

Calificación final: 9.7

LA CAÍDA DE ATARI

RICARDO NAVA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

6TO DE PREPARATORIA

PRIMERA VUELTA

Comentario acerca de la presentación:

- En general, se realizó una presentación fluida que dejó ver el dominio de los contenidos expuestos en el trabajo de investigación realizado.
- Se presenta un trabajo estructurado y ordenado, que cumple con las características del trabajo solicitado. Una mejora considerable respecto del trabajo observado en el ciclo escolar.
- Se realiza una investigación amplia,
- No obstante, en la presentación se detectan algunos errores de redacción (que se omiten al momento de la exposición) y fallas en el formato empleado para hacer las citas.

RESUMEN

Cuando las empresas deciden crear un producto que les hará cambiar el rumbo de la empresa, pueden llegar a obtener el éxito inmediato, pero al contrario cuando la empresa Atari, decidió lanzar a la venta su juego E.T. Atari, su efecto fue el contrario, es por eso que en este proyecto de investigación se estudiará el caso Atari y como un error los hizo perderlo todo.

Este párrafo abusa del uso de comas y no contiene ni un solo punto y seguido.

INTRODUCCIÓN

- Como sabemos muchas empresas han alcanzado el éxito por un producto milagro, colocándose en la cima del mercado. Ejemplos de ello abundan: Apple con los iPod, Nintendo con Mario bross, Canon con las cámaras digitales, etc.

Pero... ¿Qué pasa cuando un producto tiene el efecto contrario.?

INTRODUCCIÓN

- En este trabajo analizaremos a detalle el caso de la compañía Atari, una de las empresa más grandes de videojuegos en los años 70, incluso por encima de Nintendo y Sega y el fatídico error que los llevó a perderlo todo.

Nunca se cierra el appositive, por lo que parece que el enunciado “y el fatídico error que los llevó a perderlo todo” sigue a “incluso por encima de...”

The background is a solid red color. In the four corners, there are white line-art illustrations of circuit boards or neural networks. These lines are of varying thickness and connect to small white circles, creating a symmetrical, abstract pattern.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué causó la caída del imperio de Atari?

OBJETIVOS

Objetivo general:

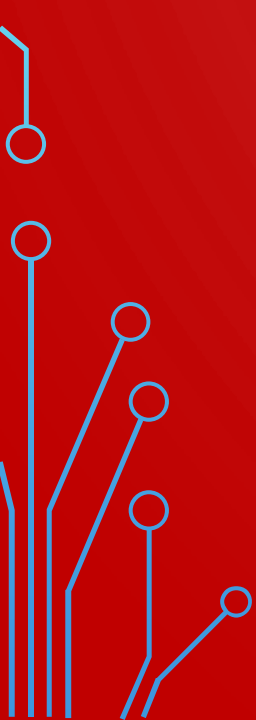
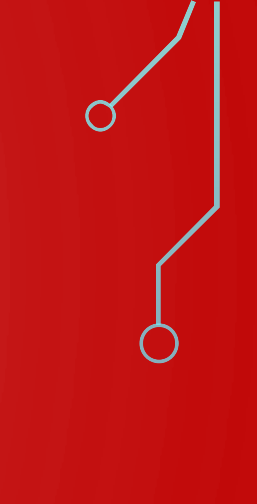
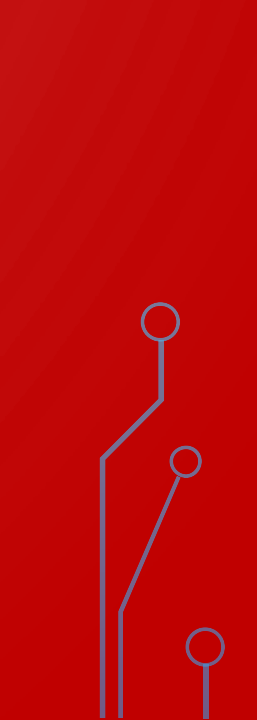
Explicar **cómo fue lo que causó** que la compañía Atari cayera en la bancarrota tras la publicación de un producto fallido.

Objetivos específicos:

- Exponer la historia del desarrollo de la compañía Atari
- Identificar los principales productos (consolas y videojuegos) lanzados por esta compañía
- Presentar el juego lanzado con motivo de la película E.T. y sus características



ATARI COMPANY

- Fundada en Sunnyvale, California en 1972 por Nolan Bushnell y Ted Dabney. Michael D. (2004–2007).
 - Es conocida como la empresa pionera en los juegos de arcade, las consolas de videojuegos domésticos y las computadoras domésticas.
 - Tuvo su auge entre 1970 hasta mediados de la década de 1980.
- 
- 
- 

CONSOLAS ATARI

- Atari Pong: Primera consola de Atari.
- Atari 2600: También conocida como VCS.
- Atari 5200: Sucesora de la 2600. Poco exitosa.
- Atari 7800: Sucesora de la 5200. Poco exitosa.

(David E. (July 3, 1984))

(David, 1984)





ATARI 2600

- Consola VCS. (Video Computer System)
- Consola mas exitosa de Atari.
- Precio estimado de 199\$ USA – aprox. vendidas 30 millones.
- Uso el joystick estándar CX10

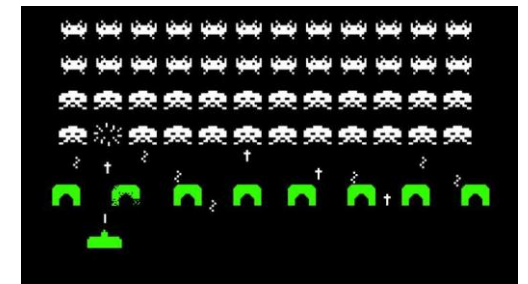
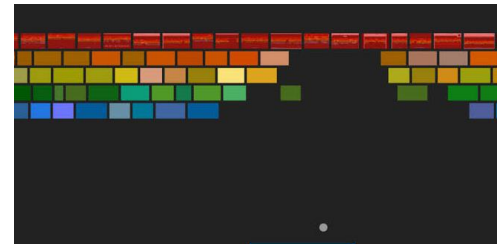
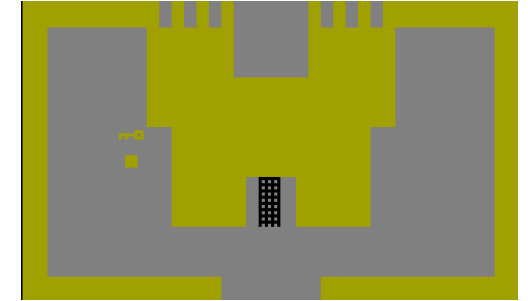
Kent, Steven (2001)

(Kent & Steven, 2001)

JUEGOS DE ATARI

- Breakout
- Pac-Man
- Space invaders
- Adventure

(Mark P. Wolf (2012))





Categoría	Persona	Resultado
Oscar a la mejor película	Steven Spielberg, Kathleen Kennedy, Melissa Mathison	Nominada
Oscar al mejor director	Steven Spielberg	Nominado
Oscar al mejor guion original	Melissa Mathison	Nominada
Oscar a la mejor fotografía	Allen Daviau	Nominada
Oscar a la mejor banda sonora	John Williams	Ganador
Oscar al mejor montaje	Carol Littleton	Nominada
Oscar al mejor sonido	Robert Knudson, Robert Glass, Don Digirolamo, Gene Cantamessa	Ganadores
Oscar a la mejor edición de sonido	Charles L. Campbell, Ben Burt	Ganadores
Oscar a los mejores efectos visuales	Carlo Rambaldi, Dennis Muren, Kenneth F. Smith	Ganadores

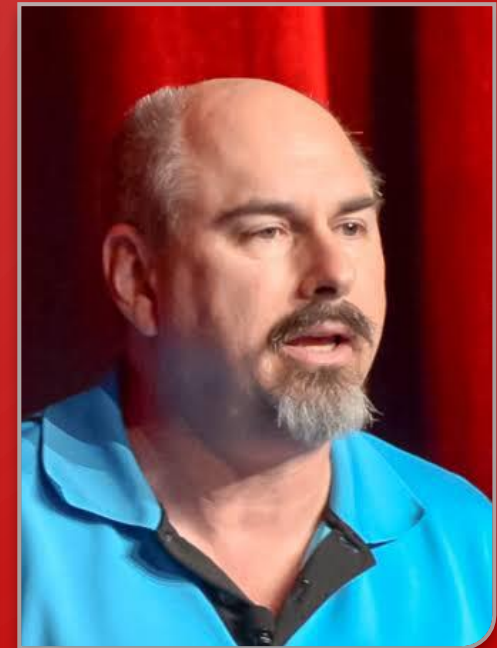
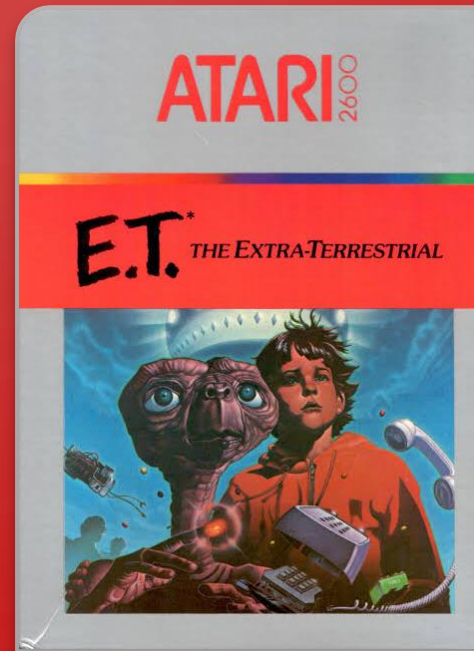
EL BOOM DE E.T., LA PELICULA

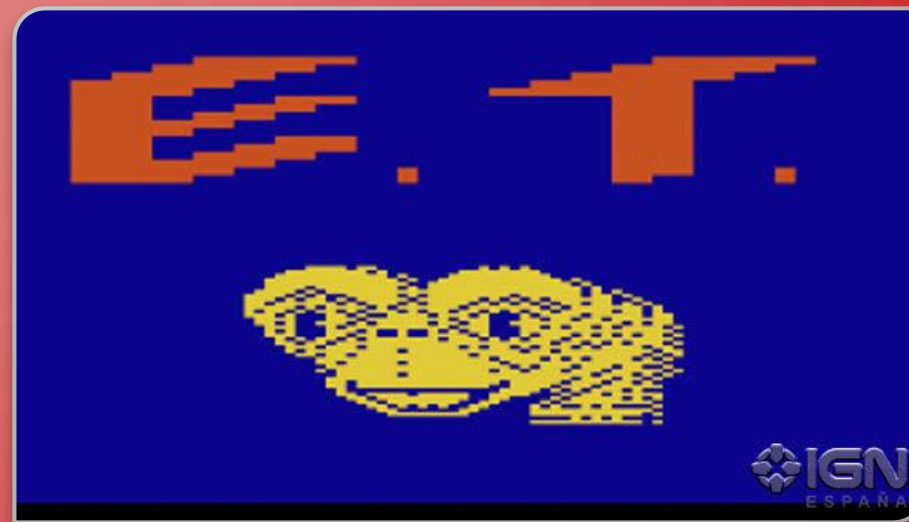
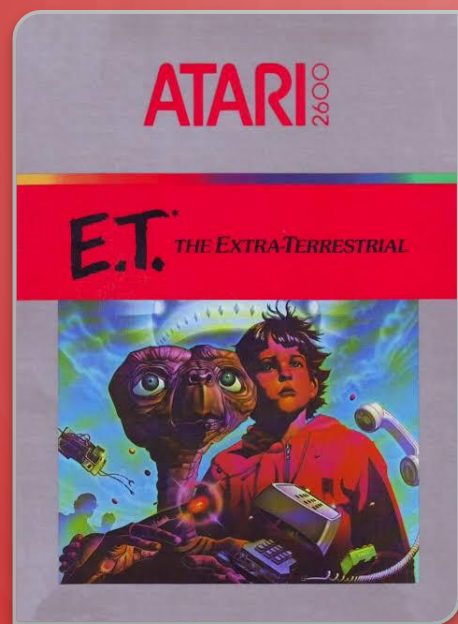
- Película dirigida por Steven Spielberg
- La película más taquillera de su Época.
- 1re lugar en películas de Spielberg , mas que Star Wars y Jurassic park

E.T. ATARI

- Es un videojuego de aventura desarrollado y publicado por Atari, Inc. para su Atari 2600.
- Fue diseñado por Howard Scott Warshaw.

(Bowen, Kevin, 2009)





E.T. ATARI

JUGABILIDAD



- Un jugador controla a un alienígena (E.T.) desde una perspectiva de a vista de pájaro.
- El objetivo del juego es encontrar tres piezas de un teléfono interplanetario. Dichas piezas están repartidas por distintos agujeros. El jugador dispone en pantalla de una barra de energía, que disminuye cuando E.T. lleva a cabo cualquier acción (incluyendo moverse, teletransportarse, caer a un agujero, así como levitar para salir de él).

- Tras lograr las tres piezas del teléfono, el jugador debe guiar a E.T. a una zona en la que pueda usar el aparato, que le permite llamar a su planeta natal. Hecha la llamada, E.T. debe alcanzar una nave espacial en un tiempo dado. Una vez que E.T. llega al bosque en el que la nave le abandonó, la nave aparecerá y lo llevará de vuelta a su planeta de origen.

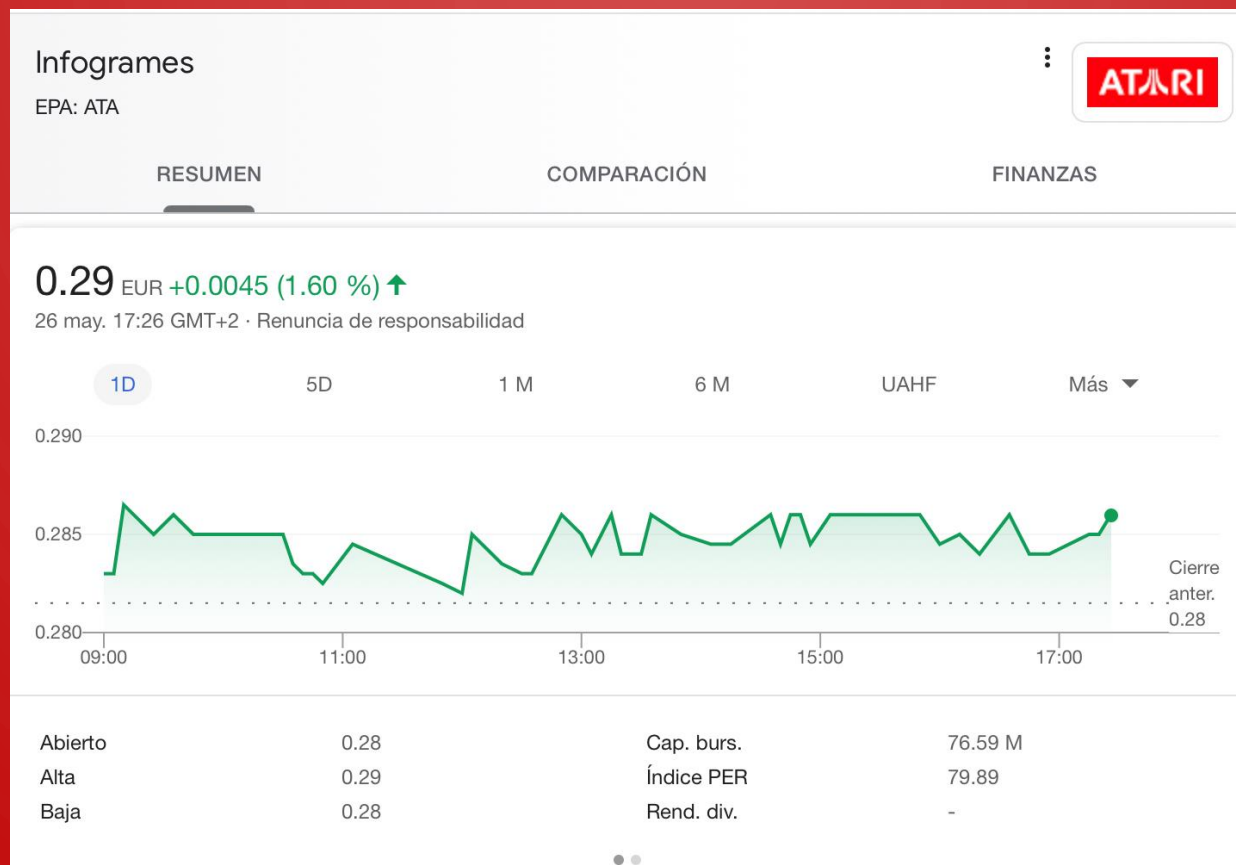


- Tras ello el juego comienza de nuevo, con el mismo nivel de dificultad, pero cambiando la posición de las piezas. La puntuación obtenida en la ronda se lleva a la siguiente fase. El juego termina cuando la barra de energía se termina, o cuando el jugador decide salir.

(Khent,2006)



ACCIONES DE ATARI



AÑOS 70'S Y 80'S

- Tras la aparición del E.T. Atari y la caída del mercado de los videojuegos en 1983, la industria sufrió pérdidas de más de 500 millones de dólar. El precio de las acciones de Warner cayó de 60\$ a 20\$ y Warner comenzó a buscar comprador para su problemática división (ATARI).

¿QUÉ PASO CON LAS COPIAS?

- Muchos compradores insatisfechos los devolvieron a las tiendas
- En 1983 Atari mandó desechar varios millones de copias de E.T. the Extra-Terrestrial que se había convertido en uno de los mayores fracasos comerciales en la historia de los videojuegos



ATARI GAME OVER EL DOCUMENTAL

CONCLUSIONES

- Como pudimos ver muchas veces la compañías toman iniciativas que piensan serán los productos milagro que los saque a flote, sin embargo, algunas de ellas como es el caso de Atari, deciden invertir en el intento de ello y fracasan totalmente no sólo llevándolos a un error comercial, si no que en este caso llevándolos a la bancarrota.

REFERENCIAS

- Mamiit, Aaron, 2 June 2014, "700 of failed 'E.T.' Atari games found in New Mexico will be sold: Report" (<http://www.techtimes.com/articles/7844/20140602/700-of-failed-e-t-atari-games-found-in-new-mexico-will-be-sold-report.htm>). Tech Times. Accessed 20 May 2016. ^ 28 April 2014 "Desert dig uncovers huge Atari games dump" (<https://www.bbc.co.uk/news/technology-27187609>) BBC News. Accessed 20 May 2016.
- [Atari Celebrates 40th Anniversary with New Game Releases and Special Promotions](#)" (Press release). Atari. June 27, 2012. Retrieved June 28, 2012. "Atari word mark and logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc
- Bowen, Kevin. [«Game of the Week: E.T. the Extra-Terrestrial»](#). Classic Gaming. Consultado el 19 de septiembre de 2009.
- Keith, Phipps (2 de febrero de 2005). [«Howard Scott Warshaw»](#). A.V. Club. Consultado el 24 de septiembre de 2009.
- Bowen, Kevin. [«ClassicGaming Expo 2000: Atari 2600 Keynote»](#). GameSpy. Consultado el 28 de septiembre de 2009.

El formato presenta deficiencias. No se cumple con el formato APA proporcionado