

UM PROJETO ORIGINAL BRICK
DOCUMENTÁRIO EM 6 EPISÓDIOS DE 30 MINUTOS

100% ATUALIZACAO

DA CLONAGEM AOS CAMPEONATOS MILIONÁRIOS
A CONTROVERSA HISTÓRIA DO VIDEOGAME NO BRASIL



START



A close-up photograph of a person's hands holding a white DualShock 4 controller. The hands are positioned as if gripping the controller firmly. The background is a blurred, colorful scene from a video game, showing green fields and blue skies.

LOGLINE

A CONTROVERSA HISTÓRIA DOS
VIDEOGAMES NO BRASIL, DA CLONAGEM
AOS CAMPEONATOS MILIONÁRIOS, CONTADA
A PARTIR DOS JOGOS QUE MARCARAM
ÉPOCA.

ASSISTA O TEASER

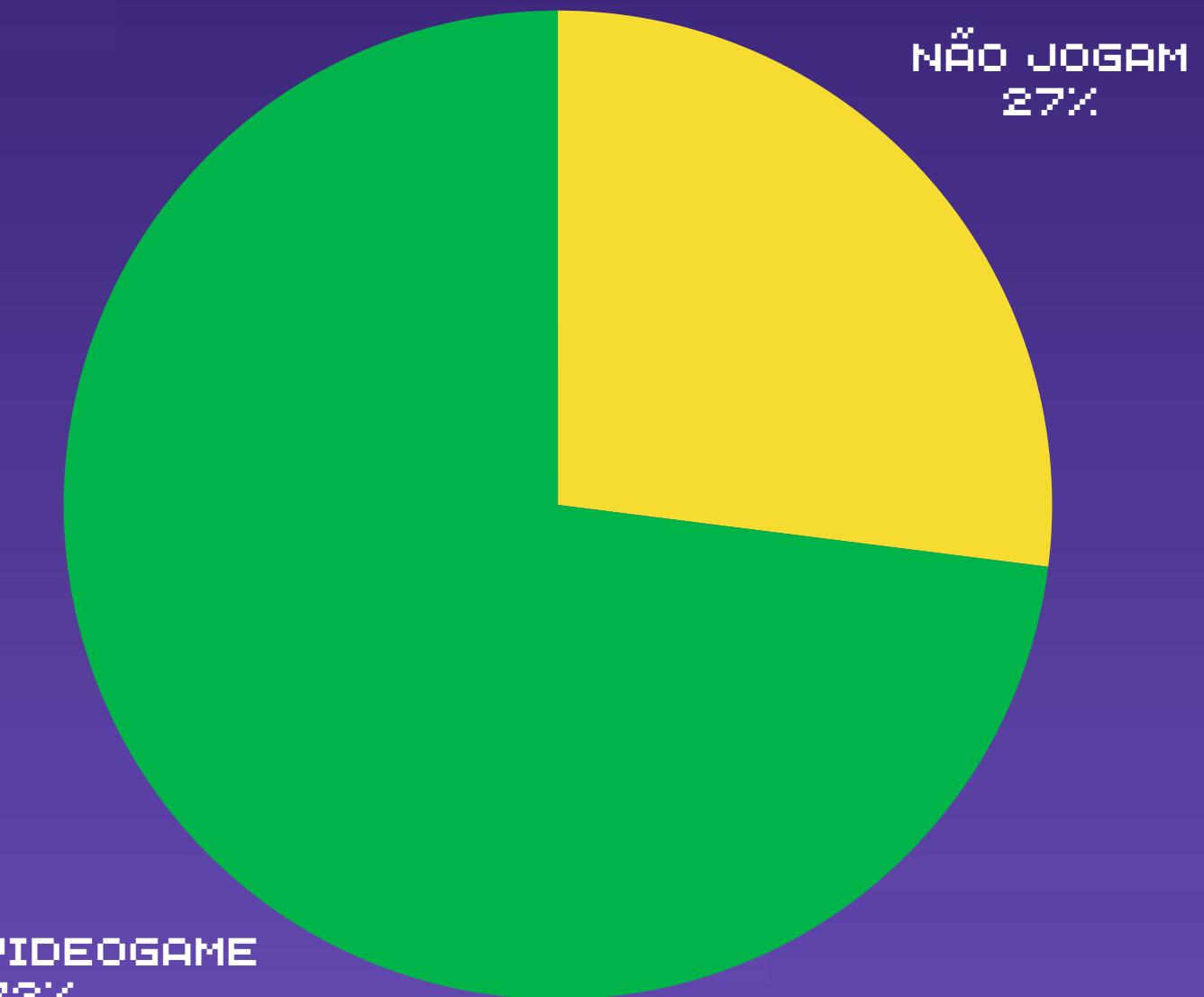


MUITO MAIS QUE UMA FASE

SEGUNDO PESQUISA PGB 2024:

- 150 MILHÕES DE BRASILEIROS JOGAM VIDEOGAME REGULARMENTE.
- 70% JOGAM DESDE CRIANÇA.
- O VIDEOGAME É UM HÁBITO CONSTANTE NA VIDA DOS JOGADORES.

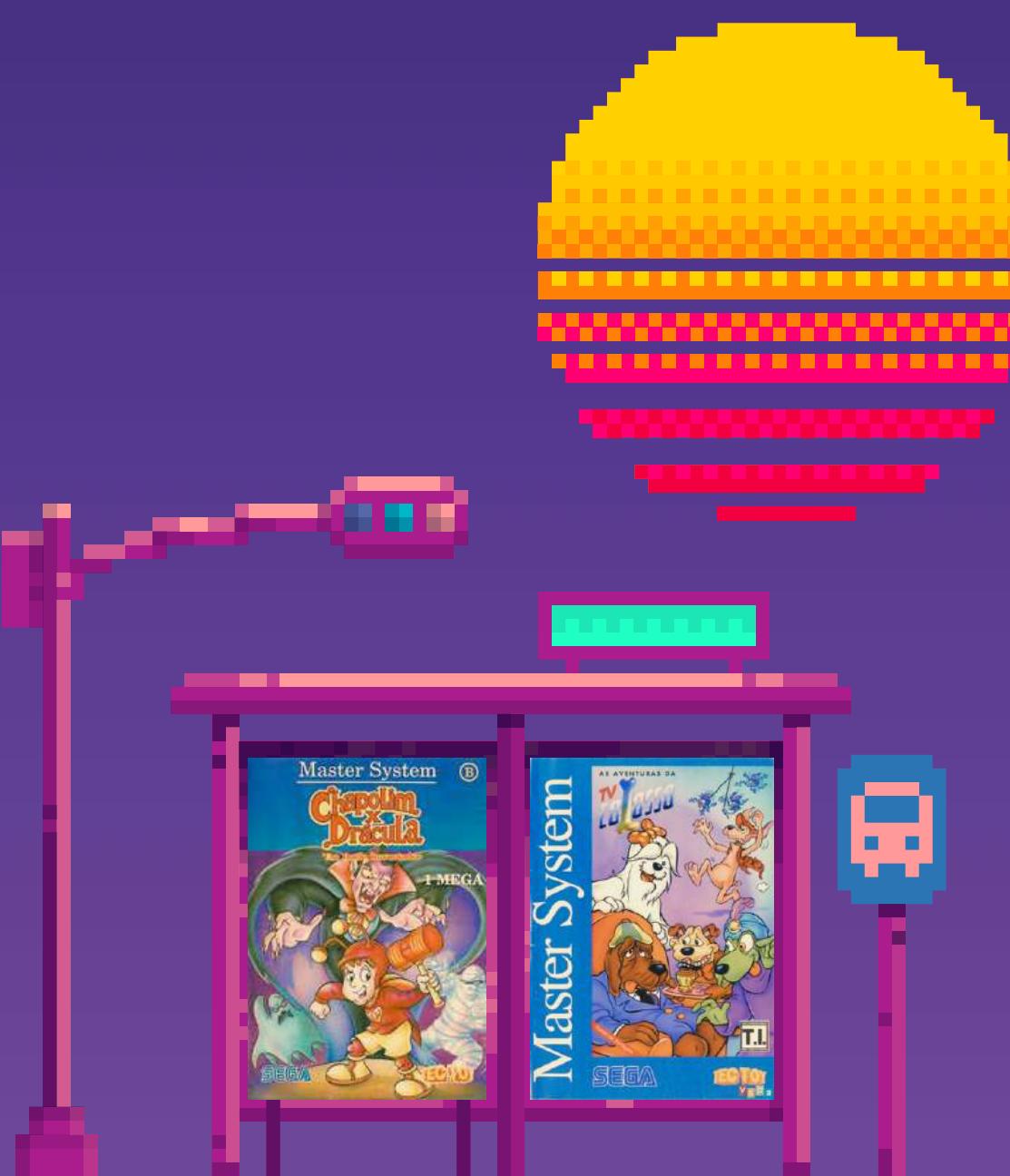
BRASILEIROS QUE JOGAM VIDEOGAME



QUE HISTÓRIA E ESSA?



PROPAGANDA DO ATARI
(CLONADO)



"Se você teve um videogame entre os anos 80 e meados de 90, ele com certeza era um clone". A frase de Alexandre Pagano, ex-funcionário da TecToy e um dos responsáveis por "desbagulhar" jogos gringos para fazer versões brasileiras, pode até impressionar, mas a naturalidade com que conta a sua história deixa evidente que a prática da clonagem era comum e até institucionalizada. Ou seja, todo mundo sabia, menos você, o consumidor... pelo menos até agora.

100% Atualizado conta a trajetória ainda desconhecida pelo grande público da improvável e controversa popularização dos videogames no Brasil, narrada a partir dos jogos que marcaram época. São histórias cheias de jeitinho brasileiro, que se confundem com as próprias transformações políticas do país nos últimos 40 anos e expõem uma indústria que aprendeu a driblar as sanções do governo desde a ditadura e operou durante décadas à margem da legalidade. Tudo a partir dos jogos que se tornam ícones da cultura do videogame no Brasil, como Street Fighter de Rodoviária CS:Rio, Top Gear, Bomba Patch... sempre regado à nostalgia de quem viveu ativamente toda essa transformação e vê os frutos do seu legado na geração milionária de pro players, cheios de casos nunca contados da época em que tudo era mato - quer dizer, pixel.

FORMATO



DOCUMENTÁRIO DE ENTRETENIMENTO



6 EPISÓDIOS



30 MINUTOS POR EPISÓDIO



ADULTOS ENTRE 30-50 ANOS NOSTÁLGICOS
CLASSES B1, B2 E C1 (SEGUNDO PGB24)

REFERÉNCIAS





DA CLONAGEM AOS MILHÓES

TEMPORADA EM CINCO EPISÓDIOS

EPISÓDIO #1

A GUERRA DOS CLONES: O INÍCIO DE TUDO



1980. Em plena ditadura militar, o joalheiro e ex-policial Joseph Magrabi recebeu um aparelho dito como revolucionário: Atari. Ao abrir a máquina, percebeu que não era difícil de replicar e assim fez o primeiro clone: o Atari CX-2600 pela então criada Atari Eletrônica. Foi o primeiro clone, mas não o último; a verdade é que nos anos 80 todos os videogames eram clonados. Só que muito mais do que clonar, a gente melhorava os produtos gringos, misturando peças de um com console com as de outro para gerar um híbrido mais potentes. E quando o assunto é gambiarra, os jogos da época também carregavam nosso jeitinho. A partir de um software de engenharia reversa chamado “desbagulhador”, Alexandre Pagado da TecToy criou clássicos com o Chapolin x Drácula e transformou o Wonder Boy na Turma da Mônica no Castelo do Dragão, trocando a espada do guerreiro por coelho a pedido do Mauricio de Sousa.

WONDER BOY



TURMA DA MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO



PERFIL DE PERSONAGENS

A GUERRA DOS CLONES



Joseph Maghrabi, primeiro a clonar o Atari no Brasil.



Marcos Felipe, dono da maior coleção de clones.



Alexandre Pagano, game designer da TecToy.



Pablo Miyazawa, jornalista e crítico gamer.



EPISÓDIO #2

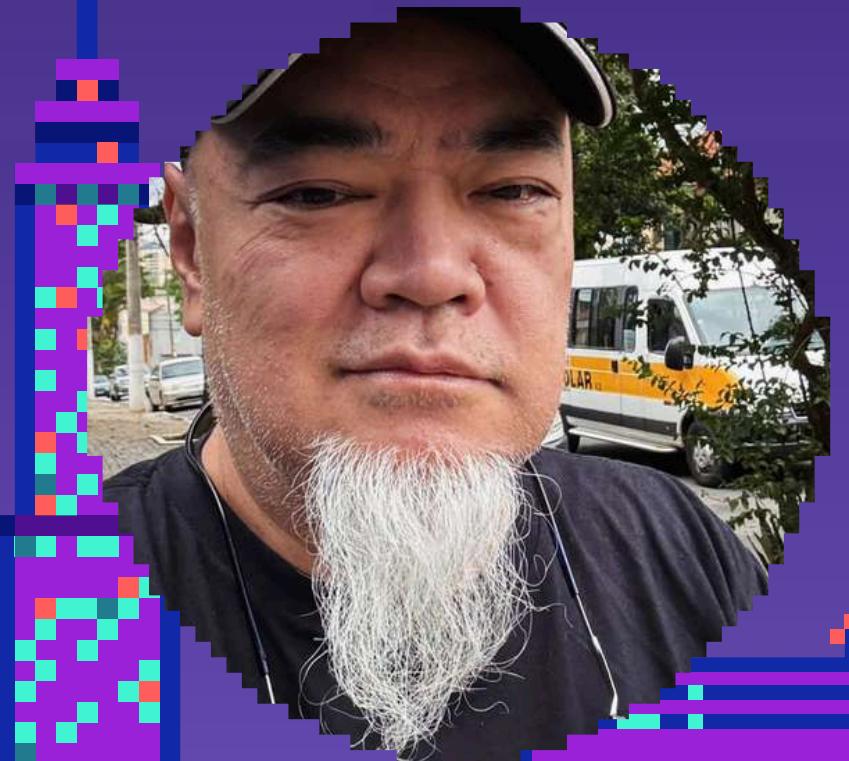
FLIPERA MÁQUINA: NÃO PROIBIDO PARA MENORES

A história dos jogos eletrônicos no Brasil já começa flirtando com a ilegalidade, quando o presidente Dutra em 1946 proíbe os pinballs no país por considerar um “jogo de azar”. Mas foi décadas depois, nos anos 70, que as máquinas de pinball tomaram conta do país com a Taito. E com o preço alto da importação na ditadura, a fabricante paulista antecipou a moda dos clones e copiava placas da máquinas importadas para reproduzir de forma mais barata no mercado brasileiro. Algo que se repetiu também com os fliperamas, que poderiam ser ainda mais econômicos pois precisavam de uma tela, botões e um porta moedas, assim como... os caça níqueis. Esse foi o cenário que popularizou o fenômeno do fliperama “Street Fighter de Rodoviária”, que era produzido e vendido por fabricantes de caça-níqueis a lugares insalubres junto da contravenção e eram um sucesso com as crianças que se espremiam entre adultos nos botequins. No final das contas, Dutra não estava tão errado.



Nos anos 80 e 90, crianças precisavam dividir espaço com adultos em botequins para jogar fliperama, que custava uma "ficha" e não uma "moeda real" para que fosse possível controlar o preço de acordo com a inflação.

PERFIL DE PERSONAGENS FLIPERAMA



Abe, maior colecionador de pinballs e flipers do Brasil...



Pedro Cogu, influenciador e entusiasta de retro game...



Tiozão Casa do Videogame,
colecionador retrô...



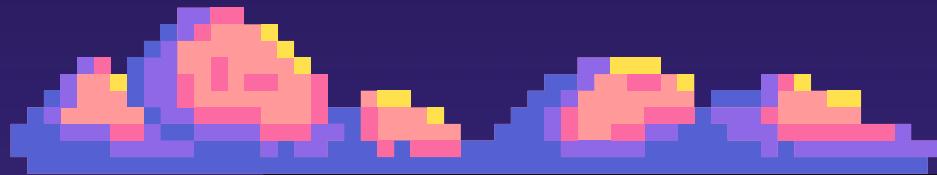
Caio Hansen, jornalista e campeão de SFII de Bangu...

EPISÓDIO #3

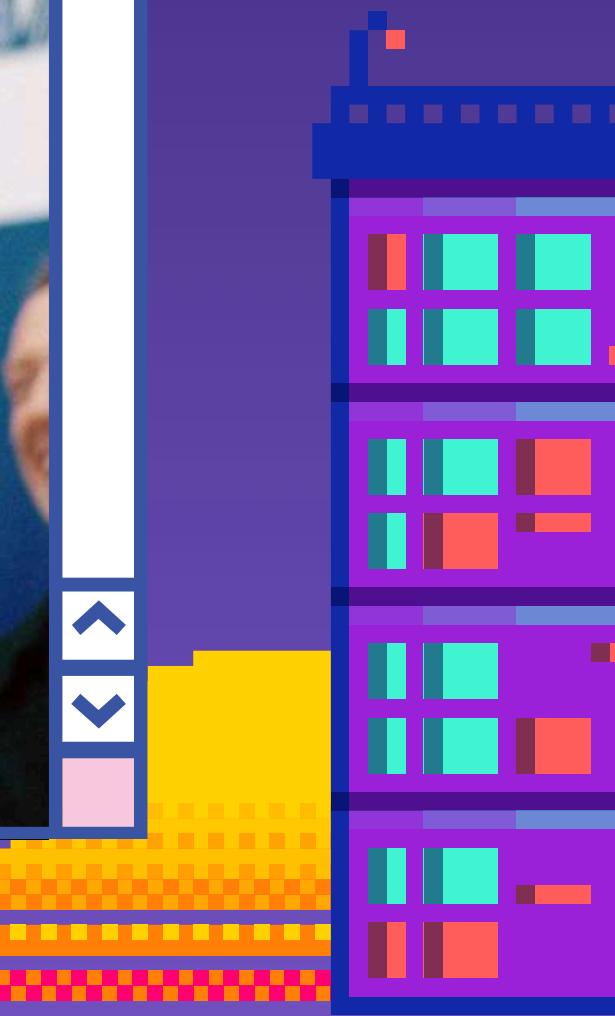
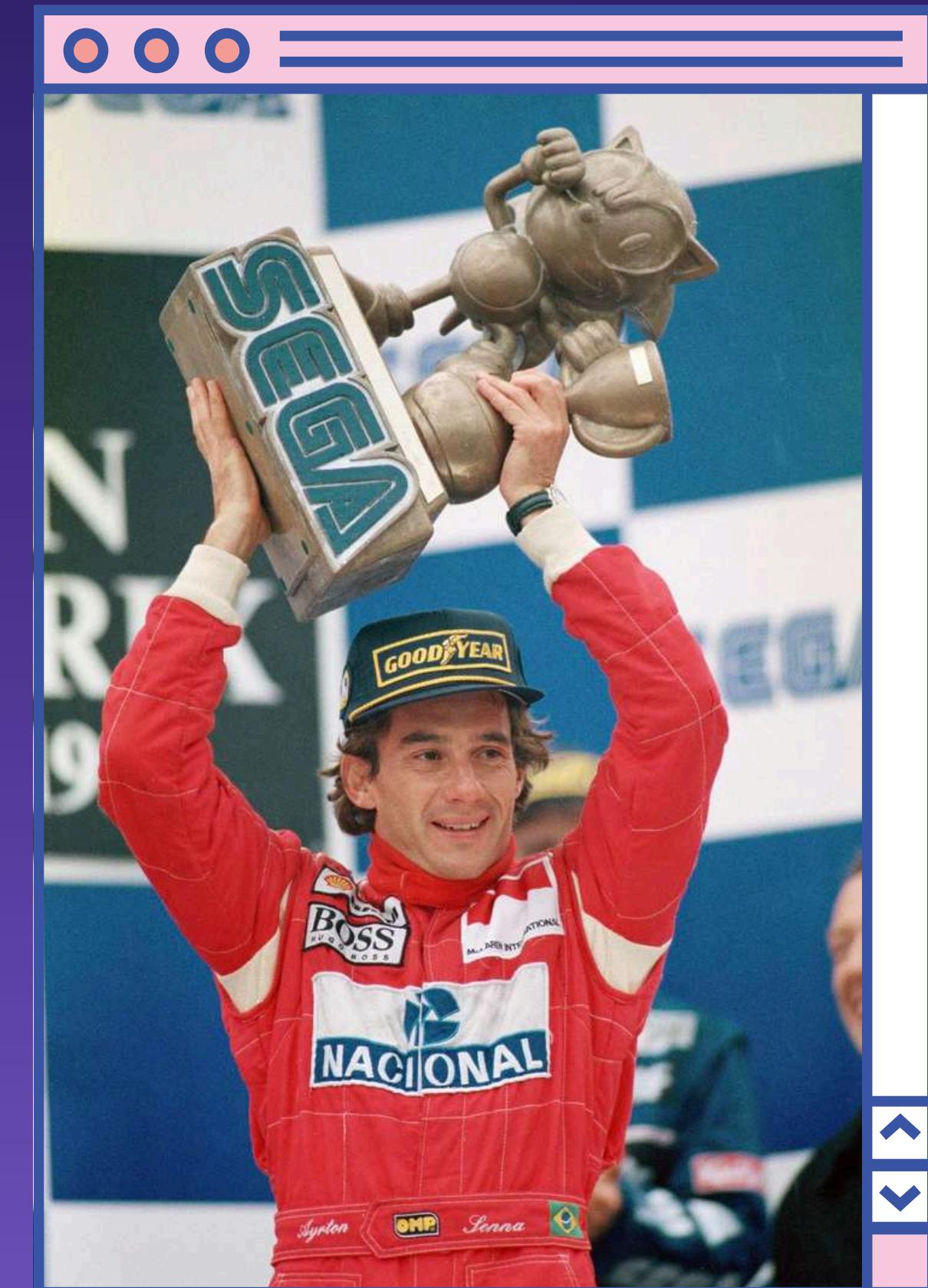
A CORRIDA DA DÉCADA: A PROVA QUE SENNA PERDEU

O que a música brasileira deve a um clássico do Super Nintendo? O tecnobrega! Nos início dos anos 90 o Brasil vivia uma febre da Fórmula 1 graças à fama internacional de Ayrton Senna, que até ganhou um jogo dedicado aos feitos do piloto e supervisionado pelo próprio no Master System. Mas para a sua infelicidade era outro jogo de corrida que era o mais disputado nas locadoras que começavam a tomar conta das mesadas das crianças de todo o país. O Top Gear era um jogo de corrida sem o aval ou “realismo” proposta pelo Senna, mas que era possível disputar um confronto simultâneo entre dos jogadores, trocavam a insalubridade dos fliperamas dos bares pelo clima saudável das locadoras. E o impacto desse fenômeno exclusivamente nacional na geração dos anos 90 transcende o videogame e é presente na música popular brasileira. Hoje a trilha do jogo faz sucesso no Brasil em versões forró e tecnogreba, “um orgulho” segundo Barry Leitch, o compositor original.





Apesar de todo o investimento da SEGA e do marketing a partir do ídolo brasileiro, o jogo oficial do Ayrton Senna não superou o sucesso do Top Gear pelo modo multiplayer e trilha que eram sucesso nas locadoras.



PERFIL DE PERSONAGENS

A CORRIDA DA DÉCADA



Bruno Sutter, piloto de kart e campão mundial de Enduro.



Barry Leitch, compositor da música de Top Gear.



Edinaldo, músico da banda tecnobrega Total Mix.



Sr Roberto, dono da última locadora do Brasil.

EPISÓDIO #4

É RUIM DE ATURAR: A EXPLOSÃO MÁGICA DO PS2



Como o videogame que mais vendeu no Brasil nunca foi produzido em território nacional e também foi o que menos vendeu jogos oficiais por aqui? Pela pirataria, é claro! O fenômeno do Playstation 2 foi o jogo que mais vendeu na história do mundo, mas no Brasil foi o responsável por tirar os estigma de que o videogame era algo apenas para a elite e ajudou difundir a cultura para classes que ainda sonhavam com o próprio console. Era comum lojas em estabelecimentos respeitados, como shoppings e mercados, venderem o console já desbloqueado para rodar os jogos piratas. Esses discos eram baixados e “queimados” em dvds baratos por qualquer um com um aparelho próprio e acesso a internet. A venda de jogo por quilo era uma realidade comum em camelôs e não demorou muito até que a estética de alguns jogos também fossem modificados para dialogar com esse novo público mais popular. Esse é o caso do Bomba Patch, que atualizava um jogo de futebol de acordo com a tabela do Brasileirão e era regado a muito funk.

PERFIL DE PERSONAGENS

É RUIM DE ATURAR



Allan, criador do Bomba Patch, hoje na Microsoft.



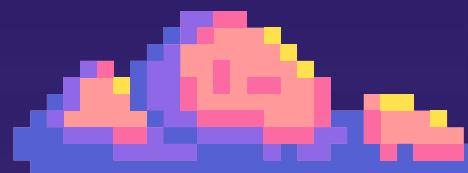
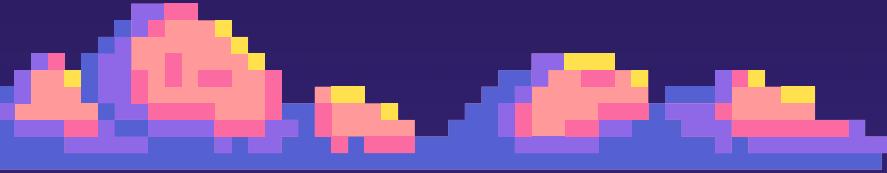
Geomatrix, produtor que compôs o funk do Patch.



Clara Canvelha, jornalista e embaixadora do FIFAe.



MuuhPRO, "melhor" jogador de Bomba Patch do mundo.



Até hoje o Bomba Patch é atualizado para uma comunidade de fãs nostálgicos com os últimos acontecimentos do mundo da bola e da política internacional.



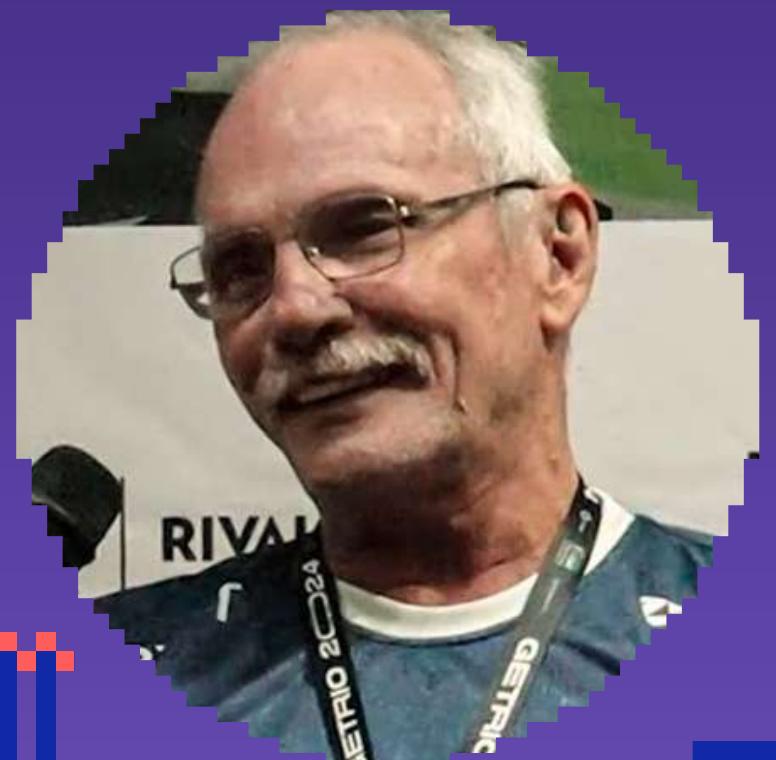
EPISÓDIO #5

PROIBIÇÃO: O CS:RIO NAS LAN HOUSES



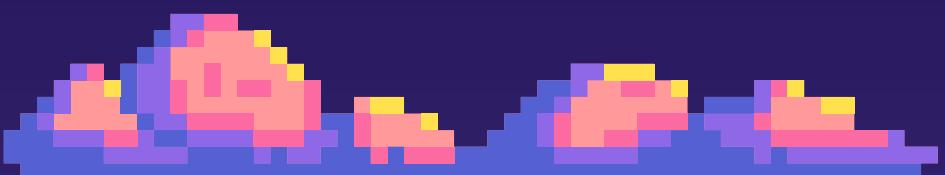
E se você não tivesse nem um console pirata ou computador para jogar? Vai na Lan! As Lan Houses perpetuaram os espíritos comunitários das locadoras, mas agora com um recorte de classe social mais popular, que já havia começado a se interessar pelos videogames no PlayStation2 e agora poderia jogar online parte das suas realidades nos “módulos” criados pelas comunidades. Esse é o caso do CS:Rio, que criado “como uma brincadeira e homenagem” por dois cariocas que adicionava um mapa de uma favela no Rio de Janeiro ao Counter Strike, um jogo online que já era sucesso nas Lan Houses. Infelizmente, essa representação também foi o gatilho para fomentar um debate na mídia sobre jogos e violência no Brasil, levando inclusive à proibição do jogo no Brasil por um ano e meio. Mas graças à sua comunidade engajada e aos campeonatos clandestinos organizados entre as Lan Houses, surgia também nessa época uma nova profissão que iria fomentar os sonhos da juventude pelos próximos anos: o pro player.

PERFIL DE PERSONAGENS PROIBIDÃO





Na origem da MIBR, primeiro time de CS do Brasil. Paulo Velloso (centro) prometeu ao filho (esquerda) em 2003 que deixaria ele jogar o seu primeiro campeonato em Dallas apenas se tivesse boas notas na escola. Com o boletim no verde, Velloso cumpriu a promessa e a MIBR se tornou referência no país em Counter Strike.



EPISÓDIO #6

É TUDO NOSSO: BRASIL, O PAÍS DO ESPORT

Quem acha que em 2025 o Brasil ainda é o país do futebol, está muito enganado: o Brasil é o país dos eSports. Hoje as jerseys oficiais de Orgs (times de eSports) disputam espaço as camisas de times tradicionais de futebol e inspiram a juventude que nasceu e cresceu com o videogame como uma realidade. Entre elas está a W7m, a primeira Org totalmente brasileira a vencer campeonatos internacionais de Major e Invitational, investindo em game houses e garimpando talentos nos campeonatos amadores. A dominância do Brasil no cenário competitivo dos eSports permeia diversas franquias como CS, Valorant, Free Fire e Rainbow Six. E nessa nova perspectiva, surgiu também uma mudança demográfica: pela primeira vez as mulheres representam uma maioria no público gamer segundo a principal pesquisa do setor. Essa mudança que afronta o senso comum é fruto de uma jornada invisível das mulheres que estavam presentes desde os clones, em empresas como a TecToy, e hoje reivindicam seu lugar na história.



Anitta, Alok e outros nomes da música brasileira hoje são skins de personagens jogáveis no Free Fire. No cenário competitivo de Rainbow Six, o Brasil venceu 4 dos 5 últimos campeonatos internacionais e lotou o Ibirapuera com 12 mil lugares para a final em 2024.

PERFIL DE PERSONAGENS

É TUDO NOSSO



LINGUAGEM

Acreditamos na força do documentário enquanto entretenimento pela capacidade de aliar histórias reais e de fácil reconhecimento do público com uma linguagem dinâmica e didática. Em "100% Atualizado" vamos implementar a ideia de documentário de entretenimento que mistura a expertise na publicidade com um acabamento estético cinematográfico. Para isso, adotaremos uma montagem ágil, que mistura materiais de arquivo com entrevistas de especialistas e do público comum, sempre costuradas por uma narração marcante que serve para comentar e amarrar todas as pontas da narrativa, conduzindo o espectador por todo o episódio. Nossos roteiros de documentário são escritos em uma estrutura clássico-narrativa garantir a completude e excelência das histórias a partir de entrevistas prévias.

DOCUMENTÁRIO DE ENTRETENIMENTO

CONSULTORIA

O projeto possui consultoria direta de Caio Hansen, jornalista e podcaster especialista em videogames. Caio foi colunista da sessão Gameplay do Jornal O Dia entre 2020 e 2022, além de cofundador do portal Jogo Véio, uma das mais importantes mídias dedicada a jogos retrô e da memória do videogame no Brasil, onde foi editor da sua publicação impressa e produtor do podcast homônimo. Em 2022 lançou o seu projeto pessoal Supersoda, voltado para notícias sobre o universo gamer com recorte de conteúdo nostálgico. Pelo Supersoda, produz os podcasts DinoRetrô, Figurinhas, entre outros, com mais de 10 mil downloads semanais. Ao longo dos anos, cobriu diversos eventos de games no Brasil e atualmente atua como jornalista e criador de conteúdo também para o Tecnoblog.



tecnoblog REVISTA **JOGOVÉIO** **O DIA** **SUPERSODA**



O CRIADOR

Lufe Berto possui mais de 10 anos de experiência como diretor e editor de filmes, sempre editando todos os projetos que dirigiu. Construiu uma carreira sólida na publicidade, assinando direção e/ou edição de diversas campanhas para marcas brasileiras e internacionais como Visa, Nike, WeWork, Redbull, Stone e outras. Já trabalhou em programas de TV para GNT, Canal OFF e Globosat. Há 6 anos trabalha como Diretor Criativo, produzindo publicidade para TV e internet. Já dirigiu um programa de TV para Multishow, sete videoclipes, três curtas - entre eles o premiado "Mais Um Dia" - mais de 15 campanhas publicitárias, além de duas webseries infanto-juvenil para LIV. Também assinou a direção e edição de 5 mini documentários para a BBC Storyworks.

Desde sua fundação em 2015, a Brick estabeleceu-se rapidamente como uma força inovadora no mercado audiovisual pelo foco em documentário e entretenimento. Na publicidade, temos uma carteira de clientes que inclui gigantes nacionais e internacionais como Nike, Stone, L'Oréal e Magazine Luiza. Entre as produções originais da Brick estão séries de documentários originais para Record e History Channel, além de documentários para o BBC Storyworks por toda a América Latina. Ao longo desses anos, sempre entregamos projetos de alta qualidade, marcados pela criatividade e execução impecável. Atualmente desenvolvemos projetos originais de séries de documentário, reality show e variedades.

Rappi

Meta

stone⁺

magalu

BBC

H
HISTORY

RECORD

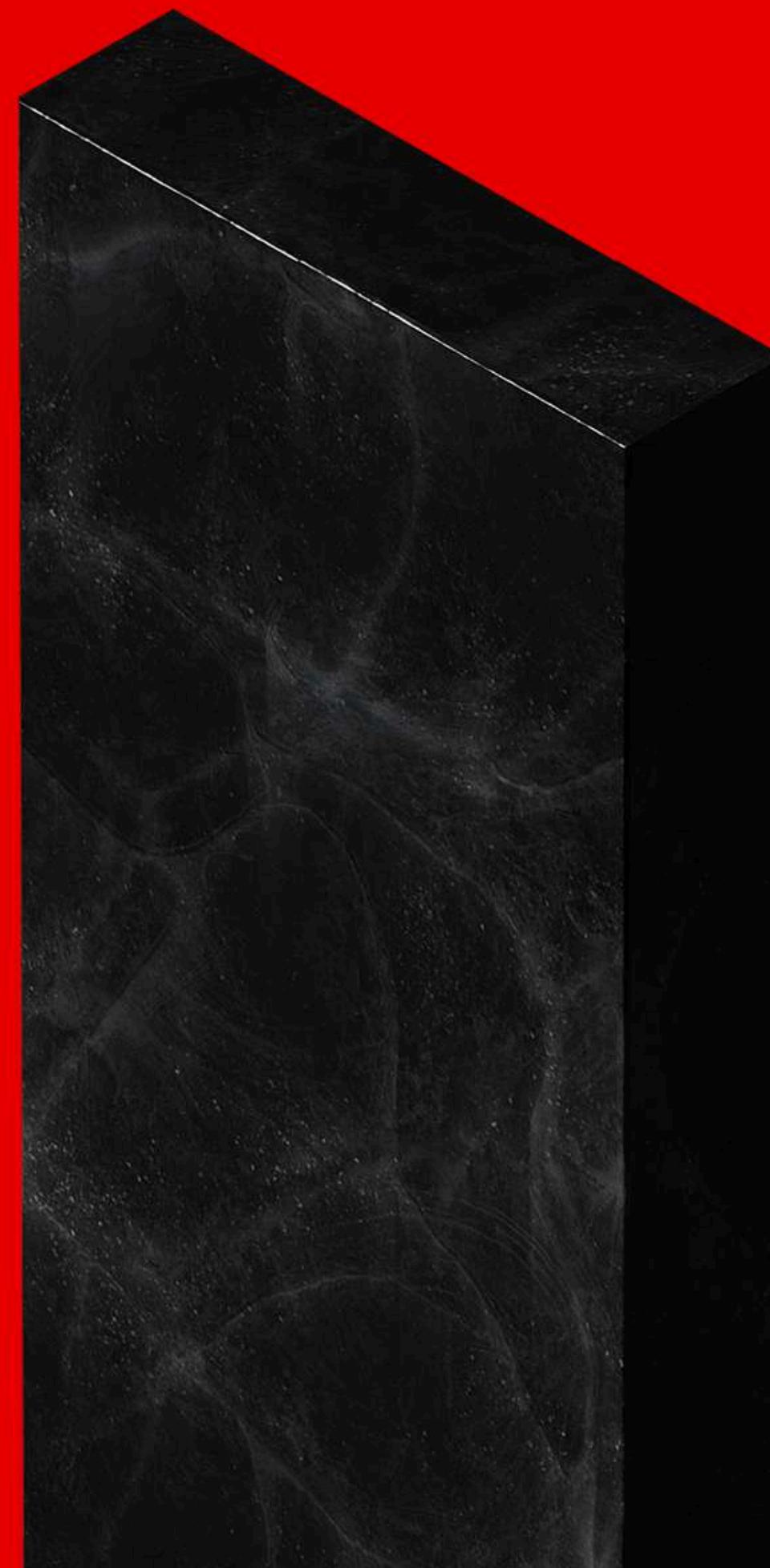
CNBC

NIKE

L'OREAL

A BRICK

BRICK@BRICK.MOV



BRICK