

A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS

A evolução dos jogos eletrônicos apresenta os primeiros marcos e avanços em laboratórios de pesquisa científica. Foi das salas de universidades para as mãos dos usuários e esse avanço expressivo dos jogos aconteceu desde o lançamento do primeiro game comercial.

A seguir, apresentamos uma linha do tempo com as fases e evolução dos videogames. Confira!

START
LOAD GAME
EXIT

ANOS 40 - 60

1940

Em New York World Fair, mais de 50 mil pessoas jogaram um game de matemática contra um computador.



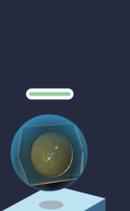
1952

A.S. Douglas criou o OXO, também conhecido como jogo da velha, como parte de sua tese de doutorado na Universidade de Cambridge.



1958

William Higinbotham criou Tennis for Two, primeiro game comercializado, em um grande computador analógico e tela de osciloscópio conectado no Laboratório Nacional de Brookhaven em Upton, Nova York.



1962

Steve Russell, do Massachusetts Institute of Technology, criou o Spacewar!, um videogame de combate espacial baseado em computador e o primeiro que pode ser jogado em várias instalações de computador.



1967

Foi criado o primeiro jogo eletrônico para ser usado em casa, o Brown Box que trazia até seis jogos diferentes, foram vendidos 300 mil aparelhos.



JOGOS ARCADE E O MARCO DOS ANOS 70

1972

Lançamento do Atari, resultado do investimento da Empresa Sega em jogos de arcade. Na década de 70, os jogos arcade se espalharam pelos Estados Unidos, tornando-se populares entre os usuários, alguns exemplos clássicos são Space Invaders, Pong, Donkey Kong e Pac-Man.



1977

O Atari 2600 é lançado e alcança um alto número de vendas por ano: de 250 a 550 mil unidades. Também nos anos 70 foram criados os computadores pessoais.



A EVOLUÇÃO DA COMUNIDADE GAMER NOS ANOS 80

1981

Lançamento de revistas gamer como Computer and Video Game e Computer Gaming World incentivou a formação da primeira comunidade gamer.



1983

Lançamento da Nintendo no Japão, a marca trouxe o console Family Computer (Famicom) que depois ficou conhecido como Nintendo Entertainment System (NES).



FINAL DOS ANOS 80 COMEÇO DOS 90

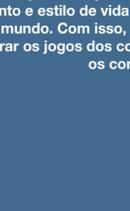
Lançamento de outros consoles de destaque como Super Nintendo, o Sega Mega Drive e o Gameboy.



A INTERNET E A EVOLUÇÃO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NOS ANOS 90

1994

Lançamento do console Sony Playstation e do Sega Saturn, além do desenvolvimento dos jogos em 3D.



1996

Lançamento da quinta geração de consoles como o Nintendo 64



FINAL DOS ANOS 90

A internet se torna mais popular, sendo responsável pela mudança de comportamento e estilo de vida de todas as pessoas no mundo. Com isso, era possível pensar em migrar os jogos dos consoles para os computadores.



DOS ANOS 2000 ATÉ HOJE

1998 A 2004

Começa a era do DVD com o novo padrão dos consoles de mesa e o foco voltado para os jogos online e as convergências tecnológicas. É a sexta geração de videogames



2004 A 2011

Consoles de mesa 128-bits e total conectividade com serviços de internet. É a sétima geração de consoles.



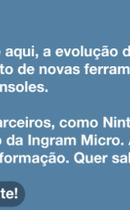
2012 A 2020

Capacidade de armazenamento (blu-ray), conectividade total, exclusividade, experiências com novas formas de interação e potência em processamento. É a oitava geração.



2020 ATÉ HOJE

A nona geração oferece imagens mais realistas, menor tempo de carregamento dos jogos. É também o começo do uso de realidade virtual, um exemplo de sucesso é Pokémon Go.



Como vimos até aqui, a evolução dos jogos eletrônicos tem sido orientada pelo avanço da tecnologia e pelo surgimento de novas ferramentas. A Ingram Micro é autoridade quando o assunto são os jogos eletrônicos e consoles.

Com grandes parceiros, como Nintendo, Sony e Microsoft, a melhor tecnologia para jogos digitais está no portfólio da Ingram Micro. Além disso, contamos com os melhores produtos e serviços de tecnologia da informação. Quer saber mais?

[Acesse nosso site!](#)

YOU WIN!

