

A história dos videogames pode ter sido relativamente breve – eles certamente não têm a mesma tradição de outras mídias eletrônicas como rádio ou TV. Se você comparar a evolução dos jogos eletrônicos ao cinema, não seria exagero dizer que o gênero está dando seus primeiros passos, o equivalente aos filmes de D.W. Griffith.

O diretor norte-americano foi o primeiro a usar películas fotográficas não para recriar teatro nas telonas, mas filmes na concepção moderna. Usando truques como ângulos dramáticos e edição de cenas, ele mostrou que o cinema era algo diferente de tudo que já havia sido feito antes. E se na nossa comparação os games já teriam ganho cor e som com seus avanços tecnológicos, os criadores de games ainda usam as antigas mídias como muletas. Poucos criadores, como Hideo Kojima e Yuji Naka, usam a interatividade e peculiaridades dessa linguagem de maneiras que só os videogames permitem.

Mesmo assim, a indústria dos games mudou muito em seus mais de 30 anos de história. Se alguns eventos houvessem acontecido de maneira diferente, poderíamos hoje estar jogando games vastamente diferentes – desde seu visual até sua mecânica, passando pelos controles que seguramos... mas graças ao empenho de alguns visionários, os videogames hoje são um dos maiores ramos de entretenimento do mundo. Esse artigo explora dez dos mais importantes momentos dessa história, e dez dos mais influentes games de todos os tempos.

Momentos >>>

#### 10. A primeira noite de Pong

Ainda empolgado com Computer Space, seu primeiro arcade (feito com base em Spacewar), Nolan Bushnell cria Pong, um simples game para dois jogadores que lembra o tênis de mesa. A instrução (o singular é proposital) do game era simples: “Evite errar a bola para um alto placar”. Para testar o game, Bushnell e seu sócio Al Alcorn deixaram uma unidade em um bar próximo à sede da Atari, o Andy Capp’s Tavern.

Alguns dias depois, o dono do estabelecimento ligou para Bushnell informando que a máquina havia quebrado. O engenheiro visitou o local e descobriu o que pode ter sido um dos defeitos mais agradáveis já presenciados: o game não funcionava pois sua gaveta estava entupida de moedas de 25 centavos. Essa foi uma das primeiras indicações que os jogos eletrônicos tinham potencial para ser uma grande fonte de renda.

Como Pong e seu predecessor Computer Space usavam uma televisão normal (e não o antigo monitor de vetores de Spacewar), o game pode ser transformado em um aparelho caseiro para uso com uma TV normal. Os desenvolvedores da Atari eventualmente criaram o Atari 2600, que se ligava a TV e tinha cartuchos intercambiáveis.

A Atari foi a empresa que pavimentou o caminho para o sucesso comercial dos videogames, tanto nos arcades quanto nos consoles – mesmo considerando que o Odyssey chegou às lojas antes do 2600, foi o sucesso dos aparelhos da Atari que colocaram os games no mapa.

Box: Você sabia?

A história da Atari e da Apple se cruzam em alguns momentos, sendo que os fundadores da firma de computadores pessoais trabalharam na empresa de videogames – e chegaram a oferecer o primeiro protótipo de computador pessoal para a Atari.

Outra curiosidade: o protótipo do Macintosh, primeiro computador a ter um sistema operacional gráfico, recebeu o nome LISA (de Local Integrated Software Architecture), mas esse também era o nome da filha do co-fundador Steve Jobs. Enquanto isso, todos os projetos da Atari recebiam o nome de uma empregada da empresa, como Pam, Candy e Colleen... mas o mais popular de todos, o projeto do Atari 2600, recebeu o nome Stella – que era o apelido da bicicleta de um dos criadores do videogame, Joe Decuir.

## 9. O Crash de 1983

A importância do Japão no mercado de videogames hoje é inegável, mas isso nem sempre foi verdade. A Atari controlou o mercado por muito tempo, usando um molde de negócios bastante diferente – mas o início dos anos 80 trouxe vários problemas para a empresa.

Na época, apenas a Atari produzia jogos para seu videogame, mas os executivos da Warner (dona da empresa) conseguiram criar uma séria inimizade com os programadores dos games. Além de pagar poucos royalties e não dar créditos dos jogos (Rick Mauer, programador da versão caseira de Space Invaders, recebeu apenas 11 mil dólares, apesar do game lucrar mais de 100 milhões), decisões corporativas variadas acabaram fazendo com que muitos dos talentos fugissem para criar outros estúdios (ver item 7).

A Atari também teve de lidar com a crescente competição dos computadores pessoais, que não apenas permitiam jogos mais elaborados, mas também ofereciam funções extras como processador de texto e planilha (ver item 8).

Mas no final das contas, a confiança exagerada da Atari foi a razão não apenas de sua ruína, mas do Crash de 1983. Empolgados com o crescimento astronômico da companhia, executivos compraram duas das mais importantes licenças da época: Pac-Man e E.T. Os dois projetos resultaram em games de baixa qualidade, e em pouco tempo a empresa estava com prejuízos que chegaram a 10 mil dólares por dia.

As decisões da Atari tiveram profundas conseqüências na indústria. Lojas tinham medo de carregar videogames, causando a falência de quase todas as empresas da área. Isso dificultou ainda mais a chegada da Nintendo, que não apenas oferecia um produto duvidoso, mas ainda vinha de um país com um sério histórico de concorrência que irritava os americanos.

Box: Você sabia?

A Atari pagou 20 milhões de dólares pela licença do filme E.T. – uma cifra alta até para os padrões de hoje. Mas como o contrato foi feito depois do lançamento do filme, a produtora deu um cronograma de dois meses para sua criação – menos de um terço do

tempo de um jogo feito rapidamente. Ninguém queria pegar o projeto, mas Howard Scott Warshaw (Yar's Revenge) acabou aceitando o desafio.

Apesar de descrever o produto para o diretor Steven Spielberg como “O jogo que vai deixar o filme famoso”, a decisão da Atari de fazer mais cartuchos do que haviam consoles no mercado resultou em inúmeras devoluções – e um aterro no Novo México repleto de cartuchos.

## 8. Computadores pessoais

Apesar dos videogames terem popularizado os jogos eletrônicos, a chegada da segunda geração de computadores pessoais (chamados por muitos de computadores caseiros, ao invés de microcomputadores) abriu novas portas para o gênero. Além de oferecer capacidade de processamento maior – e, portanto, jogos mais complexos e bonitos – a introdução de novas mídias resultou em inúmeras inovações: jogos salvos, maior armazenamento de dados... e a capacidade de ser programado pelo próprio usuário.

Enquanto os avanços na capacidade dos games seria eventualmente atingida pelos consoles, a capacidade de criar seus próprios jogos teria um grande impacto. Diversas empresas, como a Ultimate (hoje Rare), Origin e Sierra Online nasceram nos quintais de talentosos programadores e se tornaram extremamente famosas (veja Akalabeth, na lista dos games).

A introdução dos computadores também resultou nos primórdios do elemento social desse meio digital. Jogos em discos e fitas podiam ser facilmente copiados, inclusive através de BBS – computadores ligados por linhas telefônicas e modems a uma central. Junto com os primeiros hackers, essas comunidades permitiam que os piratas baixassem jogos mediante a colaboração de novos games... mas esse era apenas um dos primeiros passos dessa comunidade (veja item 6).

Box: Você sabia:

Os primeiros jogos feitos pelos programadores de fundo de quintal eram vendidos em sacolas plásticas Ziplock: o criador copiava o jogo em um disquete, colocava um manual xerocado em uma sacola Ziplock e vendia o conjunto em qualquer loja disposta a carregar o produto.

## 7. Activision abre a caixa de Pandora

A Atari era a única criadora de jogos para o seu videogame, mas quando a empresa perdeu alguns de seus melhores programadores, uma nova empresa foi criada por quatro ex-funcionários: a Activision.

Composta por David Crane, Alan Miller, Bob Whitehead e Larry Kaplan, a Activision não tinha os recursos (nem o interesse) em criar seu próprio console. Eles decidiram apenas fazer games para o sistema que conheciam melhor, o próprio Atari 2600. A Atari não gostou muito da idéia e entrou com uma ação judicial.

O resultado foi um acordo em que a Activision poderia fazer jogos para o Atari, mas apenas em troca de royalties. Isso faz da empresa a primeira licenciada – e criou o modelo que é usado até hoje.

Box: Você sabia?

A Activision foi uma das primeiras, mas outros funcionários da Atari também criaram pequenos estúdios na mesma época. Um deles, a Mystique, se especializou em jogos para o público adulto e criou Custer's Revenge. O game mostrava um caubói (inspirado no general George Custer) escapando de obstáculos fazer sexo com uma índia amarrada a um cactus. O game causou escândalo não apenas entre mães, mas nativos norte-americanos e feministas.

## 6. MUDs e a Sociedade do Jogo

Em 1978, durante a “febre” das BBSs, os SysOps (operadores de sistema) criaram pequenos jogos para serem compartilhados pelos usuários, normalmente usando clientes Telnet. Jogadores criavam personagens que compartilhavam uma aventura, em um mundo onde as ações de cada um influenciavam o ambiente de todos – tudo apenas com uma interface de texto e, quando muito, desenhos feitos com caracteres ASCII. Eles eram conhecidos como MUDs – cuja sigla pode ser interpretada como Multiple User Dungeon (Calabouço multi-usuário), Multiple User Dimension (Dimensão multi-usuário) ou Multiple User Dialogue (Diálogo multi-usuário), dependendo da fonte.

Logo surgiram outras versões, conhecidas como MUSH e MUCK, mas com mais ênfase na interpretação. Ao invés de deixar cada jogador sozinho em um ambiente compartilhado, eles usam texto para conversar, interpretando diferentes personagens – uma espécie de chat de ficção. Os MUDs cobrem virtualmente todos os gêneros, de fantasia medieval até ficção científica, passando inclusive por recriações de obras famosas, como o desenho animado O Rei Leão.

Tecnicamente, desde seu nascimento em Spacewar, os jogos já apresentavam a capacidade para múltiplos jogadores. Mas os MUDs marcam não apenas o início do multiplayer online, mas também servem de precursores para os atuais RPGs online para milhares de jogadores. Eles foram inspirados em Adventure (também conhecido como Colossal Cave).

## 5. Se você não pode vencê-los, use uma manha

Durante a produção de um jogo, muitas vezes seus criadores escondiam códigos secretos para facilitar suas vidas. Se era preciso testar um bug na sexta fase, um determinado comando poderia transportar o jogador diretamente para o local. Assim nasceram as primeiras trapaças dos games.

As trapaças logo se tornaram lugar comum entre os games. Tentar vencer jogos como Contra sem usar truques é virtualmente impossível para a maioria dos jogadores. Os truques então começaram a ser feitos com o consumidor em mente – alguns meramente

para efeito cômico (como colocar cabeças gigantes em jogadores de basquete), revelados em revistas para devolver interesse ao game ou dados como recompensa ao completar certos desafios.

Mas outros motivos levaram os criadores a esconderem segredos nos jogos: os Ovos da Páscoa. Como a Atari não dava crédito por seus games, Warren Robinett decidiu esconder suas iniciais em uma tela secreta do jogo Adventure para Atari 2600 (inspirado no Adventure dos computadores).

Tanto as trapaças quanto os Ovos de Páscoa virariam moda em quase todos os jogos, aparecendo posteriormente em sistemas operacionais, aplicativos, impressoras, DVDs e muitos outros lugares. Os filmes de George Lucas estão repletos deles.

Aproveitando-se dessa procura por parte dos jogadores, a Galoob criou o Game Genie, um acessório que permitia que o jogador fizesse o que programadores já faziam nos computadores: alterar valores diretamente na memória do aparelho para mudar os parâmetros do game.

Box: Você sabia?

Alguns dos mais famosos truques:

O truque Konami: Cima, Cima, Baixo, Baixo, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, B, A, Start

A palavra mágica de Adventure: Xyzy

Imortalidade em Doom: idkfa – todos os códigos começavam com id, o nome da produtora do game

Sonic 2 e suas “fases secretas”: durante a criação de Sonic 2, fotos mostravam uma fase que não podia ser encontrada no game. Com o lançamento no Natal, partes do game tiveram de ser cortadas – mas através de trapaças ainda é possível encontrar restos delas. Também é possível controlar o personagem Knuckles, conectando o cartucho a Sonic & Knuckles, atingindo áreas inacessíveis.

A chave de gelo: Assim como alguns ovos coloridos, a chave de gelo é um artefato que seria conseguido conectando Banjo Kazooie com Banjo Tooie, mas a conexão nunca foi implementada – e os artefatos só podem ser conseguidos com uma outra trapaça.

Box: O truque que não quer calar

A revista EGM norte-americana tem a tradição de esconder um artigo falso em sua edição de abril, para comemorar o dia da mentira. Essas brincadeiras incluíram um truque para liberar Sonic e Tails em Super Smash Bros Melee e até uma palavra com ortografia errada na capa – mas uma dessas se destacou: a presença de Sheng Long em Street Fighter 2, que chegou a ser publicada em outras revistas do mundo inteiro.

#### 4. Na palma da mão

Apesar da Nintendo ter lançado o videogame portátil com o Game & Watch, pequenos aparelhos inspirados no design de calculadoras de bolso, seria outro aparelho criado pelo

engenheiro Gumppei Yokoi que iria se tornar uma das mais importantes marcas da Nintendo por décadas: o Game Boy.

Desenvolvido com o nome-código Dot Matrix Game (Jogo de Matrix de Ponto. É possível ver DMG nos números de série de produtos do Game Boy) e lançado no Japão em 1989, o primeiro videogame portátil com cartuchos intercambiáveis utilizava uma tela composta de pontos monocromáticos para exibir seus jogos. Mas a possibilidade de carregar um videogame no bolso logo se provou uma excelente maneira de distrair os filhos em longas viagens.

Mas contrariando seu nome, o Game Boy foi um dos primeiros videogames a atrair a atenção dos adultos, assim como das mulheres. A simplicidade dos games, somada ao fator da portabilidade, fez do Game Boy um dos videogames mais vendidos da história, sobrevivendo por quase 10 anos sem maiores mudanças em seu design – apesar de diversas tentativas de empresas como Sega, NEC e Atari em oferecer aparelhos com telas coloridas e iluminadas.

Box: Você sabia?

Preparando-se para o lançamento do Game Boy, o criador de Mario, Shigeru Miyamoto, apontou Tetris como o game perfeito para o aparelho. O problema é que o jogo já havia sido licenciado para computadores e videogames. Mas os executivos da Nintendo americana perceberam que o contrato não fazia menção a videogames portáteis – oportunidade que a empresa decidiu aproveitar para criar um novo contrato.

### 3. CD-ROM

Desde os primórdios dos jogos eletrônicos, os jogos estavam restritos a serem vendidos em cartuchos de memória, disquetes e fitas – mídias com pouca capacidade de armazenamento. A limitada capacidade era um dos principais entraves para designers, forçando criadores de jogos em cartuchos a cortar certos elementos para encaixar o programa no limite do meio.

Mas o surgimento do disco laser compacto, o CD, chegou como uma pequena revolução: muitos jogos para PC e consoles mediam entre 2 e 30 megabytes – o CD-ROM oferecia 650. Mas se antes os criadores se sentiam limitados, agora eles viam todo o espaço e não tinham as ferramentas para aproveitá-lo. Isso levou muitos criadores a utilizarem vídeos e música digital para aproveitar toda essa nova liberdade.

Dragon's Lair foi um dos primeiros games a usar a mídia, transformando o popular desenho animado de Don Bluth em uma pequena obra interativa. Jogadores assistiam a ação e, em momentos-chave, deviam mover o controle para um dos lados ou apertar o botão.

Mas enquanto a Sega investiu na Wave Master para criar trilhas sonoras de qualidade e os irmãos Miller criaram o mundo virtual de Myst, muitos dos criadores dos primeiros jogos em CD ficaram tentados pela possibilidade de colocar vídeo e música,

comprometendo a qualidade geral dos games. Seriam necessários alguns anos para que a tecnologia acompanhasse o enorme salto em armazenamento.

Tendo em vista que virtualmente todos os jogos, com exceção da maioria dos portáteis, adotaram o disco ótico como padrão, seria difícil imaginar onde estariam os games hoje sem eles.

## 2. Nintendo PlayStation

Em setembro de 1984, Ken Kutaragi ficou impressionado com a recriação 3D de um rosto humano feita pelo computador System G. Ele ficou impressionado com o potencial de um videogame feito com essa tecnologia, e pensando no Famicom de seu filho, calculou que a tecnologia poderia ser implementada em um aparelho caseiro na metade da década de 90.

Ele preparou o projeto com paciência, e aproveitou-se das constantes visitas da Sony ao escritório da Nintendo (usadas para vender chips e outras tecnologias) para propor uma parceria em 1986 – que rendeu a venda de um chip de som PCM para o Super Famicom. Mas seu verdadeiro desejo era aproveitar o recente anúncio do Disk System, um acessório para o Famicom que usava um sistema praticamente arcaico para a época.

As negociações progrediram e nasceu o projeto do drive de CD-ROM do Super Famicom, o PlayStation, cujo contrato foi assinado no primeiro dia de 1989. Mas no dia 29 de maio de 1991 ele estava se dirigindo à sede da Nintendo para discutir o anúncio oficial do aparelho na feira CES, que aconteceria no dia 1 de junho, ele recebeu a má notícia de Nobuyuki Idei na plataforma do trem – a Nintendo decidiu encerrar seu contrato com a Sony em favor de outro com a Phillips.

Entre negociações e processos, as duas empresas continuaram em contato, mas em maio de 1992 Kutaragi decidiu deixar a parceria de lado e enfrentar o mercado sem a Nintendo. A equipe de Kutaragi estava secretamente criando tecnologias para jogos 3D, e essas foram todas incorporadas no projeto, que recebeu um X no final da sigla PS para diferenciá-lo do CD-ROM do Super Famicom.

Especula-se que a saída da Nintendo da parceria tenha sido medo do sistema de royalties proposto pela Sony, que poderia assumir controle de lucros dos jogos em CD aproveitando o nome Famicom – mas é certo que a separação permitiu uma entrada com força total da Sony no mercado, resultando em uma grande reviravolta no mercado.

Não apenas a Sony lançou um novo sistema de distribuição de games no Japão, agilizando a produção de discos e diminuindo o risco para os produtores, mas investiu muito em marketing e diminuiu o estigma relacionado aos videogames no mundo inteiro.

### 1. Uma nova dimensão (3D or not 3D)

Durante a evolução dos videogames, inúmeras técnicas para simular um ambiente em três dimensões foram criadas. Videogames com gráficos vetoriais podiam gerar formas simples, uma perspectiva isométrica permitia movimentos em três eixos, imagens pré-produzidas simulavam corredores... mas quando os jogos realmente começaram a fazer uma simulação literal de três dimensões muitas novas possibilidades se abriram.

Se antes os jogadores desenhavam mapas, ou viam matérias em revistas que demonstravam fases inteiras meramente colando imagens do game, a terceira dimensão permitiu que os mundos virtuais fossem muito mais abrangentes e repletos de segredos. Se Mario antes sabia que poderia chegar ao final da fase simplesmente seguindo sempre para direita e para cima, ele agora teria de procurar passagens em cavernas submarinas e encontrar estrelas escondidas atrás de objetos.

A introdução de gráficos 3D permitiu que os jogos finalmente explorassem a possibilidade de criar uma visão em primeira pessoa, ou seja, dando ao jogador a perspectiva do personagem. Simuladores de todas as formas se tornaram possíveis, e os jogos de esportes se tornaram mais realista do que nunca.

Como as diferentes implementações de gráficos 3D aconteceram nos mais variados pontos da história dos videogames, é impossível marcar um início exato – mas pouco a pouco essa técnica se tornou mais popular, e hoje é o padrão da maioria dos games produzidos. Mesmo em jogos predominantemente 2D, é possível usar essas novas tecnologias para criar efeitos especiais impressionantes.

A introdução do 3D foi muito mais do que uma mudança estética para os games. De repente, a tela deixou de ser um palco sem profundidade, e os jogadores mergulharam de vez em uma nova dimensão.

## OS DEZ JOGOS MAIS INFLUENTES

### Spacewar (1962)

Inspirado em uma série de ficção científica do autor E. E. Smith, Spacewar foi desenvolvido no computador PDP-1 do MIT em 1962 por Stephen Russell.

Como não mencionar o pai dos videogames? Além de ser o primeiro jogo executado em uma tela de vídeo, já permitia dois jogadores e definiu naves que atiram como protagonistas, antecedendo games como Asteroids, Space Invaders e tantos outros.

### Adventure (também conhecido como Colossal Cave) (1976)

Se os jogos eletrônicos começaram com gráficos rudimentares, Adventure pode ser visto ao mesmo tempo com um retrocesso e um avanço. Jogadores exploram uma caverna misteriosa inspirada em fantasia medieval – tudo apenas lendo descrições e escrevendo comandos.

O jogo foi criado pelo engenheiro e explorador de cavernas Will Crowther, um programador da Bolt, Beranek & Newman (um dos criadores da ARPANET, o embrião da Internet). Depois de mapear a caverna Mammoth, em Kentucky, ele criou um mapa vetorial do local em 1972, e posteriormente criou o jogo de texto para jogar com a filha, em 1975.

A versão conhecida hoje é uma adaptação melhorada por Don Woods, que encontrou o programa no computador da empresa. O formato inspiraria a série Zork, criados pela Infocom. O gênero continuaria nas mãos da Sierra e Lucasfilm Games (hoje LucasArts), até chegar em jogos como Myst.

#### Akalabeth: World of Doom (1980)

Akalabeth, o embrião de Ultima, marca o início dos RPGs eletrônicos. O game traz todos os elementos de experiência e exploração de calabouços de Dungeons & Dragons. Até a trama do game está conectada com Ultima, trazendo Lord British como o rei que dá a missão ao aventureiro – sendo também o nome artístico assumido pelo criador Richard Garriott. Ele ganhou o apelido na escola devido ao seu sotaque britânico.

Ultima adicionaria outros aspectos de interação com o ambiente e NPCs, além de gráficos mais elaborados. O sistema de Ultima seria adotado por Dragon Quest no Japão, e a fórmula seria rapidamente cristalizada como o padrão para RPGs eletrônicos.

#### Sokoban / Tetris (1982/1985)

Dois dos mais importantes jogos de quebra-cabeça empatam como importantes marcos na história dos videogames. Sokoban (termo japonês para o responsável por um armazém) coloca o jogador no papel de um personagem que deve empurrar caixas até seus respectivos lugares na sala. Tetris (o nome faz referência às peças compostas por quatro blocos) exige que o jogador encaixe as formas em queda de forma a completar linhas horizontais, que são apagadas.

A grande maioria dos jogos de quebra-cabeça deve algo para esses títulos, que oferecem as peças básicas (o trocadilho não é acidental) para suas fórmulas. Games como Boulder's Dash e Bust a Move se inspiram nos mesmos conceitos, só que de formas diferentes.

Sokoban foi criado por Hiroyuki Imabayashi em 1982, enquanto Tetris surgiu da mente do russo Alexey Pajitnov em 1985.

#### M.U.L.E. (1983)

Apesar de ser quase desconhecido nos dias de hoje, a influência de M.U.L.E. pode ser sentida em inúmeros games de peso como SimCity, Civilization e Rollercoaster Tycoon.

Desenvolvido por Dan Bunten em 1983, o game colocava jogadores no papel de colonizadores do planeta Irata (Atari escrito de trás para frente). Usando M.U.L.E.s (Multiple Use Labor Element, um trocadilho com a palavra mula, usado para descrever a função desses equinos robóticos) o jogador devia usar oferta e demanda para reunir a maior fortuna entre os jogadores.

Além de literalmente servir como ponto de partida para os jogos de criação e simulação de impérios econômicos, ele oferecia um elemento multiplayer que misturava competição e cooperação tão avançado que só seria copiado anos depois.

O autor Dan Bunten se submeteu a uma cirurgia para trocar de sexo, e morreu em 1998 como Dani Bunten enquanto trabalhava em uma versão online do jogo.

One on One: Dr. J vs. Larry Bird (1983)

Muita coisa mudou na Electronic Arts desde sua criação, mas um de seus maiores trunfos começou em 1983, quando o primeiro contrato de licenciamento de atletas foi feito. One on One não era apenas um divertido jogo de basquete – ele trazia Larry Bird e Julius Erving como personagens.

Além de implementar uma dinâmica maior com apenas dois jogadores, o game trazia várias animações que aumentavam sua personalidade: enterradas elaboradas, o quadro da cesta se quebrando (e sendo limpo pelo faxineiro), um juiz que apitava faltas... tudo para fazer um jogador delirar.

Criado por Eric Hammond, foi o primeiro título do gênero a vender mais de 100 mil cópias.

Elite (1984)

Se os MUDs criaram os primeiros mundos persistentes, Elite criou o primeiro mundo virtual de larga escala. Mesmo deixando de fato seu pioneirismo no uso de gráficos vetoriais tridimensionais, o game oferecia uma galáxia com mais de 5000 planetas a serem visitados.

O objetivo era atingir o grau de Elite. Na pele comandante Jameson, o jogador recebia 100 créditos e uma pequena nave comercial com pouca armadura, a Cobra Mark III. Acompanhado por um código de conduta descrito no conto The Dark Wheel, de Robert Holdstock, o game permitia que o jogador ganhasse dinheiro da forma que achasse melhor: comércio, pirataria, missões como mercenário ou militar e mineração de asteróides eram as opções.

O dinheiro ganho com as missões poderia ser usado para comprar mercadorias mais caras, melhorar as capacidades de transporte, ofensivas e defensivas da nave – sendo que tudo isso abria portas para novas oportunidades comerciais. Essa mecânica aberta seria copiada em Wing Commander Privateer, e teria repercussão até Grand Theft Auto.

Elite foi produzido por David Braben e Ian Bell em 1984 e teve duas continuações oficiais, Frontier: Elite 2 (93) e Frontier: First Encounters (95).

### Super Mario Bros. (1985)

Mario já havia aparecido em outros jogos antes, mas sua primeira aventura feita especialmente para videogames seria um marco. Não foram apenas os gráficos coloridos, a música memorável e os muitos momentos de tensão que o separariam do resto dos jogos eletrônicos.

Assim como seu criador deixou de lado a carreira de ilustrador, Mario deixaria sua profissão original de marceneiro para se tornar um encanador – uma decisão que mudaria o rumo dos games: o novo jogo encantou com suas muitas passagens secretas. Sim, o game ainda era completamente 2D, mas ia muito além do que o jogador podia ver. Canos escondiam passagens para subterrâneos secretos, enquanto pulos criativos levavam para locais que permitiam que fases inteiras fossem evitadas.

Depois de Mario, muitos jogos trariam passagens secretas e caminhos alternativos para os jogadores mais curiosos e atenciosos. A obra de Shigeru Miyamoto foi inspirada em diversos elementos de sua infância, que teve influência nos demais jogos 2D da série.

### Legend of Zelda/Metroid (1986)

Dois jogos produzidos pela Nintendo para o Famicom Disk System, ambos lançados em 1986. De um lado, Shigeru Miyamoto criou uma fantasia medieval. Do outro, Gumpei Yokoi produziu uma aventura espacial moderna. Os dois mudaram a natureza linear dos games de ação.

Jogadores ainda estavam acostumados a seguir sempre em fases lineares em seus games, mas esses dois títulos ofereciam enormes mundos a serem explorados da maneira que o jogador preferisse. Conseguindo novos itens durante suas jornadas, eles abriam novas portas para continuar seu progresso.

Enquanto a versão em cartucho de Zelda foi a primeira a trazer uma bateria para dispensar o uso de senhas para resumir a ação, Metroid provavelmente estava à frente do seu tempo ao revelar, em seu final, que Samus Aran, protagonista de coragem que enfrentou os perigosos piratas espaciais... era uma mulher.

### Herzog Zwei (1989)

Apesar de Dune II ser considerado o primeiro jogo de estratégia em tempo real, muitos de seus elementos já estavam presentes em Herzog Zwei, um pouco conhecido título para Mega Drive da TechnoSoft.

Enquanto o jogador controlava um veículo que podia se transformar em avião de transporte ou robô de guerra, ele precisava controlar o maior número de zonas estratégicas, que por sua vez aumentavam o fluxo de recursos para seu caixa. Esse dinheiro podia ser usado para comprar oito tipos de unidades de combate diferentes, que deviam então ser espalhadas pelo mapa e receber ordens.

O game não apenas traz todos os elementos principais de Dune II, mas ainda oferece nativamente suporte para dois jogadores. Claro, faltava muita refinação, mas a presença desses mesmos elementos continua intacta em dezenas de jogos do gênero até hoje.