



Dossiers de CAV, 3

Videojocs al segle xx



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

CRAI Biblioteca
Biblioteconomia



Siguin consoles o siguin microordinadors, al llarg de més de quaranta anys l'entreteniment electrònic s'ha elevat a la categoria d'art per mèrits propis, gràcies a una legió de creadors, tant enginyers com programadors i guionistes.

Aquest dossier està dedicat als aparells d'entreteniment domèstic i vol oferir una mirada ràpida, però prou exhaustiva, de diverses consoles i microordinadors, a fi de donar-los a conèixer al públic jove i al principiant.

Ara bé, degut a la quantitat de material disponible sobre la qüestió, aquest dossier només cobreix els anys compresos entre 1962 i 2000.

NOTA. Cada fotografia conté un enllaç a una llista de vídeos útils sobre l'aparell corresponent.



DEC PDP-1 (1960). Aquest ordinador es va convertir, el 1962, en el primer ordinador comercial que tenia un videojoc: un grup d'alumnes del MIT va crear Spacewar!, que gràcies al seu suport (cinta de paper perforada), va passar de mà en mà ràpidament i va fer història.



Magnavox Odyssey (1972). La primera consola de videojocs la va crear l'enginyer d'origen alemany Ralph Baer. Només mostrava punts i ratlles, i els «gràfics» eren làmines de plàstic que s'enganxaven a la pantalla del televisor. Va tenir un èxit menor. Una imitació que se'n va fer, la catalana Overkal, va ser la primera consola europea.



Atari Pong (1972). La versió domèstica del joc de tennis plagiat de l'Odyssey va ser un èxit rotund i va donar origen a centenars d'imitacions de totes marques i tipus, malgrat que al principi només permetia jugar a un únic joc. Un fenomen mundial.



Fairchild Channel F (1976). Producte de la ment de l'enginyer Jerry Lawson, creador dels videojocs continguts en suport físic (aleshores, i fins a final dels noranta, en cartutxos). Tot i així, la irrupció d'Atari 2600 va fer que aquesta consola pionera fos oblidada ben aviat.



RCA Studio II (1977). Considerada la pitjor consola de tots els temps, també funcionava amb cartutxos i, com aquell que diu, va néixer morta davant de la Channel F. Era en blanc i negre i incòmoda d'usar.



Apple II (1977). Sobre aquesta màquina es va forjar l'imperi Apple. És el primer ordinador domèstic que es va vendre de manera massiva, i podia connectar-se al televisor. Va ser una màquina de jocs excel·lent perquè era molt fàcil programar-hi i admetia molts perifèrics que la milloraven.



Atari 2600 (1977). Nascuda com a Atari VCS. Va tardar a enlairar-se, però quan ho ha fet l'èxit va ser monumental. Gràcies a la seva qualitat, al saber fer de la companyia i a la quantitat de jocs que oferia, es va convertir en una icona de l'entreteniment dels anys setanta i vuitanta. Podem dir que va acabar morint d'èxit.



Philips G7000 (1977). Coneguda als Estats Units com a Magnavox Odyssey², és la successora de la primera consola de la història, fabricada després que Philips comprés Magnavox. Amb un teclat integrat, va tenir cert èxit, especialment a Europa i al Brasil. Les seves limitacions van ser superades sobretot pel programador Ed Averett, un geni oblidat.



Bally Professional Arcade (1978). La va produir una veterana marca de màquines recreatives, i es va presentar com un projecte seriós i pensat per a un públic adult amb ganes d'aprendre a fer els seus propis jocs. Tenia un teclat integrat i la possibilitat de gravar jocs en casset.



Interton VC 4000 (1978). Aparentment la va crear la companyia britànica Radofin. Inclosa per ser probablement el model més conegut internacionalment de l'anomenada família 1292. Les consoles d'aquesta família compartien l'ús del processador Signetics 2650A i el catàleg de jocs. Només a l'Estat espanyol n'hi va haver tres models de tres fabricants diferents.



APF-MP1000 (1978). Enginyós experiment poc reeixit, però molt influent, del fabricant de calculadores APF. Aquesta consola admetia un enorme perifèric que la convertia en un ordinador de baix cost anomenat Imagination Machine. Altres companyies van intentar fer el mateix i també van fracassar.



Atari 400/800/XL/XE (1979). Atari va passar a la informàtica de consum amb la seva família d'ordinadors de vuit bits. L'econòmic 400 (a la foto) va ser el més venut d'una línia d'exitosos ordinadors molt orientats als jocs.



MB Microvision (1979). Creada pel jove Jay Smith, va ser la primera consola portàtil. Només reproduïa quadrats i els jocs anaven en cartutxos. L'èxit inicial va resultar efímer: la poca qualitat dels materials feia que les unitats s'espatllessin.



TI-99/4A (1979). Ordinador de Texas Instruments. Tot i que no havia estat pensat com a tal, es va revelar com una excel·lent màquina de jocs. MB va crear una sèrie de perifèrics que ho potenciaven. No va triomfar del tot, però manté cert estatus de culte.



Intellivision (1980). La consola de Mattel va ser la primera a competir de tu a tu amb Atari 2600. Molt més potent que la seva rival, mai la va superar en vendes, però s'hi va acostar prou. Malgrat que els comandaments eren complicats, van innovar. Es va fabricar fins al 1990 i té una comunitat de fans molt dedicada.



Commodore VIC-20 (1981): L'*ordinador amigable*, com l'anomenaven, estava més orientat als jocs que altra cosa, però una campanya de publicitat protagonitzada per l'actor William Shatner emfatitzava que VIC-20 era molt més que una consola. Gràcies al seu bon rendiment va ser un èxit mundial i va superar en vendes l'Apple II. Per a Commodore, això era només l'inici.



Entex Select-A-Game (1981). L'encara avui dia prestigiosa companyia de maquetes Entex va llançar amb cert èxit una sèrie de jocs portàtils que funcionaven amb VFD (una variant dels fluorescents). Com la Microvision, aquesta consola funcionava amb cartutxos.



Epoch Cassette Vision (1981). És un peu de pàgina a la història del videojoc, La Cassette Vision (a dalt) i la posterior i més potent Super Cassette Vision (a baix) van constituir el primer intent seriós d'una empresa japonesa de fer una videoconsola. Van tenir un èxit relatiu al mateix Japó i a França.



BBC Micro (1981). Fabricat per l'empresa Acorn, va sortir d'una iniciativa per a l'alfabetització informàtica per part de la BBC al Regne Unit. Present a gairebé tots els centres educatius britànics, va ser una màquina de jocs grandíssima, per irònica desesperació dels mateixos impulsors de l'ordinador.



Vtech CreatiVision (1982). Aquesta consola provenia de Hong Kong i era una espècie d'evolució de l'MP1000. Era una màquina potent i sofisticada que pretenia funcionar com a ordinador. Es pot dir amb seguretat que ningú la va utilitzar mai per a tasques serioses, però, malgrat això, va ser un gran èxit a Austràlia.



Sèrie Sinclair Spectrum (1982). L'inventor anglès Clive Sinclair va posar a la venda aquest ordinador en color, econòmic i molt estimat, que va tenir un èxit espectacular entre els jugadors de tot Europa. Va tenir desenes de models i centenars de perifèrics que el milloraven constantment.



ColecoVision (1982). La joguinaire Coleco va causar sensació amb aquesta consola potentíssima, l'única d'aquell temps que va arribar, durant una temporada, a superar en vendes les d'Atari. Una crisi greu en el mercat de les consoles va aturar el que semblava ser la seva nova referència.



Commodore 64 (1982). És el successor de VIC-20 i encara avui el model d'ordinador més venut de la història. Es va basar en el mateix principi que el model anterior: pensat per jugar però amb una línia de programari de treball excel·lent. Un multiusos llegendari amb un catàleg oficial de més de 10.000 programes.



Entex Adventure Vision (1982). Es tracta d'una consola portàtil també basada en leds. Creava gràfics amb un sistema de mirall rotatori. Se'n van treure quatre jocs, i sembla que no pretenien treure'n més. Va ser innovadora, però va tenir un èxit limitat.



Dragon 32/64 (1982). Nascut a Gal·les i mort a Càceres, Dragon 32 (i el més potent Dragon 64) va ser un ordinador no gaire popular, clon legal de l'americà Tandy Color Computer. Sorgeix de la venda de l'empresa original Dragon Data Ltd. a Eurohard SA i es va convertir en el primer ordinador espanyol de venda internacional.



Oric (1982). Tot i ser anglès, de la companyia Tangerine, va ser l'ordinador nacional de França durant els anys vuitanta, i, de fet, una companyia francesa va acabar comprant-lo. Era molt similar a la família Spectrum i es va convertir en la plataforma de sortida de la indústria francesa del videojoc, que va ser molt forta els anys noranta.



Atari 5200 (1982). L'hereva de la 2600 era bàsicament un ordinador Atari 400/800 amb carcassa de consola, i cartutxos i comandament diferents. El comandament, però, era nefast. Tot i que tenia un catàleg excel·lent, aquesta consola va ser un fracàs rotund per culpa de males decisions executives.



Vectrex (1982). És la consola de culte per excel·lència. Cocreada per Jay Smith (creador de la Microvision), mostrava gràfics en vectors en lloc de píxels, i, tot i ser en blanc i negre, eren espectaculars. Va molt buscada perquè una crisi en el món del videojoc va fer que aviat quedés descatalogada, malgrat que era excel·lent.



Família Arcadia (1982). Germana de la família 1292 (funcionaven amb el mateix processador, en aquest cas, millorat), també va sortir en moltes versions, algunes de les quals es van vendre a Espanya. Van destacar la versió americana, l'Emerson Arcadia 2001, i la japonesa, fabricada per Bandai.



MSX (1983). El primer producte important de Microsoft va ser aquest estàndard, que va tenir un èxit enorme al Japó, el Brasil o Espanya. Diverses marques importants en van fabricar. MSX, de fet, va constituir la base de l'actual MS-DOS, que va donar lloc a Windows (a la foto, un model de Sony).



Famicom / Nintendo Entertainment System (1983). La companyia japonesa Nintendo es va convertir en una de les potències del món de l'entreteniment més importants amb aquesta consola (anomenada originalment *Famicom*), que va acabar amb la crisi de les consoles i es va convertir en un símbol de la cultura pop dels anys vuitanta (tot i les pràctiques empresarials dubtoses).



Sega SG-1000 (1983). La companyia Sega, gran rival de Nintendo els anys noranta en una guerra empresarial de molt mal gust per part de tots els bàndols implicats, es va estrenar amb aquesta consola, que va sortir exactament el mateix dia que la Famicom. Va tenir un cert èxit a Oceania i va arribar a vendre's a Europa.



Amstrad CPC (1984). A partir de la idea de «tot en un», els britànics d'Amstrad van crear un ordinador complet (amb monitor i disqueteres) a preu de microordinador, ja que també estava orientat a l'oci. L'èxit va ser tal que Amstrad va acabar comprant la marca Sinclair i la va convertir en la seva línia econòmica. A la imatge, un model CPC 464.



Atari ST (1985). Jack Tramiel, fundador de Commodore, va haver d'abandonar l'empresa durant la crisi dels videojocs. Va comprar, però, Atari i va llançar, juntament amb altres exemplets, la seva «venjança»: un ordinador multitasca que competia amb els PC IBM i els Mac. Així, va tenir èxit tant entre les empreses com entre els juga-



Commodore Amiga (1985). Un ambiciós projecte independent que va comprar Commodore poc abans que Tramiel en marxés. Va sortir poc després de l'ST, amb el qual va tenir una rivalitat molt forta. Amiga va guanyar per poc la partida a Atari perquè estava més orientada al joc que al treball, la qual cosa feia que el jovent la preferís.



Sega Master System (1985). Sega va entrar de debò en el joc amb la consola de vuit bits. Tot i que mai va ser competència per a Nintendo al Japó o als Estats Units, va ser un huracà a Europa, Sud-amèrica i Oceania. Més potent i colorista que la NES, no tenia, però, un catàleg de jocs de tanta qualitat.





Atari 7800 (1986). Tot i estar centrats en l'ST, l'Atari de Jack Tramiel va voler fer uns diners extra traient aquest projecte de la consolada abandonada el 1984. Retrocompatible amb la 2600 i adreçada a jugadors veterans. Si bé no va ser un èxit, va donar els esperats beneficis extra.



NEC PC Engine (1987). Entre els vuit i els setze bits, aquesta consola va ser un fenomen de masses al Japó, però va passar força desapercebuda a la resta del món, on s'anomenava TurboGrafx-16 (a baix). Va ser la primera que va aprofitar el potencial del naixent CD-ROM gràcies a un perifèric de gran



Sega Mega Drive (1988). La consola que va marcar a Occident el final dels vuitanta i l'inici dels noranta devia part de l'èxit a la potència, el catàleg excels, l'agressiva campanya de màrqueting, les moltes innovacions i la frenada a les pràctiques comercials abusives de Nintendo. Va ser, sens dubte, un dels símbols de la cultura pop dels noranta.



Nintendo Game Boy (1989). Heus aquí un altre fenomen de masses, símbol generacional i durant molts anys la consola més venuda de la història. Tot i ser monocolor, era senzilla d'usar, consumia poca energia i tenia un catàleg excel·lent. Amb el temps en va sortir una versió en color que a més era petita i lleugera.



Atari Lynx (1989). Desenvolupada per la companyia de jocs Epyx i comprada per Atari, va ser la primera consola portàtil en color, i era extremament potent. La manca de catàleg i la gran incomoditat en usar-la van fer que no fos excessivament popular, però les innovacions que va introduir perduren.



Amstrad GX4000 (1990). Intent de la companyia anglesa Amstrad de fer una consola compatible amb els cartutxos que feien per als CPC. Va ser un fracàs, però queda com a curiositat, per tractar-se d'un dels pocs intents europeus de fer una videoconsola.



Sega Game Gear (1990). La resposta de Sega a la Game Boy va ser aquesta versió més potent i en miniatura de la Master System. Es va vendre relativament bé, però no va arribar al nivell de vendes de la seva rival. En color i capaç de funcionar com a televisor portàtil, era poc amigable pel que fa a l'energia i les peces eren molt fràgils, la qual cosa és un maldecap per als col·leccionistes.



Super Nintendo (1990). La resposta de Nintendo a la Mega Drive va ser aquesta potent màquina. És la tercera consola que es converteix en icona cultural de l'inici dels noranta. Va acabar superant la seva rival en vendes i va ser un altre camp de proves important per a la innovació en el sector del videojoc domèstic.



Neo-Geo AES (1991). Àlies *el Rolls-Royce del videojoc*, Neo-Geo va ser una potentíssima i caríssima videoconsola, que es va assegurar un grup de seguidors fidels, malgrat el seu catàleg, bo però limitat. Va ser un símbol de la desproporció i l'excés a què havia arribat la indústria en aquell temps.



Philips CD-i (1991). Ni consola ni ordinador, Philips era una màquina destinada a esbrimar les possibilitats multimèdia del format CD. Tot i l'ambició del projecte, gairebé cap dels seus productes (especialment els jocs) era de qualitat. Un despropòsit multimilionari.



3DO (1993). Estàndard de consola de trenta-dos bits fabricada per marques concessionàries (igual que MSX amb els ordinadors). Malgrat ser un producte innovador i de qualitat, en cap moment va poder competir amb les colossals Sega i Nintendo. Té un seguiment com a producte de culte considerable.



Atari Jaguar (1993). L'últim hurra d'Atari va ser aquesta consola de seixanta-quatre bits. Els problemes logístics i de maquinari i programari que tenia, sumats a un catàleg molt fluix, van acabar amb la companyia, que actualment només existeix com a marca comercial, sense producció pròpia.



Virtual Boy (1994). Virtual Boy és un desafortunat intent de treure una consola portàtil de realitat virtual, tot i que en realitat no ho era. Tenia un visor monocolor vermell i negre, que permetia veure en 3D, i va rebre queixes de marejos i atacs epilèptics, fins al punt que Nintendo va haver de retirar. El primer fracàs de la companyia de Kyoto.



Sega Saturn (1994). Una sèrie d'enfrontaments interns i males decisions de Sega van portar la companyia a un declivi important i a la desconfiança dels consumidors. Tot i que a la fi Saturn va aconseguir l'anhelat èxit al Japó, internacionalment va ser un desastre malgrat les seves virtuts.



Sony Playstation (1994). Nascuda del que havia de ser un rebutjat perifèric de CD-ROM per a la Super Nintendo, es va convertir en la consola de referència de final dels noranta, per la qualitat general del producte, el gran catàleg, i la campanya de màrqueting magistral..., a més de l'enorme facilitat



Nintendo 64 (1996). Èxit reeixit, tot i que no espectacular, de Nintendo. Va ser l'última consola de sobretaula que va funcionar amb cartutxos. Nascuda d'un projecte rebutjat per Sega, la idea que funcionés amb cartutxos la va posar en desavantatge respecte a la competència, ja que el CD era un mitjà amb més potencial i molt més barat.



Neo-Geo Pocket (1998). SNK, la companyia que havia fet la luxosa Neo-Geo, va voler continuar el seu èxit. Tot i que tenia jocs excel·lents, les consoles portàtils monocolor ja no es duïen, i quan va sortir la versió en color (que té un cert estatus de culte) ja era un fracàs rotund.



Sega Dreamcast (1998). És l'última consola de Sega. Tot i que va ser innovadora (la primera amb el joc en línia com a element important) i tenia jocs excel·lents, les companyies de programari i el mercat en general li havien perdut totalment la confiança. Sega s'ha acabat reconvertint en companyia de programari.



Playstation 2 (2000). És l'última consola del segle xx i la més venuda de la història amb diferència. Va col·locar Sony al capdavant de la indústria de l'entreteniment mundial. De nou, no només era un producte de qualitat, sinó que era fàcil de piratejar.



El segle xxi. A partir d'aquí ja coneixeu la història: les plataformes mòbils (tauletes, telèfons intel·ligents), les xarxes socials i les companyes independents s'han afegit a les consoles i els PC. L'audiència dels jocs ha augmentat gràcies a productes com la Wii, la DS, la Switch o la incorporació definitiva de la realitat virtual. A poc a poc, joc i art es van fonent per definir el present i el futur.

BIBLIOGRAFIA

- Kent, Steven L. *La gran historia de los videojuegos : de Pong a Pokémon y mucho más-- : un adictivo viaje al interior de los juegos con los que creciste y nunca has olvidado*. Barcelona [etc.] : B, Grupo Zeta, 2016. XVIII, 610 p. : il. ; 23 cm. ISBN 978-84-666-5502-6. 794 Ken
https://cercabib.ub.edu/iii/encore/record/C__Rb2233629?lang=cat
- Loguidice, Bill; Barton, Matt. *Vintage Games : An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time* [recurs electrònic]. Elsevier, 2009. ISBN: 978-0-240-81146-8. Llibre en línia. Accés consorciat per als usuaris de la UB
https://cercabib.ub.edu/iii/encore/record/C__Rb2036478?lang=cat

RECURSOS

- Canal de Youtube del CRAI. Biblioteca de Biblioteconomia i Documentació
www.youtube.com/channel/UCkwdYQ17MT1f_jhe6XvRB7Q
- MobyGames www.mobygames.com
- Video Game Console Database
www.videogameconsolelibrary.com
- Old-computers.com www.old-computers.com/museum/default.asp



© CRAI. Biblioteca de Biblioteconomia i Documentació
Universitat de Barcelona
Març de 2018

