acoplados na TV para cada jogo (como futebol americano, beisebol, ping-pong, etc).

Magnavox Odyssey (1971)

E porque não seria o primeiro?

- ▶ A existência de experiências anteriores de interação entre usuário e máquina através de um monitor de vídeo;
- ▶ O fato do Odyssey ter vendido pouco e do *Spacewar!* ter sido bastante popular no MIT (e depois em outras universidades com computadores similares ao PDP1) não permite que o console da Magnavox use do argumento da popularidade para se reafirmar.

Menção Honrosa: *Computer Space* (1972)



- ▶ Criado por Nolan Bushnell, estudante da Universidade de Utah e fascinado pelo *Spacewar!*;
- ▶ Máquina dedicada à rodar o *Spacewar!* e primeiro *arcade coin up* da história;
- ▶ Trabalhou no protótipo na oficina improvisada de sua casa;
- ▶ Feito em parceria com a Nutting Associated para fabricação e distribuição;
- ▶ Aparelho parecia promissor para o ramo de brinquedos eletrônicos.

Computer Space (1972)

E o que deu errado?

- ▶ Apesar do jogo ser interessante, a lógica era pouco intuitiva para as pessoas da época;
- ▶ O controle com 6 botões também era de difícil manuseio;
- ▶ O produto apresentava muitas novidades ao mesmo tempo, tornando difícil a assimilação do público.
- ▶ Após o fracasso nas vendas a parceria entre Bushnell e a Nutting Associated acabou;
- ▶ Certo de que as péssimas vendas foram reflexo de um marketing ruim da Nutting, Bushnell resolveu abrir sua própria empresa de jogos.



E assim, em 1972, Nolan Bushnell fundou a que seria uma das maiores empresas de jogos de todos os tempos: a Atari!

Muito obrigado!