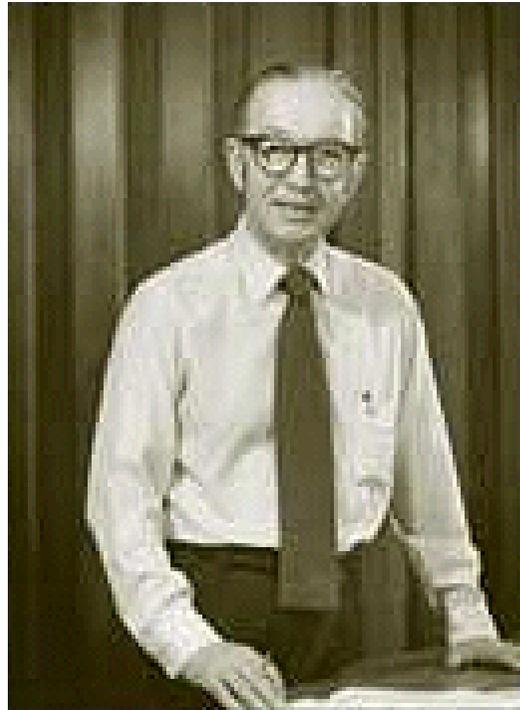
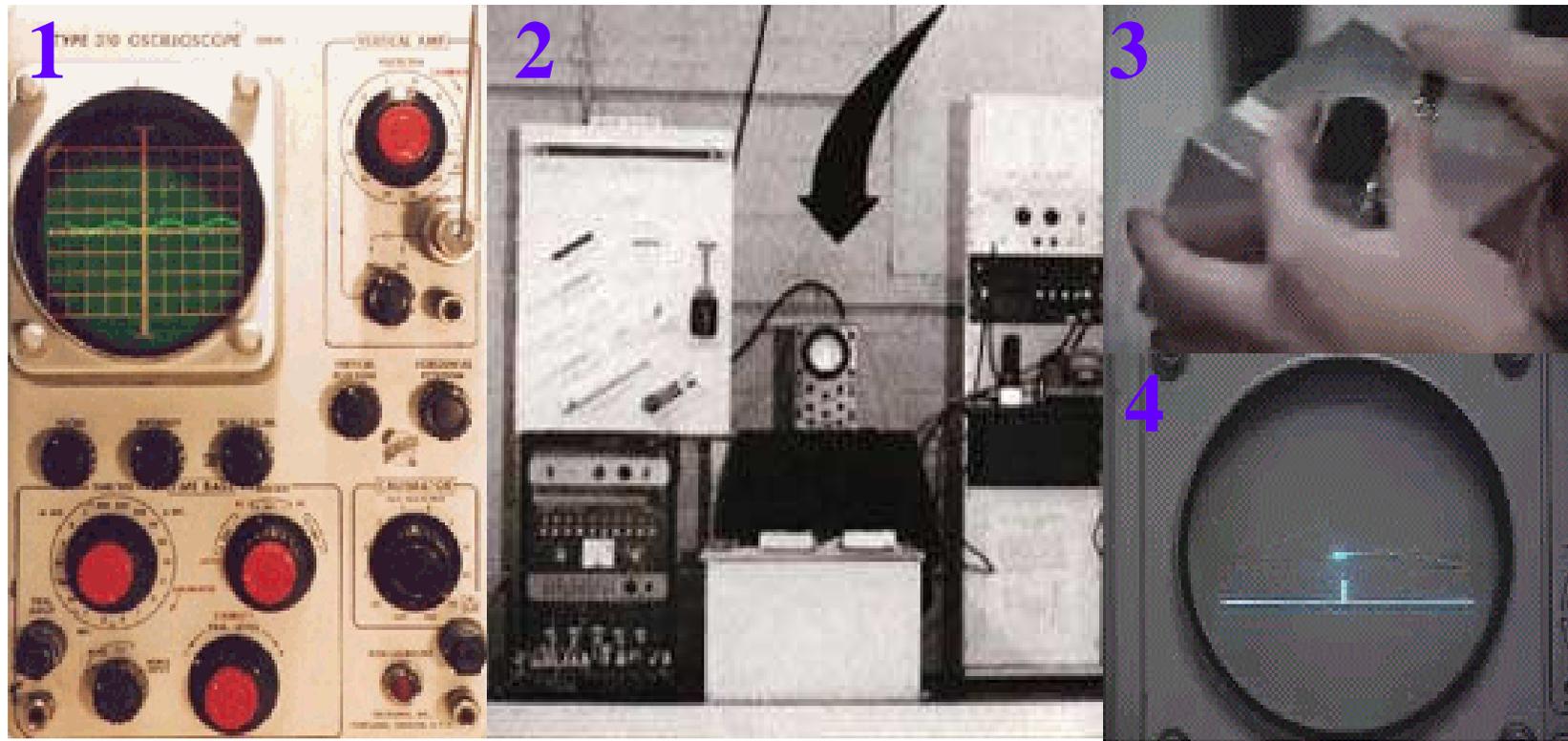


Cronologia

1958

O primeiro jogo para computadores é inventado nos Estados Unidos pelo físico Willy Higinbotham, mais exatamente no laboratório de pesquisas militares Brookhaven National Laboratory. O programa se chamava Tênis para Dois.





- 1) Um modelo de osciloscópio, utilizado por Willy em seus testes.
- 2) A máquina que rodava "Tennis for Two".
- 3) O controle rudimentar.
- 4) Uma tela do jogo (mostrando a rede e a bola de Tênis).

1962

As empresas que compraram o gigantesco computador PDP-1 ganham de brinde o jogo Spacewar!, criado pelo americano Steve Russell e ocupando míseros 2KB.





O DEC PDP-1 tinha 4 KB de memória, cartões perfurados, monitor, processador de 18 bits e uma caneta ótica, que eram utilizados para fazer cálculos complexos e jogar Spacewar.

1968

Ralph Baer, hoje conhecido mundialmente como o pai *dos consoles* de videogame, criou uma máquina que rodasse jogos eletrônicos através da TV, que custasse barato e pudesse ser utilizada por qualquer pessoa que quisesse se divertir.

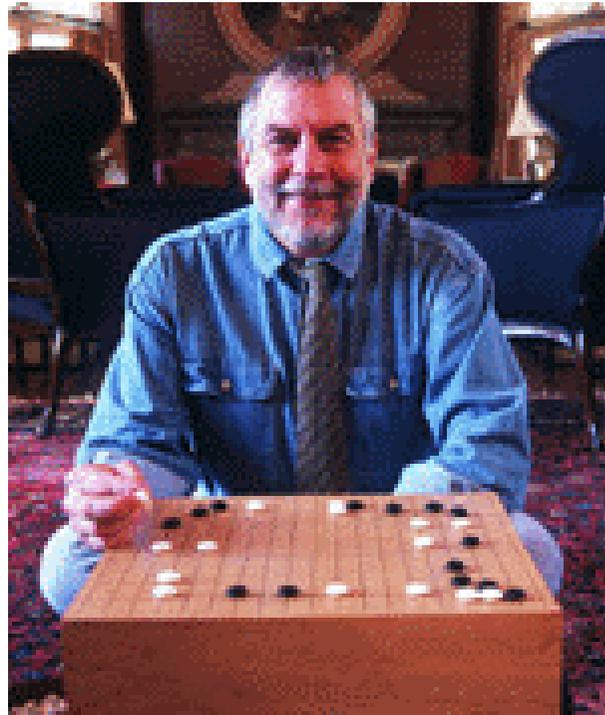




Baer apresentou o protótipo do videogame, chamado de "Brown Box", e que rodava jogos de futebol, voleibol e até mesmo de tiro.

1971

Nolan Bushnell lança o primeiro jogo de fliperama arcade, o Computer Space. Inaugurou o modelo utilizado até hoje nos equipamentos de jogos eletrônicos: um monitor, uma placa de circuitos, um painel de controles e um alto-falante.

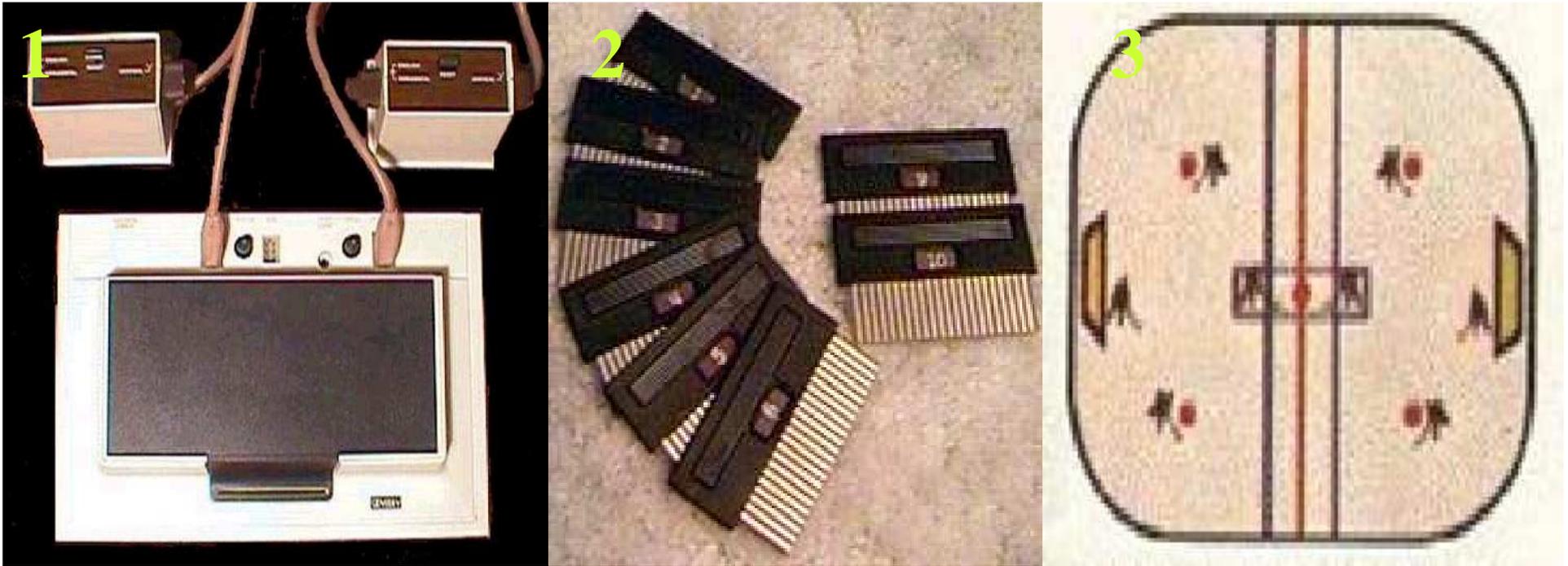




Computer Space, o primeiro arcade da história.

1972

O americano Ralph Baer cria o primeiro videogame doméstico do mundo. Trata-se do Magnavox Odyssey, comercializado pela empresa Magnavox. O jogo principal era algo parecido com o pioneiro Tênis para Dois: o objetivo era rebater uma bolinha movimentando barras na lateral do monitor. O novo equipamento vendeu cerca de 100.000 cópias, mas parou de ser fabricado em 1974.



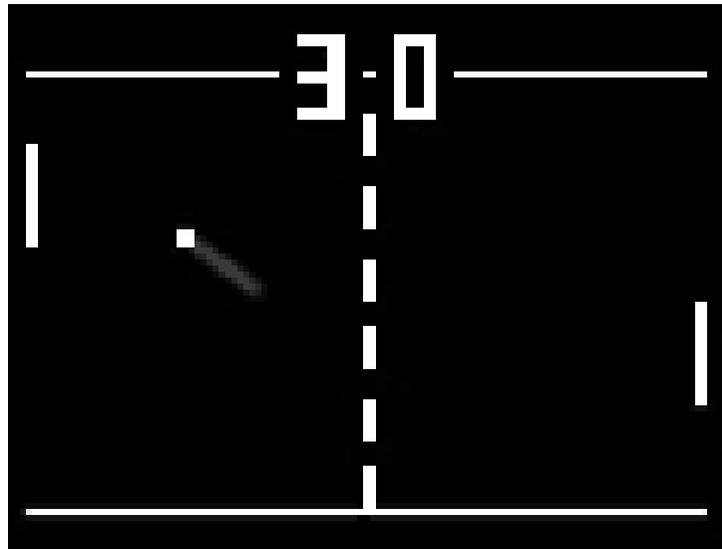
- 1) Odyssey 100, visto de cima, com dois controles.
- 2) Os famosos jumpers.
- 3) Uma das telas semi-transparentes.

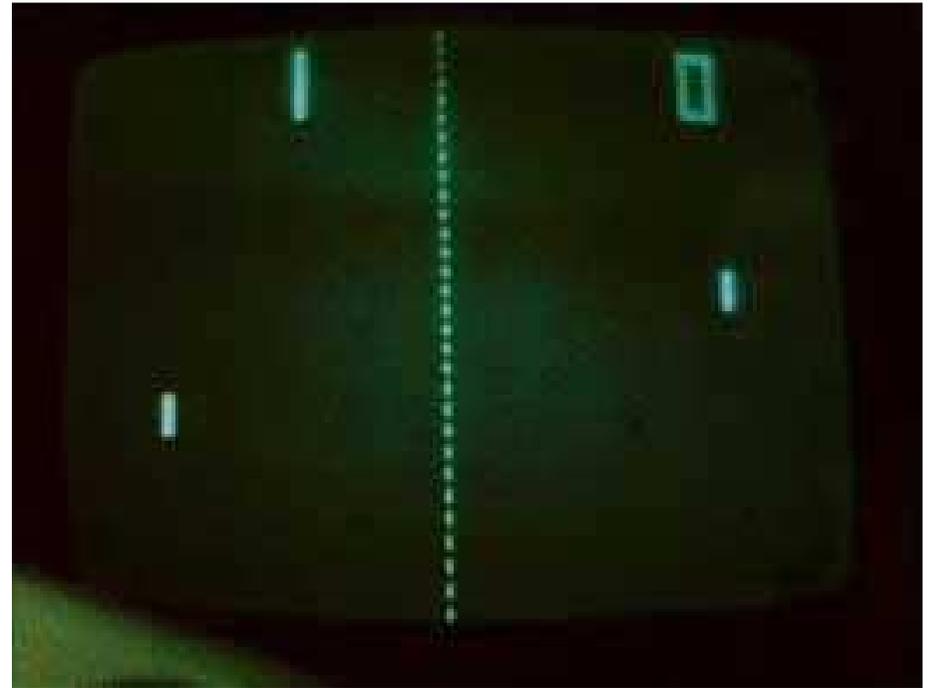


O controle do Odyssey 100, dados e cartas que eram utilizados em conjunto com alguns títulos, como a Roleta e o primeiro rifle comercial com células fotoelétricas, derivado do projeto "Brown Box" e precursor das pistolas encontradas hoje nos consoles modernos.

1974

Pong, jogo para arcade criado por Nolan Bushnell na Atari, fundada em 1972 por ele, se torna um fenômeno e várias empresas, como a Ramtek e a Nutting, começam a lançar similares. A Atari estabelece contato com a Namco do Japão.





Pong, para arcades, é o segundo fliperama lançado na história e o jogo responsável pelo surgimento de toda a indústria de videogames. Jogabilidade plagiava a de Table Tennis, do Odyssey 100.

1975

A Microsoft lança a primeira versão da linguagem de programação BASIC, que se torna muito popular e é utilizada para criar diversos jogos para computador.



Clones de PONG, por ordem de aparição: Binatone TV Master MK4, Bingo TVG-203, BST, Intel Universal Teleplay, Continental Edison Jv 2701 e RAdofin Tele-Sports.

1976

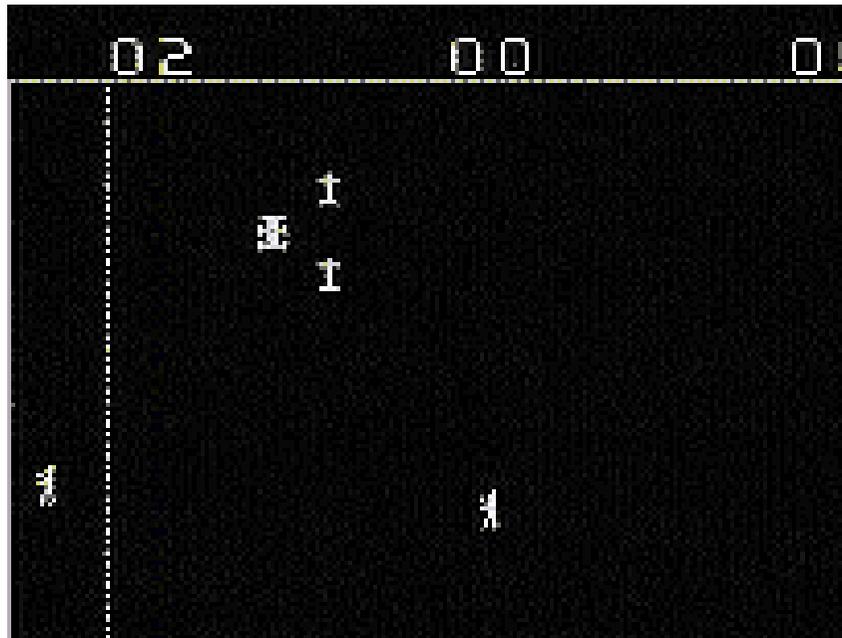
A empresa Commodore, fundada em 1962 por Jack Tramiel e até então fabricante apenas de calculadoras portáteis, compra a MOS Technology. O engenheiro da MOS, Chuck Peddle, desenvolve um microprocessador de 8-bit, que viria a ser usado em máquinas como o Apple II, o Atari 800 e o Commodore PET.



Surge o Zircon/Fairchild Channel F. Uma novidade que mudou para sempre a indústria gamística: foi o primeiro console "programável".



Nessa época, surgem as primeiras críticas aos jogos eletrônicos violentos. Death Race, da Exidy Games, foi o precursor de Carmaggedon. Death Race serviu ainda de inspiração para a criação de outro jogo recente, Interstate 76. Com o mercado em crescimento, Bushnell vende a Atari para a Warner Communications, pois não vê outra maneira de mantê-la competitiva.

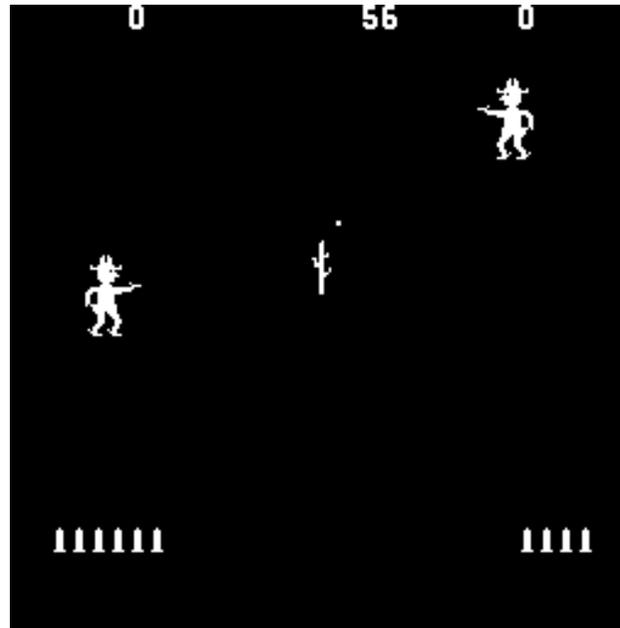


1977

A Commodore lança o primeiro computador pessoal, o Commodore PET, capaz de rodar jogos e programas de cálculo.

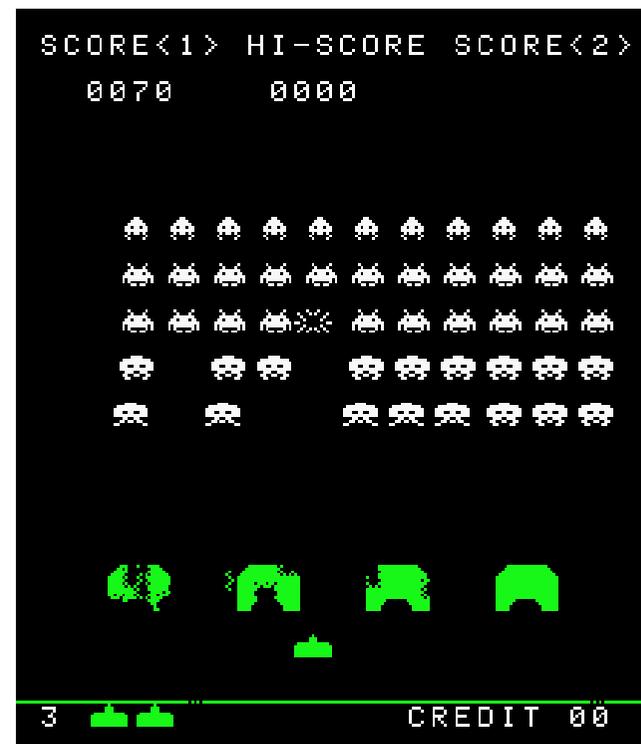
A Midway Games lança o jogo Gunfight, o primeiro a usar microprocessadores ao invés de um emaranhado de circuitos.

Desenvolvido pela Taito do Japão, Gunfight é o primeiro arcade a ser importado pelos EUA.

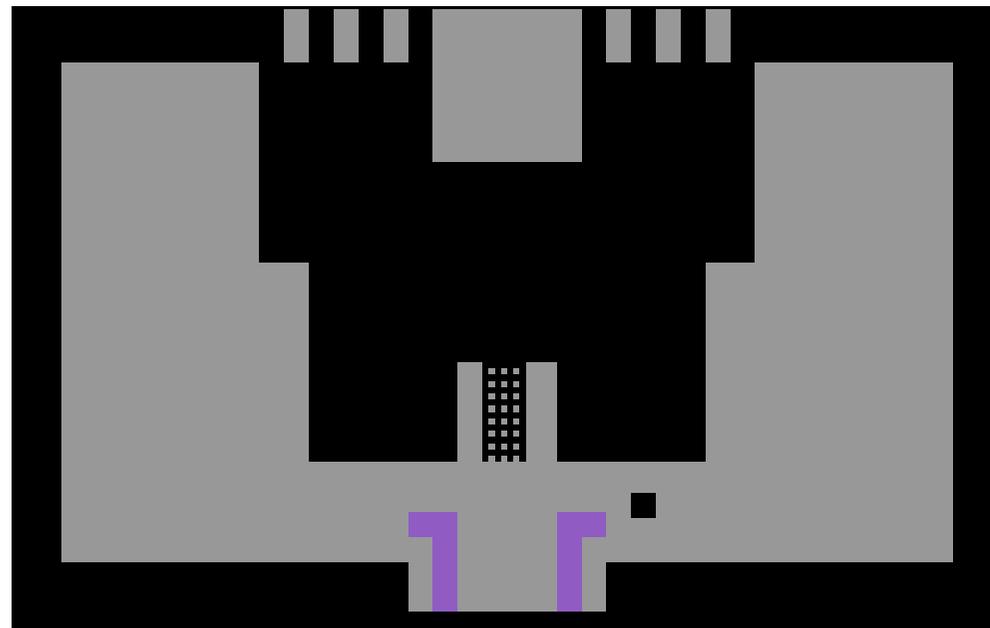


1978

Space Invaders foi o primeiro arcade a sair dos bares e ser colocado em ambientes comuns, como lojas e restaurantes. Com este lançamento, a fabricante Taito colocou o Japão no mapa do mundos dos games.

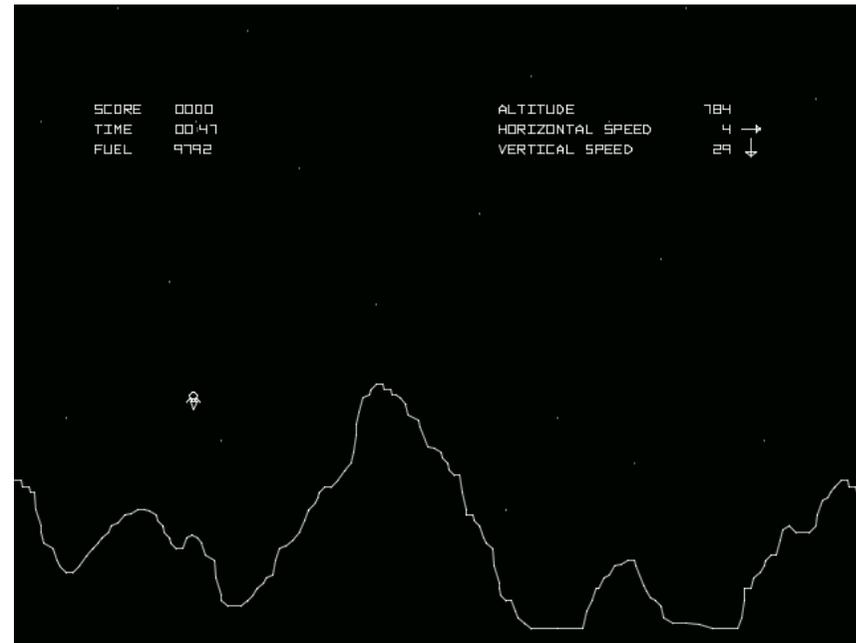


A política da Atari de não dar crédito às pessoas envolvidas na criação de jogos, mas apenas para a própria empresa, faz com que surjam os primeiros segredos em jogos. Warren Robinett, criador de Adventure, faz uma sala secreta onde seu nome brilha em cores de arco-íris. Para entrar na sala, o jogador deveria levar um ponto cinza para a tela inicial.



1979

Lunar Lander, o primeiro jogo comercial com gráficos vetoriais, na forma de wireframes, isto é, os objetos eram formados por linhas como se fossem o esqueleto de um modelo 3D, é lançado. Nasce então o antecessor dos gráficos poligonais, usados na maioria dos jogos da atualidade.

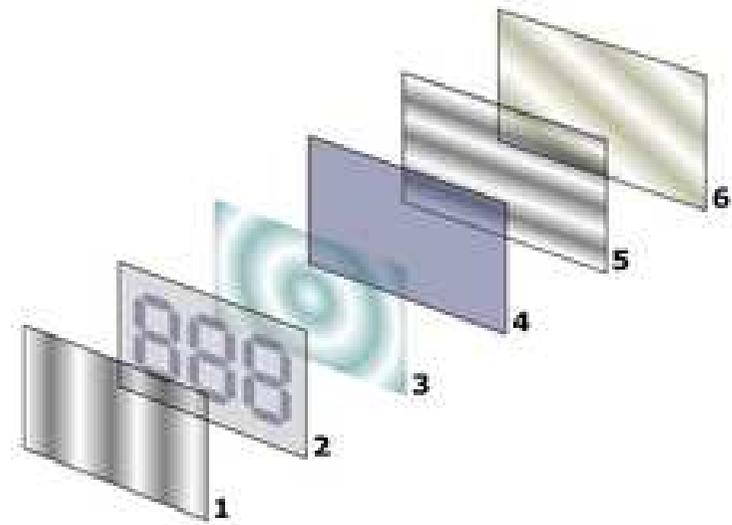


1980

A empresa Sinclair lança o ZX80, o primeiro computador a custar menos de £ 100,00 (cem libras) na Europa. A Nintendo lança a linha Game & Watch de jogos portáteis. O primeiro jogo a utilizar um display LCD é Ball, no qual o objetivo é equilibrar uma bola.



Sinclair ZX80



Camadas de um LCD

Surge o primeiro portátil da história o Microvision, fabricado pela Milton Bradley. A base do sistema utilizado no Microvision permanece inalterada até hoje: baterias, tela de cristal líquido, cartuchos, controles e botões no próprio aparelho.



1981

A Sinclair lança o ZX81. O jogo mais vendido é 3D Monster Maze, o primeiro jogo de terror e suspense da história.

O designer Shigeru Miyamoto, da Nitendo, cria Donkey Kong, um dos arcades de maior sucesso de todos os tempos, que introduz o personagem Mario.

O designer Toru Iwatani cria o jogo de arcade Pac-Man com a intenção de agradar crianças e mulheres.

1982

A **Commodore** lança o console Commodore 64, o primeiro videogame a ter chips separados para lidar com som e imagem.