

# AULA 02

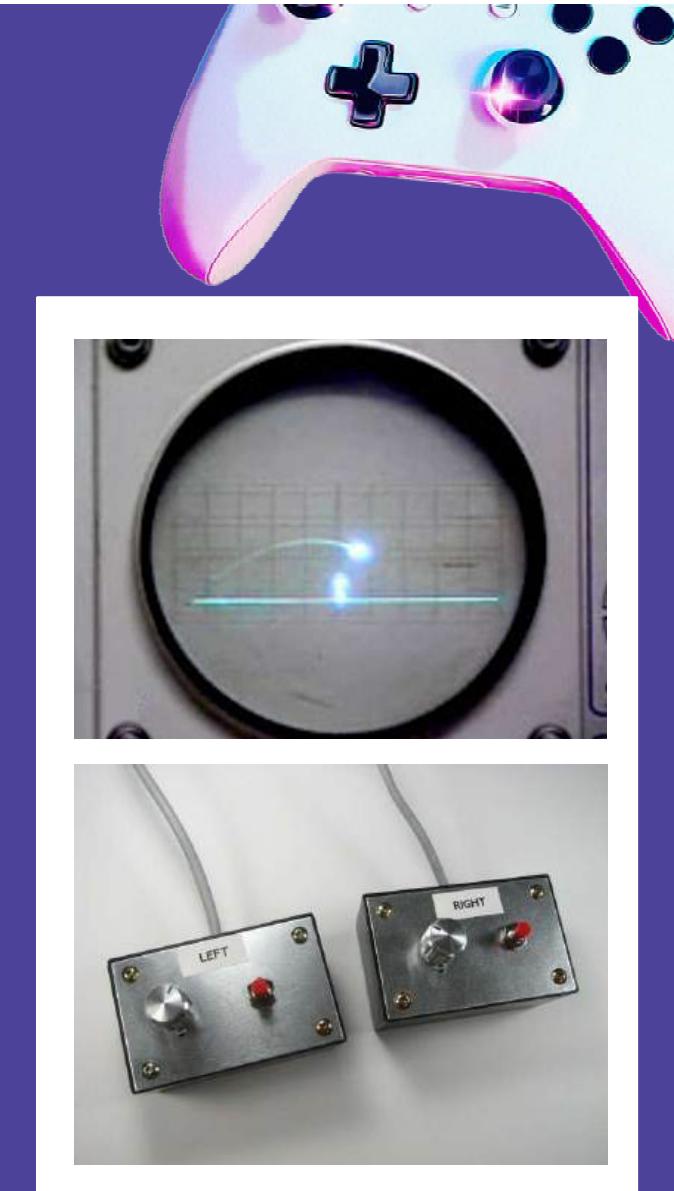
## HISTÓRIA DO VIDEOGAME



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## Ano de 1958

“Tennis for Two”, criado em 1958 pelo físico nuclear norte-americano William Higinbotham (também conhecido por participar do Projeto Manhattan, que construiu a bomba atômica), “Tennis for Two” não passava de um enorme computador analógico ligado a um osciloscópio, que simulava uma partida de tênis (ou ping-pong). Ele nunca teve distribuição comercial e ficou em demonstração no Laboratório Nacional de Brookhaven, Nova York, atraindo a atenção de milhares de jogadores, no dia 18 de outubro de 1958.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## Ano de 1970

Somente a partir da Atari e do estrondoso sucesso de Pong em 1970, no entanto, é que podemos falar do surgimento de uma “indústria do videogame” propriamente dita. Os Arcades (conhecidos no Brasil a partir da década de 1980 como “fliperamas”) passaram a estar em quase todos os lugares. Jogados por um público diverso, mas principalmente jovem, os fliperamas renderam bilhões de dólares para suas companhias em bares ou outros espaços públicos que reuniam muitos jogadores.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## Ano de 1980 e 1990

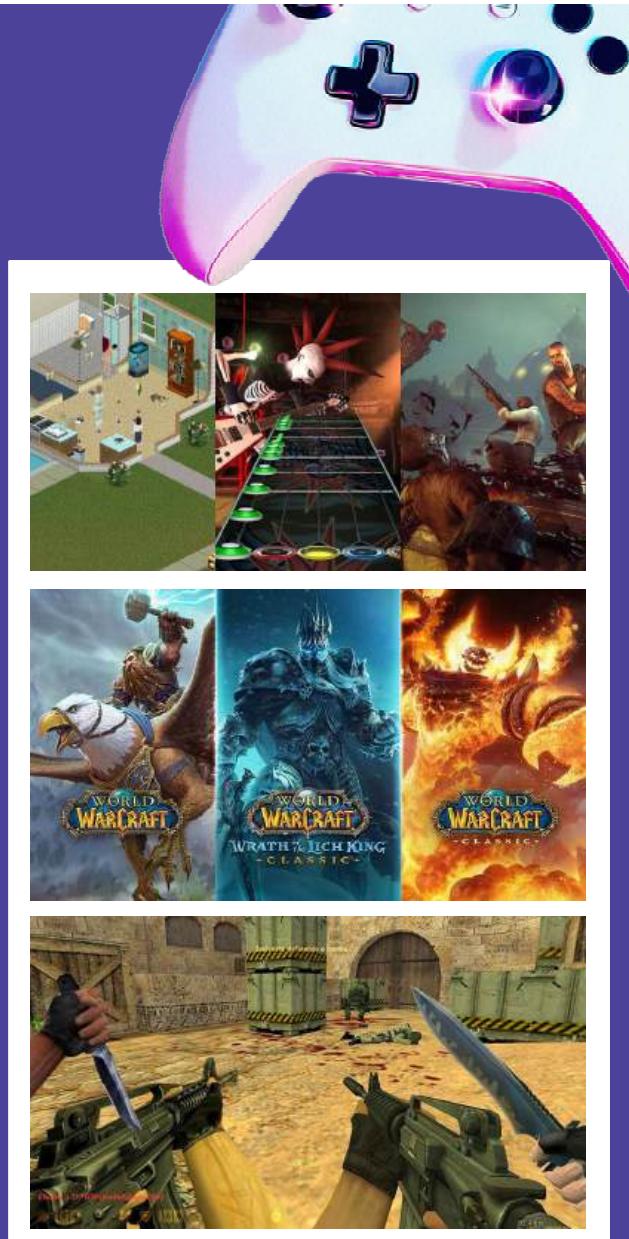
A tecnologia possibilitou que os videogames tivessem outro formato. Menores, mais leves e mais baratos, foram criados os consoles, aparelhos de uso pessoal e que levaram a “jogatina” para o interior privado dos lares. Diante de uma grande produção de jogos de qualidade, o fenômeno começou a se popularizar pelo globo. Neste mesmo período, houve um deslocamento no mercado dos produtores de jogos: a norte-americana Atari perdeu espaço para empresas japonesas como a Nintendo e a Sega.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## Ano de 2000 e 2010

A indústria atingiu novos patamares em termos de alcance, diversificando as plataformas oferecidas – além de consoles, passamos a ter jogos de computador, para celulares, vinculados às redes sociais, além de diversos gadgets – e expandindo, assim, o consumo a novos públicos de diferentes esferas sociais e níveis econômicos. As grandes produções realizadas pelas empresas consideradas “gigantes” dentro da indústria geraram custos e rendimentos tão grandes quanto filmes Hollywoodianos.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA ATARI

Em 1972, após assistir ao jogo de tênis do Magnavox Odyssey, Nolan Bushnell desafiou Al Alcorn a criar uma versão arcade do título. Durante esse período, Bushnell e Ted Dabney renomearam sua empresa para Atari, inspirados no jogo Go, onde em Japonês a palavra atari vem de "ataru", que significa "acertar o alvo" em japonês. No dia 27 de junho de 1972, a Atari Inc. foi oficialmente fundada na Califórnia.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA ATARI

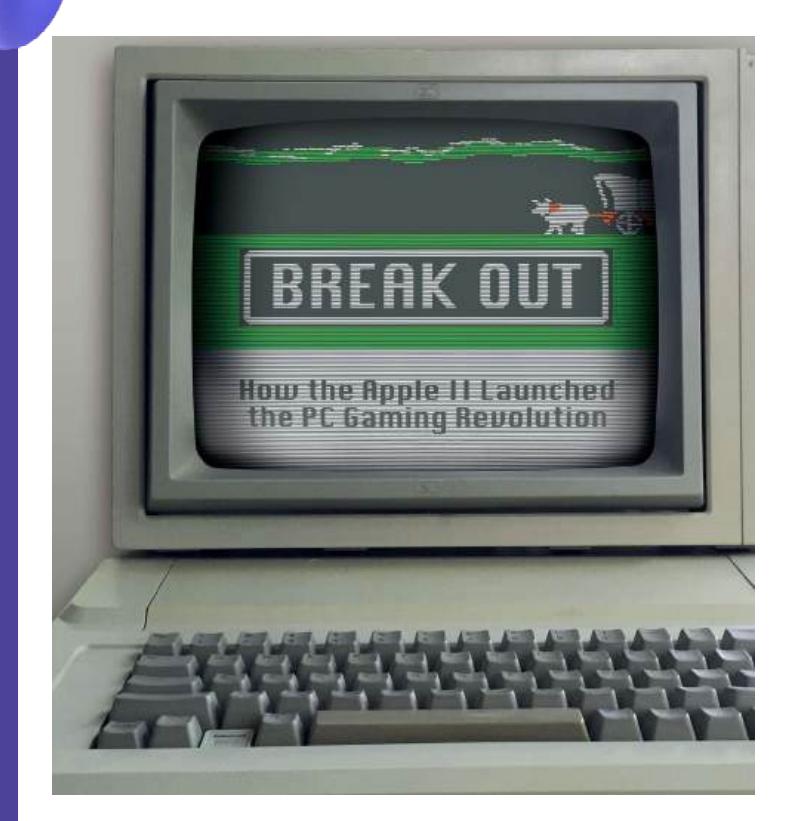
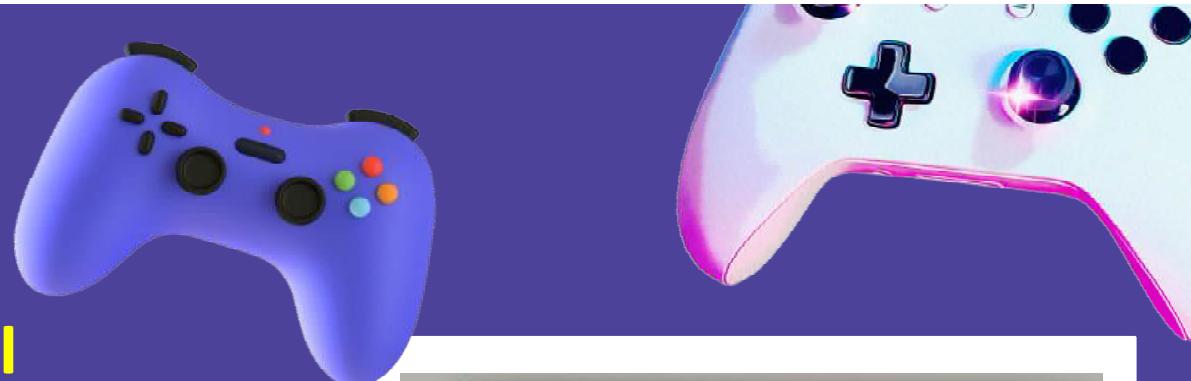
Após sua fundação, a Atari lançou Pong, criado por Al Alcorn, uma versão arcade do jogo Tennis que se tornou o primeiro sucesso comercial da empresa. Em 1973, a Atari criou secretamente a Kee Games, liderada por Joe Keenan, para simular concorrência e atender à demanda dos distribuidores por exclusividade, relançando os mesmos jogos sob nomes diferentes.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA ATARI

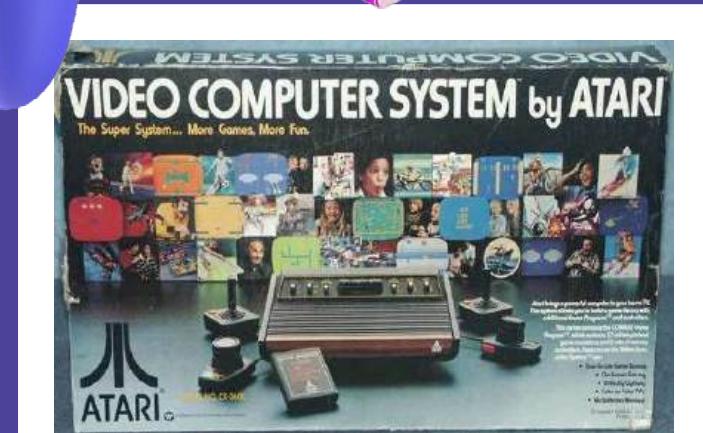
Em 1973, a Atari adquiriu a Cyan Engineering para desenvolver pesquisas sobre a próxima geração de videogames. A equipe começou a trabalhar no projeto Stella, um console que revolucionaria o mercado. Paralelamente, a Atari, com os jovens Steve Jobs e Steve Wozniak em sua equipe, criou Breakout, lançado em maio de 1976, que se tornou um dos jogos mais icônicos da empresa.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA ATARI

Ciente do potencial do projeto Stella, mas sem recursos para financiá-lo até o fim, Nolan Bushnell vendeu a Atari Inc. para a Warner Communications em 1976 por cerca de 30 milhões de dólares, garantindo que o projeto seria concluído. Em 14 de outubro de 1977, o Atari Video Computer System foi lançado, marcando um dos videogames mais importantes da história.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA ATARI

Em 1978, a Atari alcançou 2 bilhões de dólares em vendas anuais, tornando-se a empresa de crescimento mais rápido da história dos Estados Unidos. No final da década, com a ascensão dos computadores pessoais, a Atari entrou no mercado lançando seus computadores 8-bit, o Atari 400 e 800, em 1979. Embora menos atraentes que o Apple II, ambos tiveram boas vendas.

The advertisement features two vintage Atari home computers, the 400 and 800, each with a keyboard and a CRT monitor displaying colorful graphical interfaces. Above the computers is a graphic of a hand holding a glowing purple video game controller. The text "ATARI® 400/800™" is prominently displayed in the center, with "ATARI HOME COMPUTERS" and the tagline "We've brought the computer age home.™" at the bottom. The background is dark, making the machines and their screens stand out.

O Atari 400, tinha um teclado de membrana absolutamente desprezível, meros 8K de memória e menos expansibilidade do que o 800.

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA ATARI

No início dos anos 80, a Atari lançou o Atari 5200 Super System, um videogame projetado para substituir o Atari 2600. Embora fosse mais poderoso e tivesse uma base semelhante aos computadores 8-bit da empresa, o novo console falhou devido à falta de compatibilidade com seu predecessor e com os softwares dos computadores, o que limitou seu sucesso. Como os lares estavam cheios de cartuchos de Atari 2600, não havia sentido em comprar um console novo e perder todos os jogos antigos.

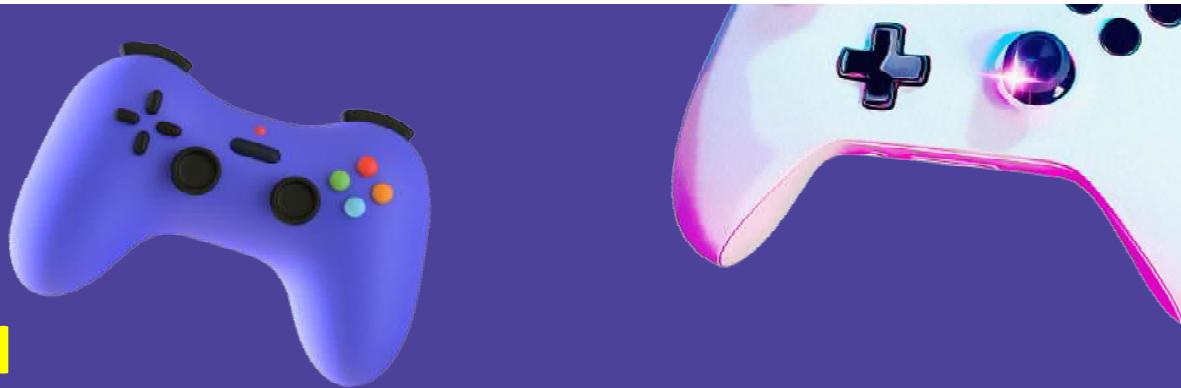


Em 1981, Pelé foi capa  
de um jogo da Atari

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA ATARI

A indústria de videogames passou por um período crítico nos anos 80 devido à criação excessiva de jogos de baixa qualidade para o Atari 2600, como os fracassos de Pac-Man e E.T., e a falha do Atari 5200. Esses problemas levaram à quebra da indústria em 1983. Nesse cenário, a Nintendo, que estava fazendo sucesso no Japão com o Famicom, tentou fazer um acordo com a Atari para expandir suas vendas globalmente. No entanto, o acordo não se concretizou, forçando a Nintendo a entrar sozinha no mercado ocidental. Em 1985, a empresa lançou o Nintendo Entertainment System, que revigorou a indústria dos jogos.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

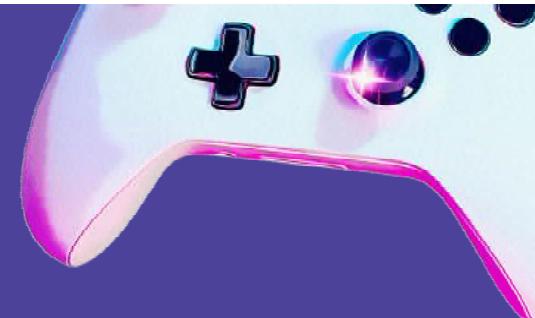


## A HISTÓRIA DA EMPRESA ATARI

Em 1989, a Atari lançou o Atari Lynx, um videogame portátil inovador com visor colorido, visando transformar o mercado de handhelds. No entanto, seu tamanho grande, baixa duração de bateria e preço elevado prejudicaram suas vendas. Além disso, a concorrência com o Game Boy da Nintendo, que era mais barato e compacto, minou o sucesso do Lynx.

Quatro anos depois, a Atari lançou o Atari Jaguar, um console focado em títulos como Tempest 2000, Doom e Alien vs. Predator. Embora tivesse um bom catálogo de jogos, o Jaguar não conseguiu atrair o público devido à falta de títulos e à forte concorrência de consoles como o Sega Saturn e o Super Nintendo. Em 1995, a Atari tentou adaptar o Jaguar para jogos em CD com o Jaguar CD, mas não obteve sucesso.

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA ATARI

O lançamento do PlayStation pela Sony em 1995 prejudicou ainda mais a Atari, que perdeu sua relevância no mercado de consoles.

Nos anos 2000, a Atari foi comprada pela Infogrames, que tentou reviver a marca, lançando jogos para smartphones e criando o Atari Arcade. A Atari Games, vendida para a Namco e depois para a WMS Industries, teve suas propriedades adquiridas pela Warner Bros. após a falência da Midway Games.

Com a divisão entre a Atari Inc. (EUA) e a Atari SA (França), a unidade francesa gerou prejuízos, levando a Atari Inc. a pedir falência. Isso abriu caminho para uma possível aquisição da marca, com mais liberdade criativa e foco em jogos móveis.

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

A HISTÓRIA DA EMPRESA ATARI - FIM



Fonte: [https://www.atari2600.com.br/Atari/Sobre/0TJe/A\\_Historia\\_Da\\_Empresa\\_Atari](https://www.atari2600.com.br/Atari/Sobre/0TJe/A_Historia_Da_Empresa_Atari)

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

A Nintendo Co. Ltd., localizada em Quioto, Japão, é famosa por suas franquias icônicas, como Mario™, Donkey Kong™, The Legend of Zelda™, Metroid™, Pokémon™, Animal Crossing™, Pikmin™ e Splatoon™.

A empresa busca oferecer experiências de entretenimento únicas, fabricando consoles como o Nintendo Switch™ e desenvolvendo aplicativos móveis. Com mais de 5,5 bilhões de jogos vendidos e 800 milhões de consoles em todo o mundo, a Nintendo continua sua missão de criar experiências divertidas e memoráveis.

A subsidiária Nintendo of Europe, em Frankfurt, gerencia as operações da empresa na Europa.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1889:** Em Quioto, Fusajiro Yamauchi começa a fabricar Hanafuda (flor), um jogo de cartas japonês.

**1902:** O Sr. Yamauchi começa a fabricar os primeiros baralhos de cartas estilo ocidental no Japão. Inicialmente, estavam destinadas à exportação, mas o produto alcança uma popularidade tão grande no Japão como no resto do mundo.

**1933:** É criada a empresa Yamauchi Nintendo Co. Ltd.



**Fusajiro Yamauchi**

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

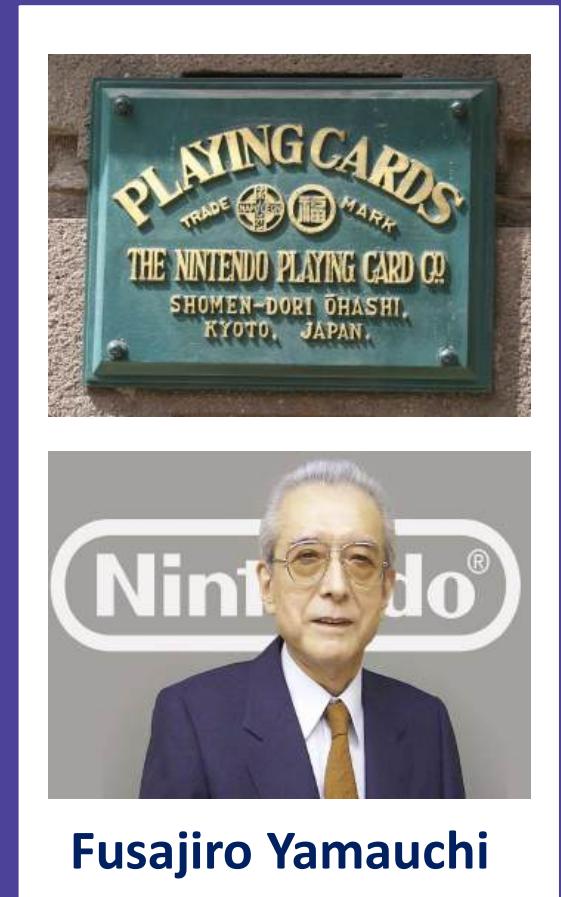
## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

1947: Criação da empresa de distribuição Marufuku Co. Ltd.

1950: Hiroshi Yamauchi é nomeado Presidente e dirige o processo de produção da Yamauchi Nintendo Co. Ltd.

1951: O nome da empresa é alterado para Nintendo Playing Card Co. Ltd.

1952: As fábricas consolidadas da empresa são construídas em Quioto, Japão.



Fusajiro Yamauchi

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

1953: A Nintendo Playing Card Co. Ltd. é a primeira empresa a ter sucesso na produção massiva de cartas de plástico no Japão.

1959: A empresa começa a vender cartas com personagens de Walt Disney impressas, abrindo um novo mercado de baralhos de cartas para crianças. O departamento de cartas expande-se de forma impressionante.

1962: As acções da empresa são cotadas na segunda sessão da Bolsa de Osaka e Quioto.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1963:** A empresa altera o seu nome para Nintendo Co., Ltd, e começa a fabricar jogos, para além dos baralhos de cartas.

**1969:** Expansão do departamento de jogos e construção de uma fábrica de produção em Uji City, nos arredores de Quioto, Japão.

**1970:** As ações da empresa são cotadas na primeira sessão da Bolsa de Osaka. Termina a construção e ampliação da sede central da empresa. Início da venda da série Beam Gun, que utiliza a tecnologia opto-electrónica. Pela primeira vez no Japão, incorpora-se a electrónica na indústria dos jogos.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

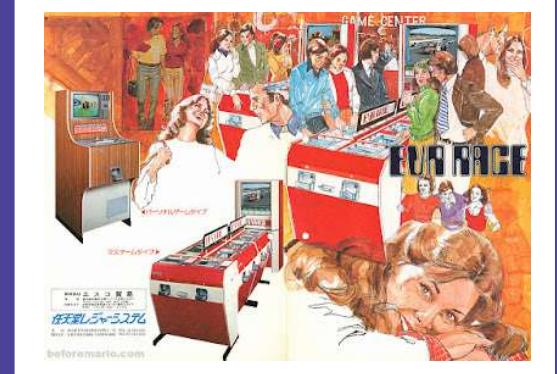
## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1973:** O sistema de disparo laser, desenvolvido pela empresa, substitui o bowling como principal passatempo no Japão.

**1974:** A Nintendo desenvolve um sistema de proteção de imagem e utilização de projetor de 16 mm em salas de jogos. Começa a exportação para a Europa e América.

**1975:** Em colaboração com a Mitsubishi Electric, desenvolve-se um sistema de videojogos utilizando um gravador de vídeo electrónico (EVR, electronic video recording).

**1976:** Introdução do microprocessador nas consolas de videojogos.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1977:** Desenvolvimento de videojogos para uso doméstico em colaboração com a Mitsubishi Electric. Desenvolvem-se as primeiras consolas domésticas: "Tv Game 15" e "TV Game 6".

**1978:** Em março, a Nintendo lança um jogo Arcade baseado no jogo de mesa Othello: Computer Othello. Num ecrã, peças de Othello verdes, brancas e pretas são substituídas por quadrados e símbolos, respectivamente. O Computer Othello não tem joystick, mas sim 10 botões de cores por jogador.

**1979:** Minoru Arakawa, genro do director japonês da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, inaugura a Nintendo América na cidade de Nova Iorque. A Nintendo abre um departamento de máquinas de jogos operadas com moedas.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1980:** Criação da filial subsidiária em Nova Iorque, Nintendo of America Inc.. Começa a vender-se no Japão a linha de produtos GAME & WATCH, os primeiros videojogos portáteis LCD com microprocessador.

O artista da Nintendo, Shigeru Miyamoto, criou o jogo Donkey Kong. O herói, originalmente designado de Jumpman, é um carpinteiro ansioso por salvar a sua namorada, Pauline, de um macaco enlouquecido. Posteriormente, aquando do estabelecimento da sede da Nintendo of America pela Nintendo Co., Ltd., o nome Jumpman foi alterado para Mario.



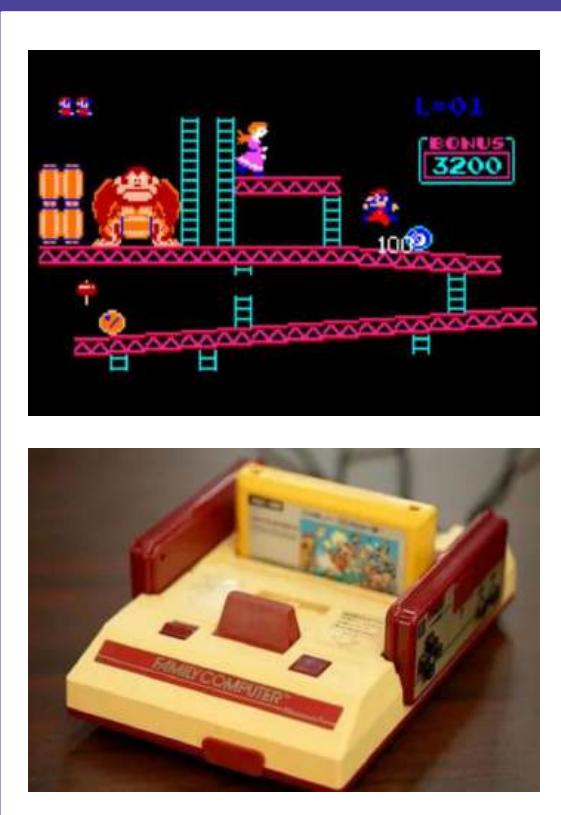
# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1981:** A Nintendo desenvolve e distribui o videojogo de funcionamento com moeda Donkey Kong. Este jogo torna-se rapidamente o jogo mais vendido nesta categoria.

**1983:** Criação de uma nova fábrica em Uji para aumentar a capacidade de produção e permitir a expansão comercial da empresa. Em julho, as acções da empresa são cotadas na primeira sessão da Bolsa de Tóquio. Começa o desenvolvimento do videojogo para a console Family Computer (Famicom), com utilização de uma CPU (Central Processing Unit) e PPU (Picture Processing Unit).



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1984:** A Nintendo desenvolve e comercializa o VS. System, o videogame com ecrã duplo, de funcionamento com moeda. É lançada a consola Famicom no Japão. Passa a chamar-se Nintendo Entertainment System - NES - quando é lançada no resto do mundo. Entre os títulos disponíveis encontram-se Excitebike, Super Mario Bros., Metroid, The Legend of Zelda e Punch-Out! Mario e o seu irmão Luigi tornam-se famosos e o jogo para NES Super Mario Bros. é um sucesso em todo o mundo. Algumas pesquisas revelam que as crianças estão tão familiarizadas com o Mario como estão com o Rato Mickey ou Bugs Bunny.



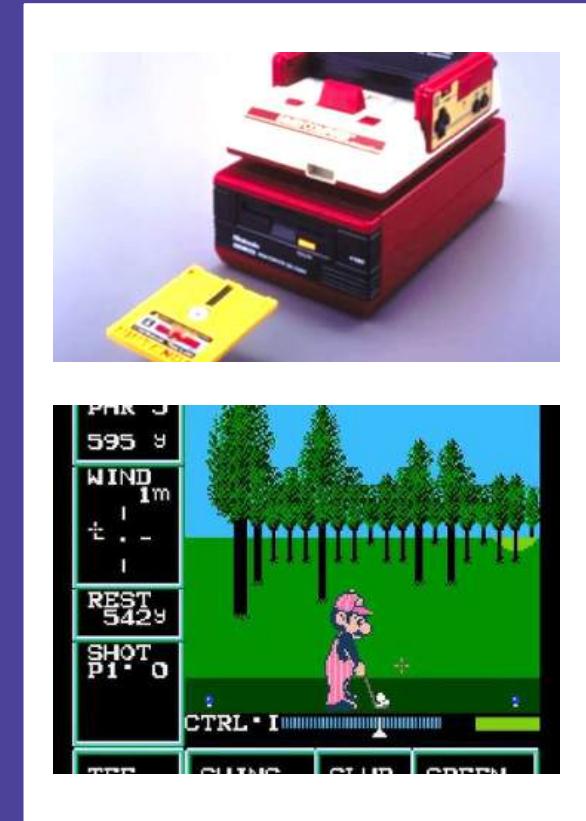
# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1986:** Desenvolve-se e comercializa-se o Family Computer Disk Drive System no Japão para aumentar as funções do Family Computer. Também no Japão começa a instalação do Disk Writer para gravação de software.

**1987:** Patrocínio no Japão de um Family Computer "Golf Tournament", como prova de comunicação usando a rede de telefones públicos e Disk Faxes para assistir a criação de uma rede Family Computer.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1988:** A empresa pesquisa e desenvolve um controle Hands Free. Dessa forma, o console NES se torna acessível a um número maior de fãs da Nintendo e o número de videogames aumenta para 65 títulos, aumentando o interesse também nos adultos.

**1989:** É apresentado a Game Boy no Japão, a primeira consola portátil com cartuchos de jogos inter-mutáveis. O jogo Tetris para Game Boy é lançado em todo o mundo.

**1990:** O Japão entra no mercado de sistemas 16 bits e lança, no outono, o Super Famicom, enquanto o console Game Boy é lançado na Europa e rapidamente se torna um enorme sucesso em todo o mundo.



**Gunpei Yokoi** foi o inventor do Game Boy e de muitos outros brinquedos e periféricos da Nintendo

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

1992: A Super Nintendo Entertainment System (Super Famicom) é lançada na Europa em junho. São vendidas mais de 46 milhões de unidades no mundo. No Japão são lançados Super Scope (acessório para a Super NES), Mario Paint e o acessório Super NES Mouse. É lançada também para a Super NES a esperada sequela de Zelda, The Legend of Zelda: A Link to the Past.

1993: É anunciada a chegada do chip Super FX, uma tecnologia de vanguarda para consolas domésticas. O primeiro jogo a utilizar o Super FX Chip é o Starwing, lançado em abril. Estabelece-se a Nintendo of Netherlands que recebe a transferência dos produtos Nintendo, que anteriormente eram distribuídos e geridos nos Países Baixos pela Bandai.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

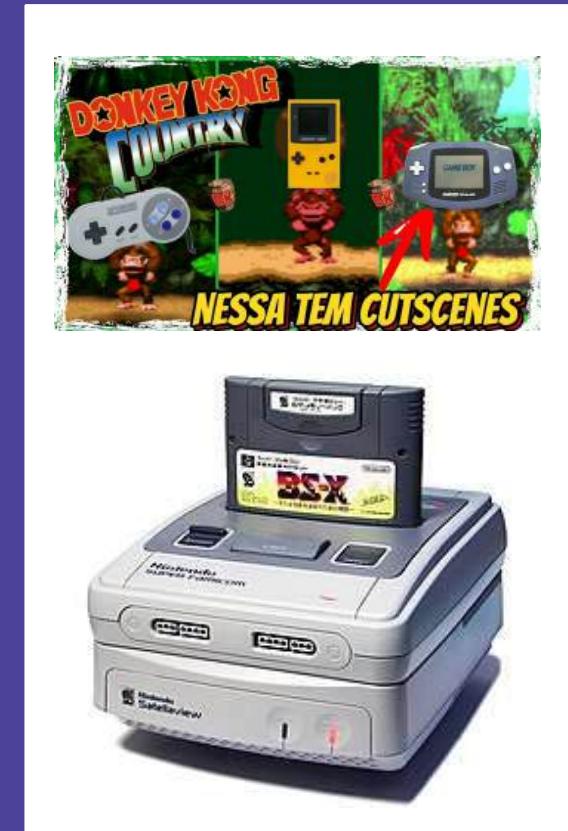
1994: É lançado o acessório Super Game Boy, aumentando assim o número de jogos compatíveis com a Super NES. A heroína preferida de todos, Samus, volta com uma aguardada continuação em Super Metroid. A Nintendo ajuda a desenvolver e implementar um sistema de classificação nos E.U.A que abarca toda a indústria de videojogos a nível mundial. Nesse ano é apresentado um jogo que cria elevados padrões de qualidade - aplicando gráficos Advanced Computer Modeling (ACM), Donkey Kong Country é um enorme sucesso no mercado americano. É lançado o Nintendo Gateway, com unidades de Super Nintendo Entertainment System e uma seleção de jogos para SNES especialmente desenhados para entreterem os passageiros.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

1995: Graças ao extraordinário sucesso de Donkey Kong Country, os gráficos ACM adaptam-se à console Game Boy com Donkey Kong Land. Paralelamente, a Nintendo introduz a série Play It Loud!, consolas Game Boy com capas de diferentes cores. Os gráficos ACM aparecem novamente no Super NES com o lançamento do êxito Killer Instinct. No Japão, a Nintendo começa a vender o adaptador SatellaView para Super Famicom, que permite a transmissão digital de dados através de satélite. Ao mesmo tempo, a Nintendo apresenta a consola Virtual Immersion de 32 bits conhecido como Virtual Boy.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1996:** Em 23 de junho é lançado no Japão o Nintendo 64. Milhões de pessoas fazem fila para serem os primeiros a desfrutar do primeiro console de 64 bits. Mais de 500 mil unidades são vendidas no primeiro dia.

No início de setembro é lançada uma outra consola: Game Boy Pocket da Nintendo; uma versão elegante 30% mais pequena da consola portátil mais popular do mundo. Super Mario 64 foi considerado por muitos "o melhor videojogo de todos os tempos." Entretanto, a Super NES assiste ao lançamento do terceiro jogo na continuada série Donkey Kong, Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble. PokéMon, um novo fenómeno no mundo dos videojogos para Game Boy, é lançado no Japão a 26 de fevereiro.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**1997:** Em março, é lançada no mercado europeu a Nintendo 64, com vendas de 2,3 milhões de unidades no primeiro ano. A Nintendo cria o Rumble Pak, que permite que o jogador sinta as vibrações provocadas pela ação do jogo.

**1998:** A Nintendo apresenta a Game Boy Color e acessórios inovadores como a câmara e a impressora da Game Boy, dando ainda mais vida ao êxito de maior duração na história do entretenimento interativo. As consolas Game Boy Color têm agora duas novas cores: roxo e roxo-claro. É lançado o jogo que mais expectativas criou, The Legend of Zelda: Ocarina of Time para Nintendo 64, tornando-se um sucesso e estabelecendo um recorde de encomendas.



Rumble Pak é um acessório que produz vibrações.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

1999: A Nintendo lança o Pokémon na Europa a 8 de outubro. A Nintendo desenvolve o seu arquivo de software de alta qualidade com títulos inovadores como Pokémon Snap e Pokémon Pinball, sendo que este último oferece uma função integrada de vibração. São lançados êxitos como Mario Golf, Donkey Kong 64 e Perfect Dark. Também durante o verão, a gama de capas coloridas aumenta a coleção com vermelho, verde, amarelo e azul.

A Nintendo anuncia, pela primeira vez, a sua ideia de criar uma console com processador IBM Gekko e tecnologia DVD de Matsushita.



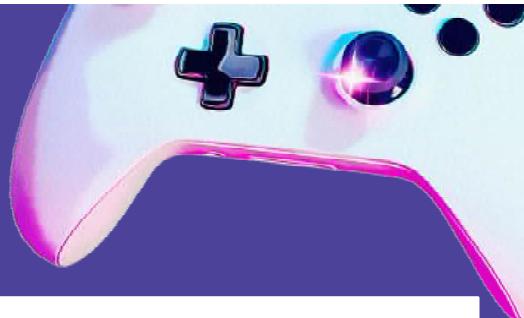
A Nintendo anunciava parceria com IBM para produção do processador e com a Panasonic para a unidade de DVD do Dolphin.

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

**2000:** A Nintendo Game Boy torna-se a console mais vendida com vendas superiores a 100 milhões. Entretanto, a série Pokémon continua a ser um fenómeno mundial e a Nintendo comemora o seu sucesso com uma edição limitada do Pikachu Nintendo 64. A N64 aumenta o seu arquivo de clássicos com êxitos como The Legend of Zelda: Majora's Mask, Ridge Racer 64 e Mario Tennis.

**2001:** A Nintendo GameCube é lançada a 14 de setembro de 2001 no Japão e 18 de novembro de 2001 na América. Ao todo, 2,7 milhões de unidades são enviadas até dezembro, das quais 95% são vendidas. O sucesso de vendas de Luigi's Mansion e Super Smash Bros. Melee marca tanto os jogos populares como títulos-chave para a consola.



Modelos exibem o GameCube na revelação do console, em agosto de 2000. A previsão de lançamento era julho de 2001.

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

(2000–2010):

- Nintendo GameCube (2001): foco em jogos multiplayer.
- Nintendo Wii (2006): controles com sensor de movimento; sucesso de público.
- Jogos populares: Wii Sports, Mario Kart Wii.

(2010–2020):

- Lançamento do Nintendo 3DS (2011).
- Nintendo Switch (2017): híbrido entre console doméstico e portátil.
- Jogos de sucesso: The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Animal Crossing: New Horizons.



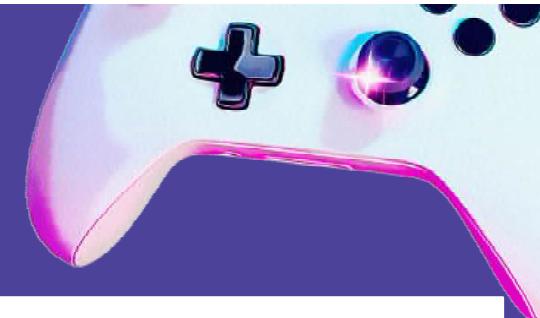
# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA NINTENDO

Atualidade (2020–2025):

- Nintendo Switch continua como um dos consoles mais vendidos.
- Expansão para outras áreas: Parque temático (Super Nintendo World), filmes e mobile.
- Jogos recentes: Pokémon Scarlet & Violet, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom.

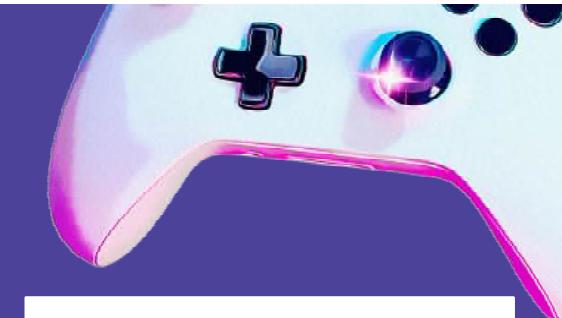
Legado da Nintendo: Mais de 130 anos de história. Transformação de uma empresa de cartas em líder mundial em entretenimento interativo. Impacto cultural e inovação tecnológica contínua.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

- Ano: 7 de maio de 1946
- Nome Original: Tokyo Tsushin Kogyo K.K. (Tokyo Telecommunications Engineering Corporation).
- Fundadores:
  - Masaru Ibuka: Engenheiro e inventor.
  - Akio Morita: Empresário e visionário, responsável pela expansão global da empresa.
- Local: Tóquio, Japão.



Masaru Ibuka & Akio Morita  
Co-Founders SONY

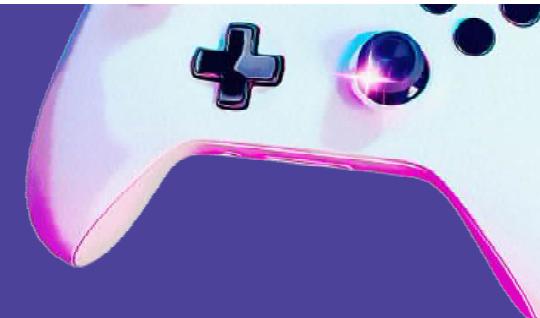
# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

1946: Lançamento de um megafone elétrico, um produto simples, mas essencial na época.

1950: Desenvolveram o primeiro gravador de fita japonês, chamado Type-G, marcando o início da inovação em áudio.

1958 - Nome "Sony": Derivado da palavra latina "sonus", que significa som. Também inspirado no termo coloquial japonês "sonny", usado para descrever jovens inovadores. O nome foi adotado em 1958, simbolizando a ambição global da empresa.



**SONY®**

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

1955: Primeiro produto com a marca Sony: o rádio portátil TR-55.

1960: Lançamento do TV8-301, a primeira televisão portátil do mundo com transistores.

1979: Revolução no áudio portátil com o lançamento do Walkman, um dos produtos mais icônicos da Sony.

Na década de 1960, Akio Morita liderou a entrada da Sony no mercado norte-americano, estabelecendo a Sony Corporation of America. Tornou-se sinônimo de qualidade, inovação e design sofisticado.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

**1994:** O primeiro videogame da Sony foi o PlayStation 1, lançado em 3 de dezembro de 1994 no Japão e em 1995 na América do Norte, Europa e Austrália.

**Origem:** O PlayStation nasceu de uma tentativa frustrada de colaboração entre a Sony e a Nintendo para criar um acessório de CD-ROM para o Super Nintendo (SNES). Após o rompimento da parceria, a Sony decidiu desenvolver seu próprio console.

**Inovação:** Foi um dos primeiros consoles a utilizar CDs como mídia principal, permitindo maior armazenamento de dados e melhor qualidade gráfica e sonora.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

Gráficos em 3D: Trouxe uma revolução nos jogos, introduzindo gráficos tridimensionais mais avançados.

### Jogos Marcantes:

- Final Fantasy VII
- Resident Evil
- Crash Bandicoot
- Metal Gear Solid
- Gran Turismo

O PlayStation 1 foi o Primeiro console a vender mais de 100 milhões de unidades em todo o mundo. Estabeleceu a Sony como uma das líderes na indústria de videogames.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

2000: O PlayStation 2 (PS2), lançado pela Sony, é considerado um dos consoles mais importantes e bem-sucedidos da história dos videogames.

**Lançamento:** Na data de 4 de março de 2000 (Japão); outubro de 2000 (América do Norte e Europa). Foi o sucessor do PlayStation 1 e trouxe avanços significativos em tecnologia e entretenimento.

### Características Inovadoras:

- Leitor de DVD: Um dos primeiros consoles a incluir suporte a DVDs, permitindo que fosse usado como reproduutor de filmes, o que aumentou sua popularidade.

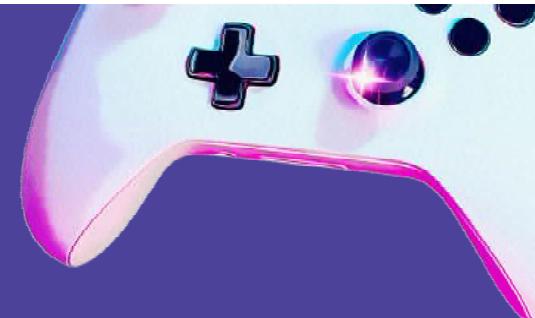


# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

- **Retrocompatibilidade:** Compatível com os jogos do PlayStation 1, ampliando imediatamente sua biblioteca de jogos.
- **Gráficos Avançados:** Introduziu gráficos mais detalhados e uma experiência de jogo mais imersiva.
- **Expansões:** Suporte para HDD (disco rígido) e conexão à internet para jogos online, como no caso de Final Fantasy XI.

O console vendeu mais de 155 milhões de unidades, tornando-se o console mais vendido de todos os tempos. Foi líder de mercado durante sua geração, superando rivais como o Nintendo GameCube e o Xbox. Consolidou a Sony como a principal empresa de consoles da época.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

2006: O PlayStation 3 (PS3) foi um console revolucionário que marcou uma nova era para a Sony no mercado de videogames.

**Lançamento:** Em novembro de 2006 (Japão e América do Norte); Março de 2007 (Europa e Austrália). Foi o primeiro console da Sony a introduzir gráficos em alta definição (HD).

### Características Inovadoras:

- **Blu-ray Player:** O PS3 foi o primeiro console a utilizar discos Blu-ray, permitindo jogos com gráficos mais detalhados e maior capacidade de armazenamento.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

- **Processador Cell:** Um processador avançado que oferecia poder gráfico impressionante, mas era difícil de programar para os desenvolvedores.
- **PlayStation Network (PSN):** Introduziu jogos online gratuitos e a possibilidade de baixar conteúdos digitais, como jogos e filmes.
- **Retrocompatibilidade:** Os primeiros modelos eram compatíveis com jogos do PS2, mas isso foi removido em versões posteriores para reduzir custos.

O preço inicial elevado (US\$ 499–599) foi uma barreira para muitos consumidores. Competição acirrada com o Xbox 360 (Microsoft) e o Wii (Nintendo). Superou as dificuldades iniciais graças a uma sólida biblioteca de jogos exclusivos.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

2013: O PlayStation 4 (PS4) foi um divisor de águas para a Sony, trazendo simplicidade, potência e uma abordagem focada nos gamers.

**Lançamento:** Em 15 de novembro de 2013 (América do Norte); 29 de novembro de 2013 (Europa e América do Sul). Competiu diretamente com o Xbox One (Microsoft) e o Wii U (Nintendo).

### Características Inovadoras:

- **Hardware Poderoso:** Equipado com um processador AMD Jaguar de 8 núcleos e GPU personalizada. Suporte a gráficos 1080p, com jogos rodando em 60 fps em muitos casos.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

- **Interface Simplificada:** Menu intuitivo e rápido, focado na experiência do usuário.
- **Compartilhamento de Conteúdo:** Botão "Share" no controle DualShock 4, permitindo capturar e compartilhar vídeos e imagens diretamente para redes sociais.
- **Jogos Online e PlayStation Plus:** Requisição de assinatura para multiplayer online, mas com benefícios como jogos gratuitos mensais.
- **Realidade Virtual:** Compatibilidade com o PlayStation VR (PSVR).

**Consoles vendidos:** Mais de 117 milhões de unidades, tornando-se o segundo console mais vendido da Sony, atrás apenas do PS2.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

**2020:** O PlayStation 5 (PS5) representa a atual geração de consoles da Sony, trazendo avanços tecnológicos impressionantes e uma experiência de jogo revolucionária.

**Lançamento:** Em 12 de novembro de 2020 (América do Norte, Japão, Austrália); 19 de novembro de 2020 (resto do mundo). Concorrentes diretos: Xbox Series X|S (Microsoft).

### Características Inovadoras:

- Hardware Avançado:** Processador AMD Ryzen Zen 2 (8 núcleos) e GPU RDNA 2 personalizada. Suporte a gráficos 4K com ray tracing, permitindo efeitos de luz e sombra mais realistas. SSD ultrarrápido: Tempos de carregamento quase instantâneos, redefinindo a experiência de jogo.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA SONY

- Controle DualSense:
  - Feedback tátil avançado, que simula sensações no jogo, como diferentes superfícies e resistências. Gatilhos adaptáveis para maior imersão.
- Audio 3D Tempest: Experiência sonora imersiva, criando um ambiente tridimensional.
- Retrocompatibilidade: Compatível com a maioria dos jogos do PS4.
- PlayStation VR2 (2023): Avanços significativos na realidade virtual, com gráficos mais imersivos e novos controles.

Mais de 40 milhões de unidades até 2024, apesar das dificuldades de produção causadas pela pandemia de COVID-19.

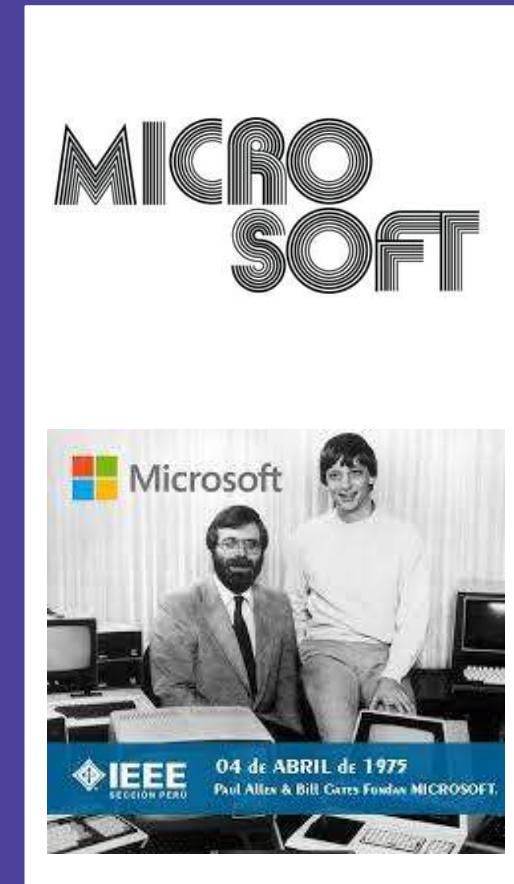


# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA MICROSOFT

- Ano: 4 de abril de 1975
- Nome: O nome "Microsoft" é a junção das palavras "Microcomputer" e "Software".
- Fundadores:
  - Bill Gates: Programador e empresário visionário.
  - Paul Allen: Amigo de infância de Gates e cofundador.
- Local: nos Estados Unidos, no início dos anos 1970.
- Missão Inicial: Tornar o software acessível para todos os computadores pessoais.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



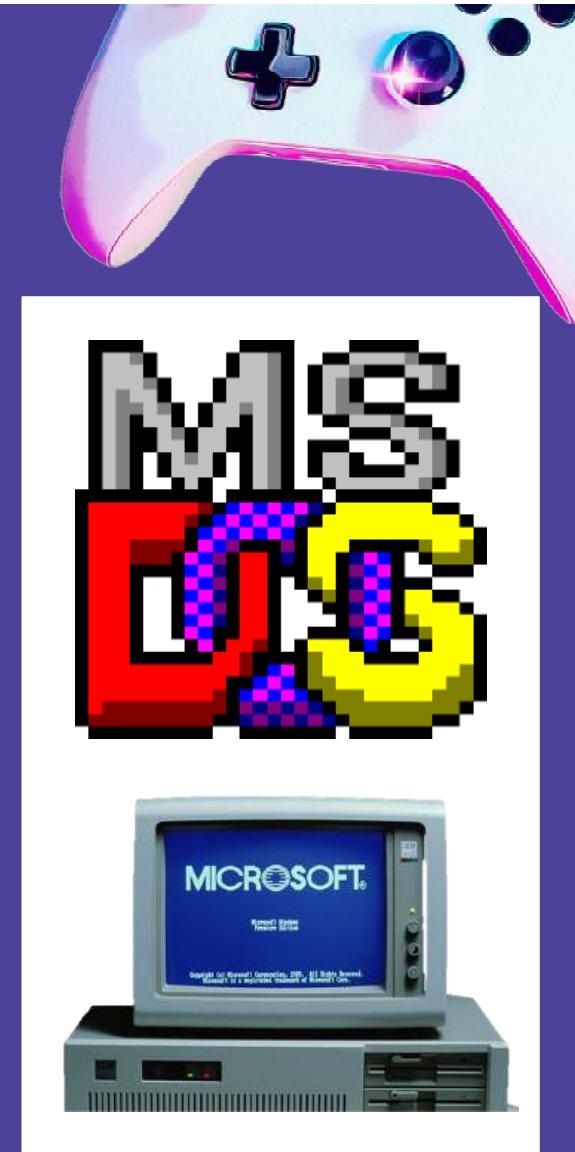
## A HISTÓRIA DA EMPRESA MICROSOFT

Crescimento Rápido e o MS-DOS (1980–1985)

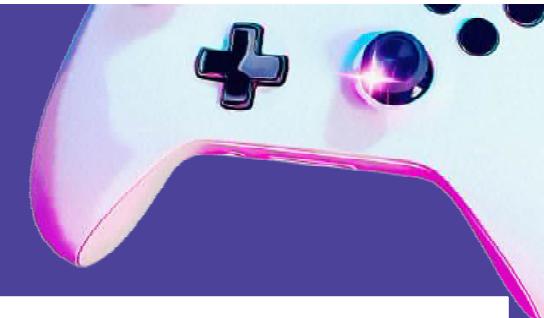
1980: Microsoft assinou contrato com a IBM para desenvolver o MS-DOS (sistema operacional), que se tornaria um padrão para PCs.

1981: Microsoft se tornou uma empresa privada.

1985: Lançamento do Windows 1.0, uma interface gráfica para o MS-DOS, iniciando a jornada para o sistema operacional dominante para PCs.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA MICROSOFT

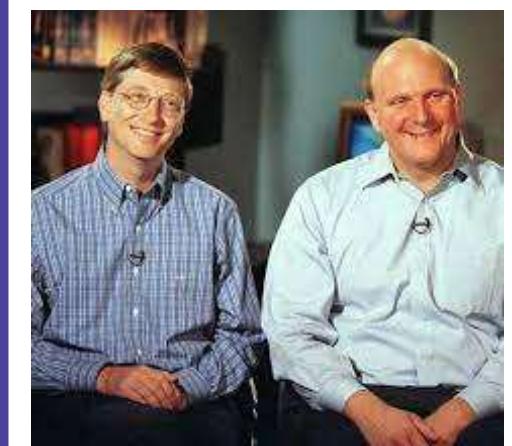
### Expansão Global e o Windows (1990–2000)

1990: Lançamento do Windows 3.0, com uma interface mais amigável e de fácil acesso, aumentando significativamente a popularidade.

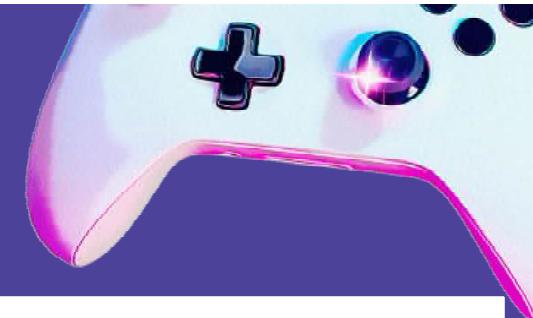
1995: Lançamento do Windows 95, um marco na história dos sistemas operacionais, com interface gráfica, plug-and-play e suporte à Internet.

1998: Microsoft se tornou uma das empresas mais valiosas do mundo, enfrentando desafios legais devido a práticas anticompetitivas.

2000: Bill Gates passou o cargo de CEO para Steve Ballmer, mas permaneceu envolvido como presidente.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA MICROSOFT

Inovações e Diversificação (2000–2010)

Xbox (2001): Microsoft entrou no mercado de consoles de videogame, lançando o Xbox.

Software e Serviços: Investimento em software de produtividade com o Microsoft Office e expansão para soluções em nuvem com o Azure.

Aquisição de empresas: Comprou o LinkedIn (2016), GitHub (2018), entre outras.



**LinkedIn** 

 **GitHub**

# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA MICROSOFT

A Trajetória do Xbox: De 2001 aos Dias Atuais

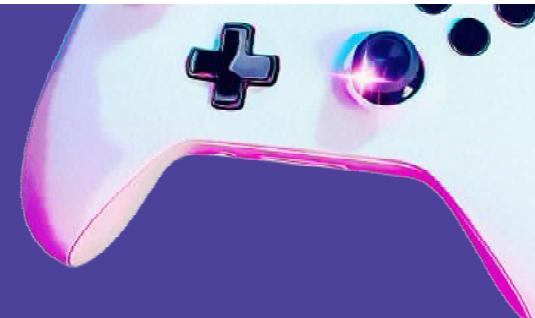
Xbox Original (2001–2006): Lançamento: 15 de novembro de 2001.

Inovações: Disco rígido interno e Xbox Live, redefinindo o multiplayer online.

Jogos Marcantes:

- Halo: Combat Evolved
- Fable
- Forza Motorsport

Unidades Vendidas: Cerca de 24 milhões.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA MICROSOFT

A Trajetória do Xbox: De 2001 aos Dias Atuais

Xbox 360 (2005–2016): 22 de novembro de 2005.

Inovações: Expansão do Xbox Live com marketplace digital e jogos indie. Suporte a gráficos HD (720p e 1080p). Controle sem fio, Kinect (sensor de movimento).

Jogos Marcantes:

- Gears of War
- Halo 3
- The Elder Scrolls V: Skyrim
- Red Dead Redemption

Unidades Vendidas: Enfrentou o PlayStation 3 (Sony) e o Wii (Nintendo), vendendo mais de 85 milhões de unidades.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME



## A HISTÓRIA DA EMPRESA MICROSOFT

A Trajetória do Xbox: De 2001 aos Dias Atuais

Xbox One (2013–2020): 22 de novembro de 2013.

Inovações: Xbox Game Pass: Serviço de assinatura para acesso a uma vasta biblioteca de jogos. Integração com jogos retrocompatíveis do Xbox 360 e Xbox original. Suporte a 4K com o modelo Xbox One X (2017).

Jogos Marcantes:

- Forza Horizon 4
- Sea of Thieves
- Gears 5
- Ori and the Blind Forest

Unidades Vendidas: Cerca de 58 milhões, ficando atrás do PlayStation 4.



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA MICROSOFT

A Trajetória do Xbox: De 2001 aos Dias Atuais

Xbox Series X|S (2020–Presente): 10 de novembro de 2020.

**Inovações:** **Velocidade:** SSD para carregamento ultrarrápido e Quick Resume (alternância instantânea entre jogos). **Xbox Game Pass**

**Ultimate:** Inclui jogos do dia do lançamento, EA Play e suporte ao xCloud (jogos na nuvem). **Retrocompatibilidade Completa:** Com jogos do Xbox Original, 360 e One.

**Jogos Marcantes:**

- Forza Horizon 5
- Halo Infinite
- Starfield

**Unidades Vendidas:** Aproximadamente 22 milhões de unidades vendidas (até 2024).



# HISTÓRIA DO VIDEOGAME

## A HISTÓRIA DA EMPRESA MICROSOFT

O Legado do Xbox

Inovações na Indústria:

- Pioneiro no multiplayer online (Xbox Live).
- Popularizou serviços de assinatura para jogos (Game Pass).
- Consoles projetados para retrocompatibilidade e acessibilidade.

Futuro: A Microsoft continua expandindo seu ecossistema, investindo em jogos na nuvem e em estúdios para fortalecer sua biblioteca exclusiva.



Microsoft

# EXERCÍCIO 2 - Criação do Game Snake 🐍



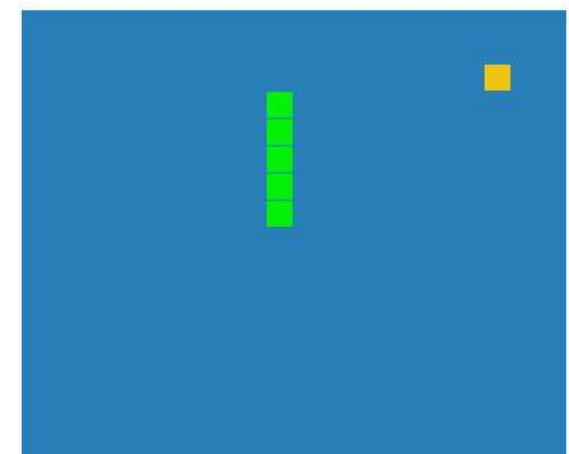
## Tutorial:

O jogo será baseado no <canvas> para renderizar os gráficos e em JavaScript para a lógica do jogo.

✓ HTML: Definirá o <canvas> onde o jogo será desenhado.

### ✓ JavaScript:

- Criará a lógica da cobrinha e movimentação.
- Detectará colisões com bordas e o próprio corpo.
- Gerará a comida em posições aleatórias quando a cobra come.
- Gerenciará o jogo em loop, atualizando a cada 100ms.



# EXERCÍCIO 2 - Criação do Game Snake



1. Crie uma pasta Chamada GameSnake
2. Crie 2 arquivos: index.html e script.js
3. No index.html inclua o seguinte código:

```
<canvas id="canvas" width="400" height="400"></canvas>  
<script src="script.js"></script>
```

# EXERCÍCIO 2 - Criação do Game Snake 🐍



Antes de desenvolver um jogo em JavaScript, é essencial mapear as teclas para garantir uma jogabilidade fluida e uma melhor experiência para o usuário.

```
<body>
  <h1>Pressione uma tecla do teclado</h1>
  <div id="output">Nenhuma tecla pressionada ainda.</div>

  <script>
    document.addEventListener("keydown", function (event) {
      let keyCode = event.keyCode;
      let output = document.getElementById("output");

      output.innerHTML = 'Código da tecla pressionada:
<strong>${keyCode}</strong>';
    });
  </script>
```

# EXERCÍCIO 2 – Criação do Game Snake



```
window.onload = function(){
    canvas = document.getElementById("canvas");
    ctx = canvas.getContext("2d");

    // variáveis
    snake = [];
    positionX = 10;
    positionY = 10;
    foodX = 15;
    foodY = 15;
    velX = 0;
    velY = 0;
    grid = 20;
    tam = 3;
```

A propriedade `window.onload` em JavaScript é um evento que dispara quando toda a página (incluindo imagens, scripts e estilos) foi carregada completamente.

- ✓ Canvas e contexto 2D são obtidos para desenho.
- ✓ Variáveis definem posição da cobra (`positionX`, `positionY`), comida (`foodX`, `foodY`), velocidade (`velX`, `velY`), tamanho da grade (`grid`) e comprimento inicial da cobra (`tam`).
- ✓ A cobra começa parada e pronta para movimentação.

# EXERCÍCIO 2 – Criação do Game Snake



```
// Chamada da função jogo a cada 100 milisegundos
setInterval(jogo, 100)

// Controles
document.addEventListener("keydown",function(e){
    switch(e.keyCode){
        // seta direita = 39
        case 39:
            velX = 1;
            velY = 0;
            break;
        // seta esquerda = 37
        case 37:
            velX = -1;
            velY = 0;
            break;
        // seta cima = 38
        case 38:
            velY = -1;
            velX = 0;
            break;
        // seta baixo = 40
        case 40:
            velY = 1;
            velX = 0;
            break;
    }
});
```

- ✓ `setInterval(jogo, 100)` mantém o jogo rodando a cada 100ms.

Isso cria o efeito de atualização contínua do jogo, movimentando a cobra e redesenhando a tela.

## Captura de Teclas para Movimento

- ✓ `document.addEventListener("keydown", ...)` escuta as teclas de direção e muda o movimento da cobra.

- ✓ Impede movimentos diagonais, mantendo a jogabilidade clássica do Snake.

# EXERCÍCIO 2 – Criação do Game Snake



```
function jogo(){
    // Configuração da tela
    ctx.fillStyle = "#2980B9";
    // distancia borda h, distancia borda v, largura, altura
    ctx.fillRect(0,0, canvas.width, canvas.height)

    // deslocamento da cobra
    positionX += velX;
    positionY += velY;

    // Espelhamento
    if(positionX < 0){
        positionX = grid;
    }
    if(positionX > grid){
        positionX = 0;
    }
    if(positionY < 0){
        positionY = grid;
    }
    if(positionY > grid){
        positionY = 0
    }
}
```

- ✓ Define a cor de preenchimento da tela do jogo (em um tom de azul) e preenche toda a área do canvas com essa cor, basicamente "limpando" a tela a cada iteração do jogo.
- ✓ A posição da "cabeça" da cobra é atualizada com base na velocidade (velX e velY). O valor de positionX e positionY muda a cada ciclo do jogo, movendo a cobra na tela.
- ✓ Espelhamento (controle de limites): O código faz com que a cobra reapareça do outro lado da tela quando atinge a borda.

# EXERCÍCIO 2 – Criação do Game Snake 🐍



```
// Configuração da cobra
ctx.fillStyle = "#00f102";
for(let i=0; i < snake.length; i++){
    ctx.fillRect(snake[i].x*grid, snake[i].y*grid, grid-1, grid-1);
    if(snake[i].x == positionX && snake[i].y == positionY){
        tam = 3;
    }
}

// Posicionando a cobra
snake.push({x: positionX, y: positionY})
```

- ✓ Define a cor de preenchimento da cobra como verde (#00f102).
- ✓ Para cada segmento da cobra (armazenado como um objeto com propriedades x e y), ele desenha um retângulo na tela usando fillRect. O tamanho do retângulo é determinado pelo valor de grid, e a posição é ajustada multiplicando x e y pelo tamanho do grid. Isso desenha cada parte da cobra na tela, formando a figura da cobra.
- ✓ Dentro do loop, há uma verificação para ver se a posição da cabeça da cobra (positionX, positionY) colidiu com algum segmento do corpo da cobra.
- ✓ A posição atual da cabeça da cobra (positionX, positionY) é adicionada ao final do array snake, o que faz a cobra crescer, pois agora há um novo segmento representando a cabeça.

# EXERCÍCIO 2 - Criação do Game Snake



```
// Apagando
while(snake.length > tam){
    snake.shift();
}

// Configurando a comida
ctx.fillStyle = "#F1C40F";
ctx.fillRect(foodX*grid,foodY*grid, grid-1, grid-1);

// Comendo a comida
if(positionX == foodX && positionY == foodY){
    tam++;
    foodX = Math.floor(Math.random()*grid);
    foodY = Math.floor(Math.random()*grid);
}

}
```

- ✓ Esse loop remove os segmentos da cauda da cobra se o comprimento da cobra (snake.length) for maior do que o valor de tam (que é o tamanho atual da cobra). O método shift() remove o primeiro elemento do array snake, que representa a cauda da cobra.
- ✓ Define a cor de preenchimento da comida como amarelo (#F1C40F). A comida é desenhada na tela usando fillRect na posição (foodX, foodY), multiplicada pelo valor de grid para ajustar a posição ao tamanho da grade.
- ✓ Verifica se a cabeça da cobra (posição (positionX, positionY)) está na mesma posição da comida (posição (foodX, foodY)).

# DESAFIO



**Objetivo:** Implementar a exibição da pontuação do jogo e a pontuação dos alimentos no jogo da cobrinha.

## Tarefas:

Exibir a pontuação da cobra

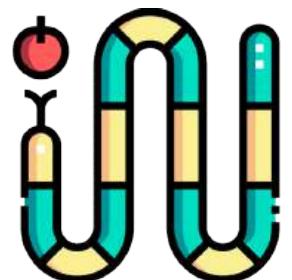
- A pontuação deve ser mostrada na tela e atualizar conforme a cobra come a comida.
- Escolha um local visível para exibir o score (exemplo: canto superior esquerdo).

Exibir a pontuação da comida:

- Quando a comida aparece no mapa, deve exibir um valor dentro do quadrado (exemplo: "+10").
- A pontuação deve estar centralizada no quadrado da comida.

Manter a funcionalidade básica do jogo

- A cobra continua se movimentando corretamente.
- A pontuação reseta caso a cobra colida consigo mesma.



**mission passed!**  
**respect + 99**

**ATÉ A PRÓXIMA AULA!**

