

# Vídeo Game

Escola Estadual Antonio Nunez Jimenes

Artes  
Prof. Said

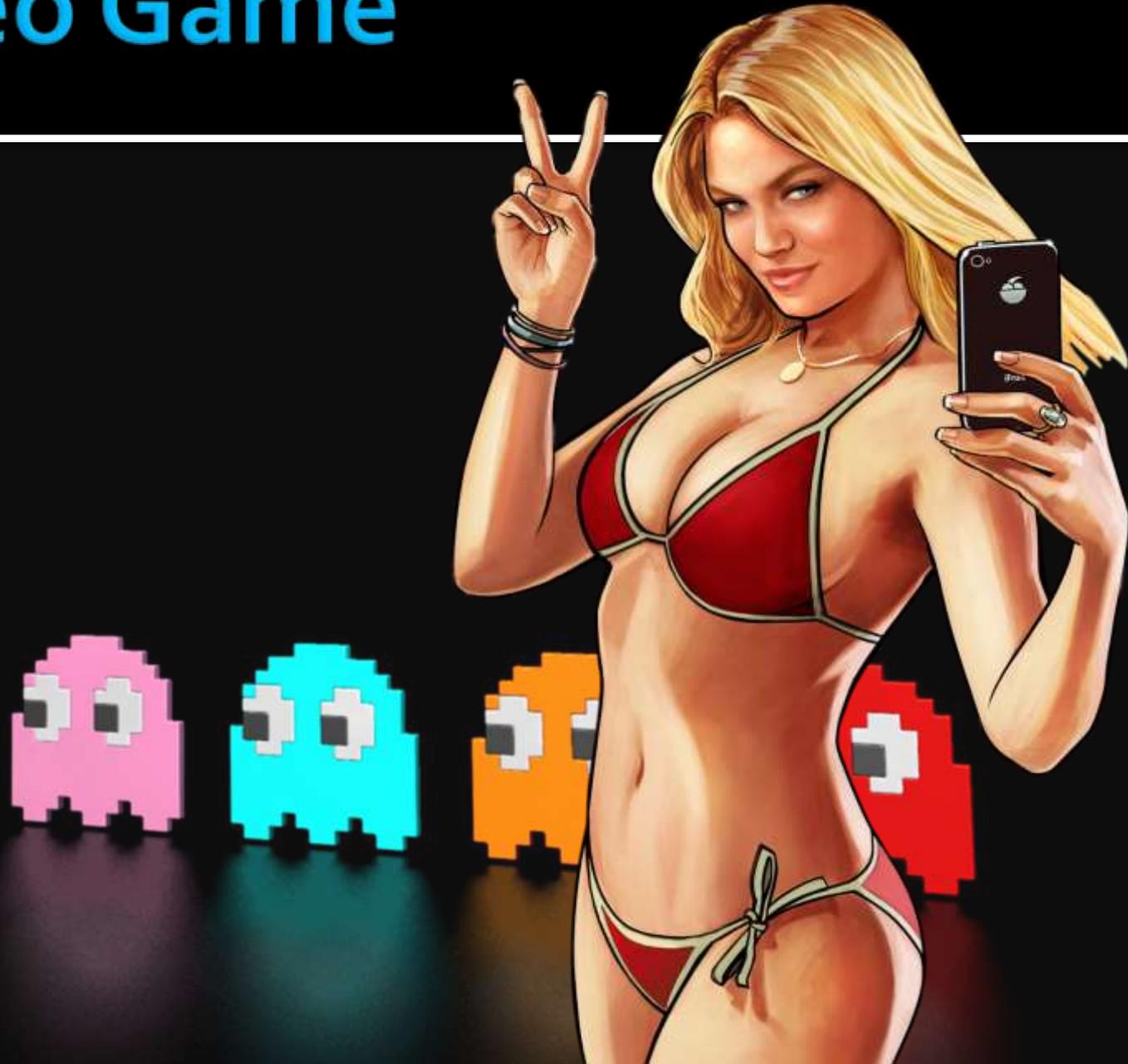
1º 2

Adriane Dácio

Cleiton Levi

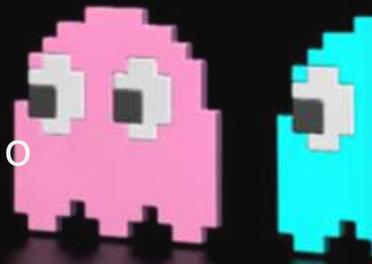
Dionatas Alves

Maria Alexssandra



# História do Vídeo Game

- Em 1947 os físicos Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann, testavam um equipamento para o desenvolvimento de TVs e monitores.
- O equipamento foi patenteado e batizado de Dispositivo para Diversão de Tubo de Raios Catódicos.
- Em 1958 o físico William Higinbotham criou o Tennis for Two (Tênis para Dois) em um osciloscópio para simplesmente manter os visitantes do laboratório entretidos



# SpaceWar

- Na década de 60, estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts desenvolveram o Spacewar



- Em 1971, Nolan Bushnell produziu um jogo parecido, batizado de Pong, ele colocou o invento em um bar, operada por moedas de 25 centavos, em dois dias a máquina quebrou.



# Nascimento da Atari

- Nolan Bushnell funda a Atari empresa que dominaria o mercado de jogos eletrônicos até a primeira metade da década de 80



- Outros consoles foram lançados mas sem sucesso como o Magnavox Odyssey e o Fairchild Channel F



# Activision

- Em 1976 a Warner Communications ofereceu 28 milhões de dólares para Bushnell, os novos donos da Atari fizeram com que ela entrasse em decadência

- Surge a Activision



David Crane, um dos criadores da Activision e o criador de Pitfall

- Em 1982 David Crane desenvolve o Pitfall, criada pela Activision, produtora de jogos terceirizada

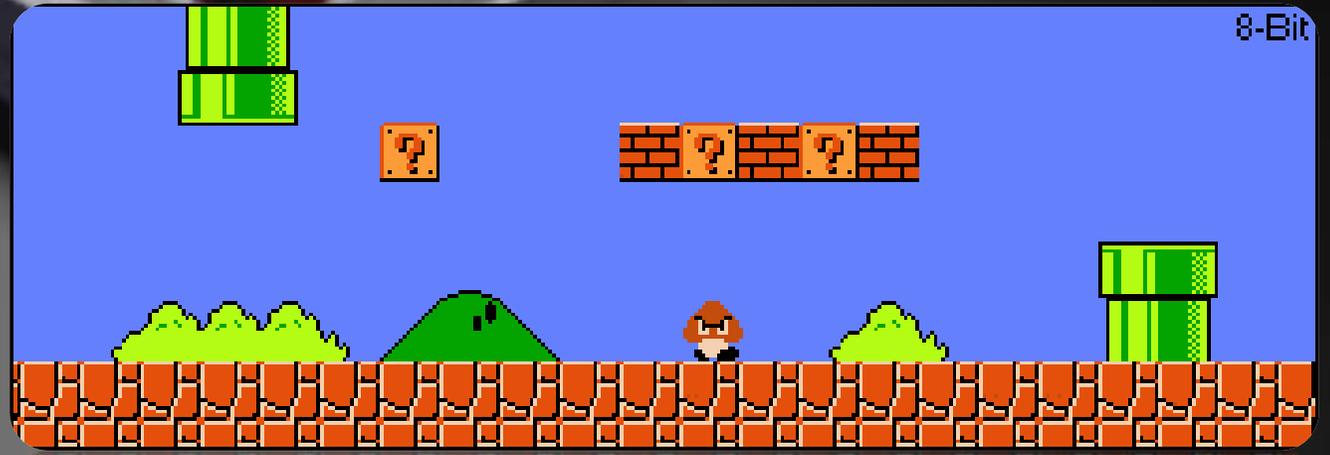


# O começo da inovação

•Em 1985, a Nintendo decide testar o mercado americano com o Nintendo Entertainment System (NES) ou o Famicom rebatizado.



•Miyamoto torna-se o herói da Nintendo, ele achava que os jogos deveriam ter uma história;  
•Mario era o herói comum e salvou o video game doméstico em 1985, com a criação do Super Mario Bros., que acompanhava o NES comercializado nos Estados Unidos.



# Concorrentes

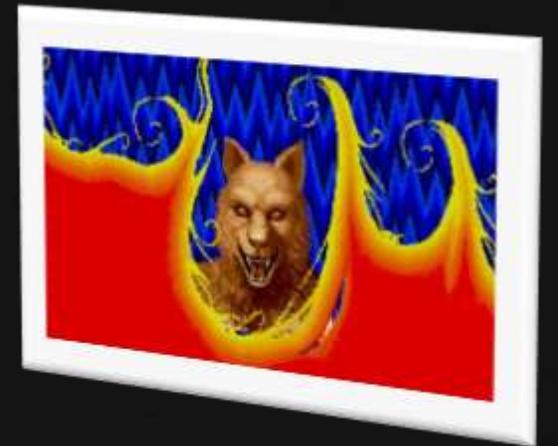
•O NES ganhou seu primeiro concorrente em 1986: o Sega Master System, criado para aproveitar a boa aceitação do mercado no momento após uma crise financeira.



•O ano de 1989 trouxe inovações e sucesso de mercado para o mundo dos games. Foi lançado o TurboGrafx-16, um console de 16-bit com tocador de CD. Pela primeira vez, jogos podiam ser rodados do CD. Vinha com o *jogo Alterest Beast*



*TurboGrafx 16*



*Alterest Beast*

# Anos 90 ♥

•O ano de 1990 já começa com sucesso para a Nintendo com o lançamento do Super Mario 3, o jogo de cartucho mais vendido de toda a história.



•A Nintendo ainda lança o Super Nintendo, um sistema de 16-bit com gráficos 3D e áudio superiores aos concorrentes Genesis e TurboGrafx.



*Super Nintendo*

# Anos 90 ♥

• Foi em 1990 também que surgiu no mercado o NeoGeo, um console de 24-bit que superava e muito a concorrência, mas o preço salgado prejudicou as vendas.



**Neo Geo**

• Para competir com o Mario a SEGA lança o Sonic



• Nessa época foi criada o sistema ERSB, que indica a idade recomendada e o nível de violência na capa dos jogos.



• Um dos vídeo games de maior sucesso hoje foi lançado no Japão em 1994: o Sony PlayStation



• A Nintendo não ficou de fora na briga e apresentou o N64 no Japão.

# Era moderna dos Video games ♥

- em 1998, ano que marcou o lançamento de The Legend of Zelda para N64,



- a SEGA anuncia o Dreamcast



- Ano 2000, o PS2 é lançado



- Em 2005 e 2006 foram lançados os dois consoles que definem o padrão de qualidade que os jogos têm hoje: X-box 360 e PlayStation 3, respectivamente. Com gráficos de alta definição, discos rígidos de armazenamento e suporte integrado à rede,



- A Nintendo aposta em outro tipo de jogador com o Wii. Tecnicamente inferior aos concorrentes, o Wii compensa com jogos divertidos e experiências diferenciadas de controle.

- Na oitava geração de consoles temos o Wii U



- o Playstation 4 e o Xbox One, lançados em novembro de 2013.



# Conclusão

- Jogos começaram com o propósito de distração do ambiente tenso que a Guerra Fria. Era necessário ter algo que oferecesse a sensação de poder para o espectador.



# Conclusão

• Jogos mais maduros trazem polêmica. Doom (1993) e sua violência excessiva foram relacionados ao massacre de Columbine, em 1999.



# História dos Vídeos Games



# História dos Vídeos Games

**Evolution of  
Video Games**



# Bibliografia

- <http://super.abril.com.br/tecnologia/como-foi-inventado-o-videogame>
- <http://www.tecmundo.com.br/xbox-360/3236-a-historia-dos-video-games-do-osciloscopio-aos-graficos-3d.htm>
- <https://www.oficinadanet.com.br/post/14214-a-historia-dos-videogames>
- <http://www.nerdmaldito.com/2013/10/conheca-como-comecou-historia-dos-video.html>
- <http://www.infoescola.com/curiosidades/historia-do-videogame/>
- <https://aidobonsai.com/tag/a-completa-historia-dos-video-games/>

