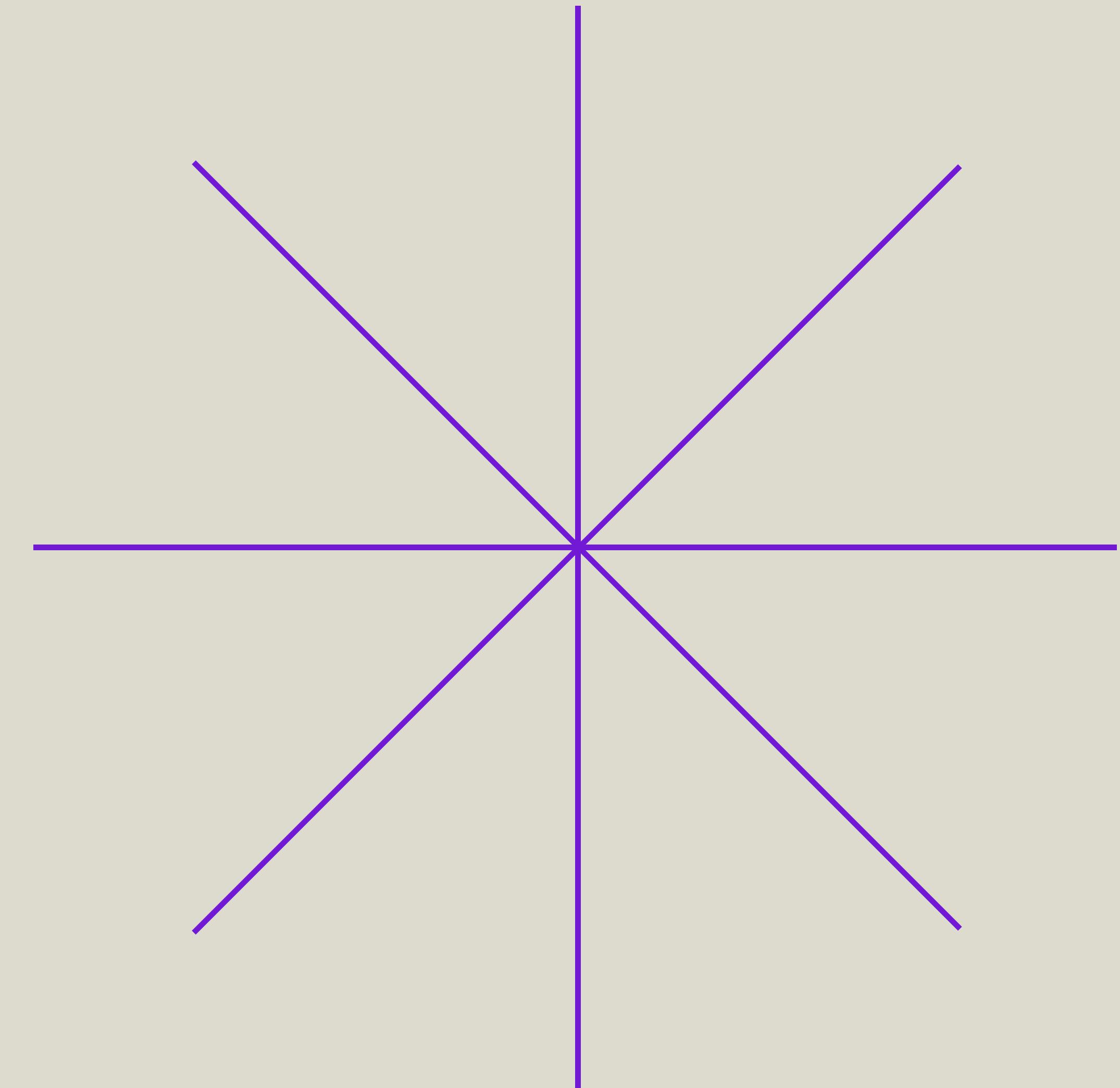
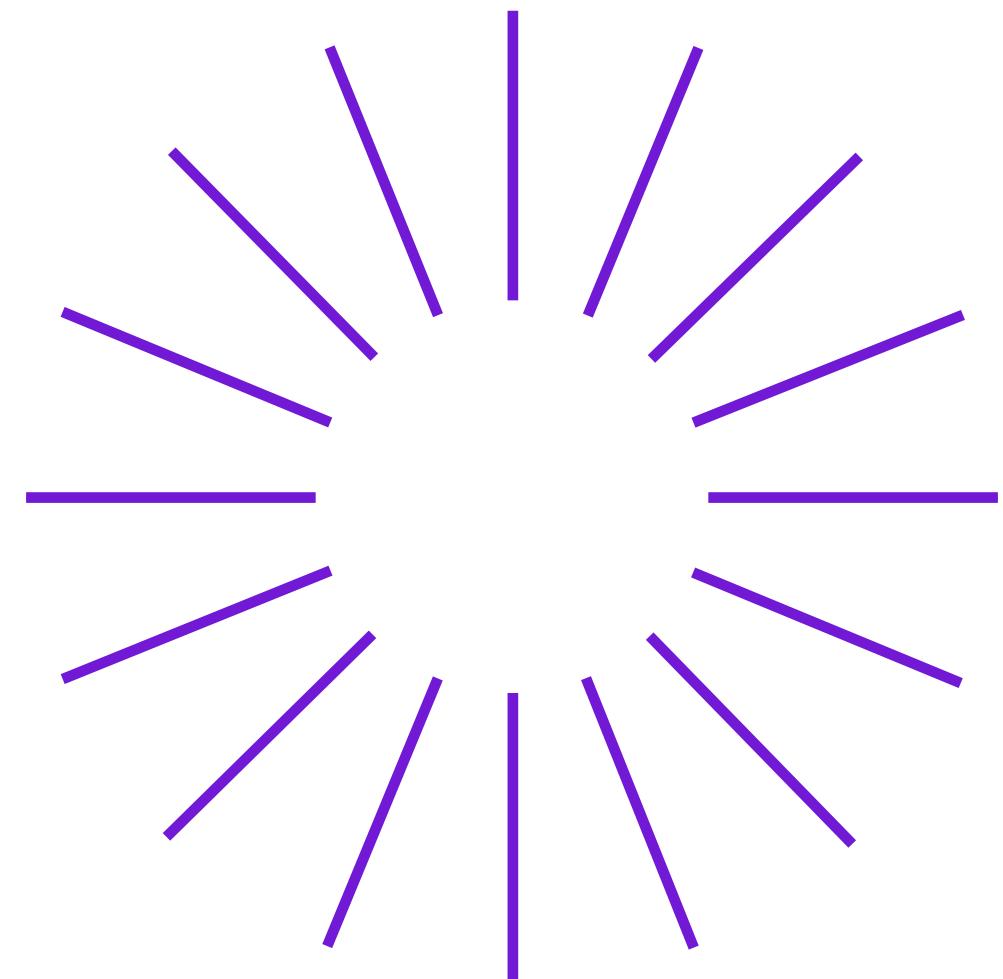


# A História dos Videojogos



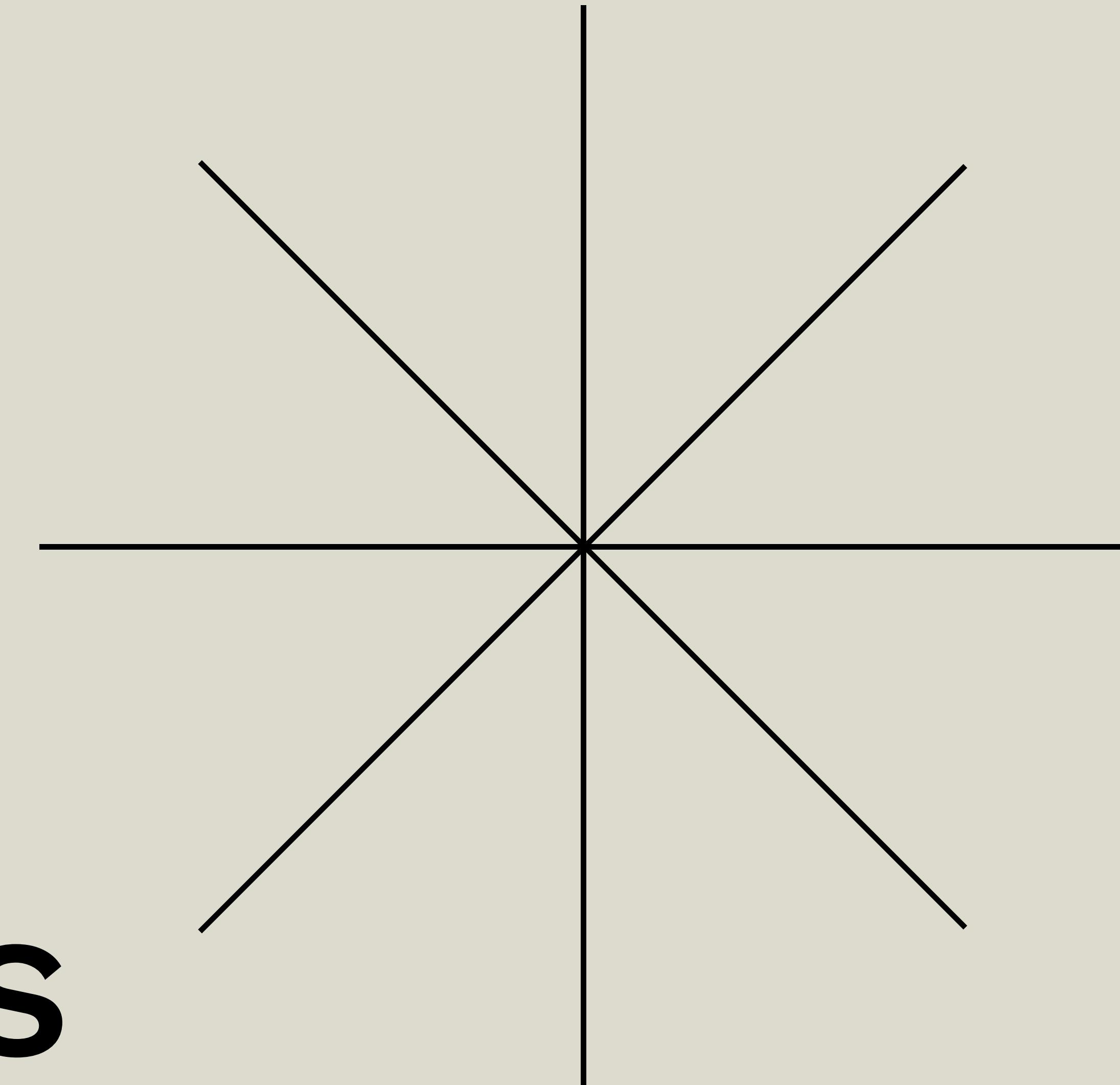
# ÍNDICE



01. O Começo dos Videojogos
02. A Comercialização dos Videojogos
03. A “Golden Age”
04. Nintendo e a Ressurreição do mercado
05. A Luta dos Gráficos
06. O Início dos Jogos de Computador
07. O Reconhecimento da Indústria

01

# O Começo dos Videojogos



# 01. O COMEÇO DOS VIDEOJOGOS

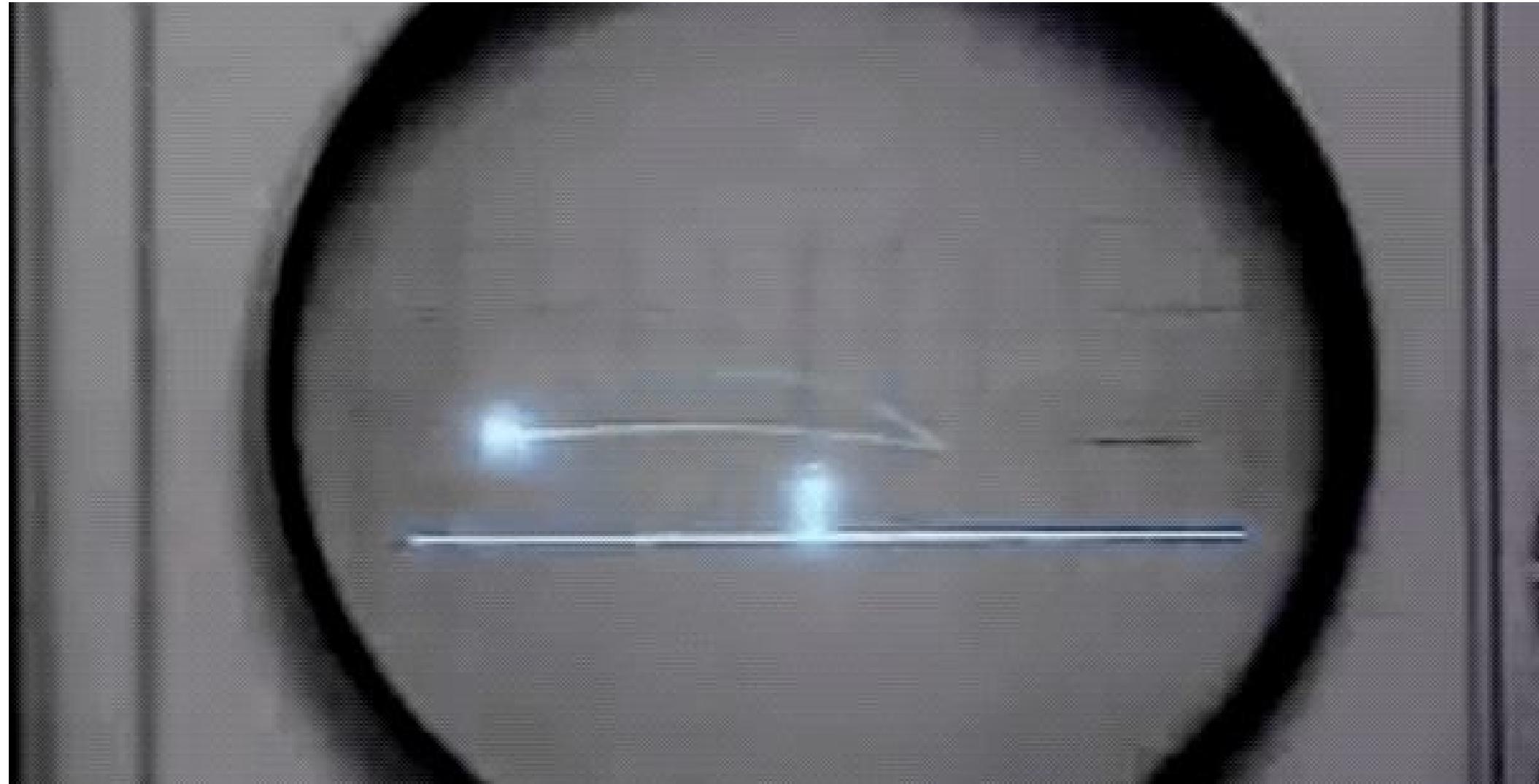


## Bertie the Brain

1950

Um simulador de um jogo do galo, criado por Josef Kates para uma exibição.

# 01. O COMEÇO DOS VIDEOJOGOS

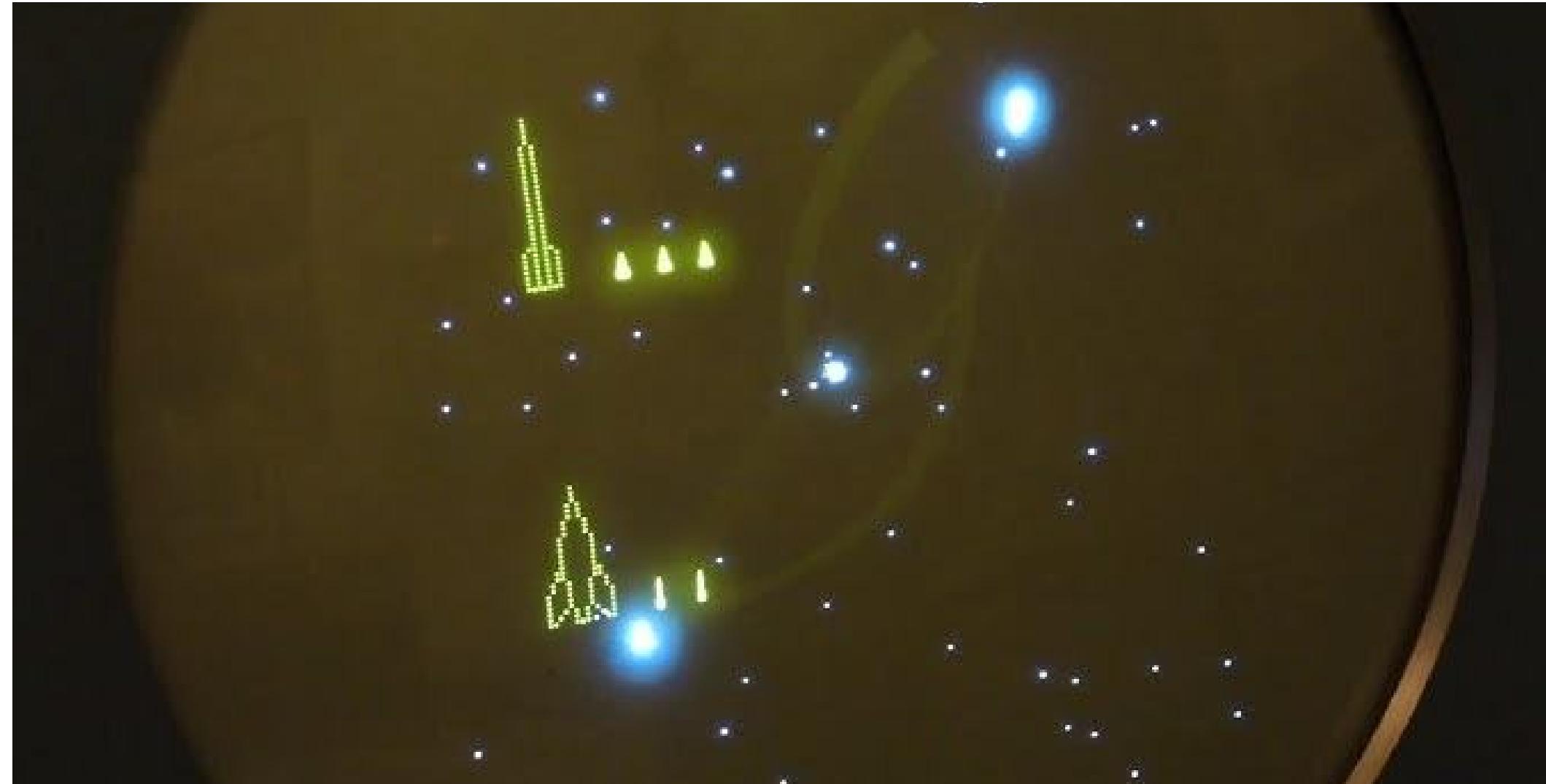


## Tennis for Two

1958

Um simulador de um jogo de tennis que corria num computador analógico, criado por William Higinbotham e Robert Dvorak.

# 01. O COMEÇO DOS VIDEOJOGOS



## Spacewar!

1962

Simulador do espaço. O primeiro jogo com a mecânica de atirar contraobstáculos



# 02

# A Commercialização dos Videojogos

## 02. A COMERCIALIZAÇÃO DOS VIDEOJOGOS



### Computer Space

1971

Primeiro jogo de arcade, criado por Ted Dabney e Nolan Bushnell, que acabaram por fundar a empresa Atari

## 02. A COMERCIALIZAÇÃO DOS VIDEOJOGOS



### ODYSSEY

1972

Da empresa Magnavox, foi a primeira consola doméstica.

## 02. A COMERCIALIZAÇÃO DOS VIDEOJOGOS



Pong

1972

Primeiro jogo de arcade de Atari

## 02. A COMERCIALIZAÇÃO DOS VIDEOJOGOS



### Video Computer System (Atari 2600)

1977

Primeira consola da Atari com um sistema de cartuchos ROM

## 02. A COMERCIALIZAÇÃO DOS VIDEOJOGOS



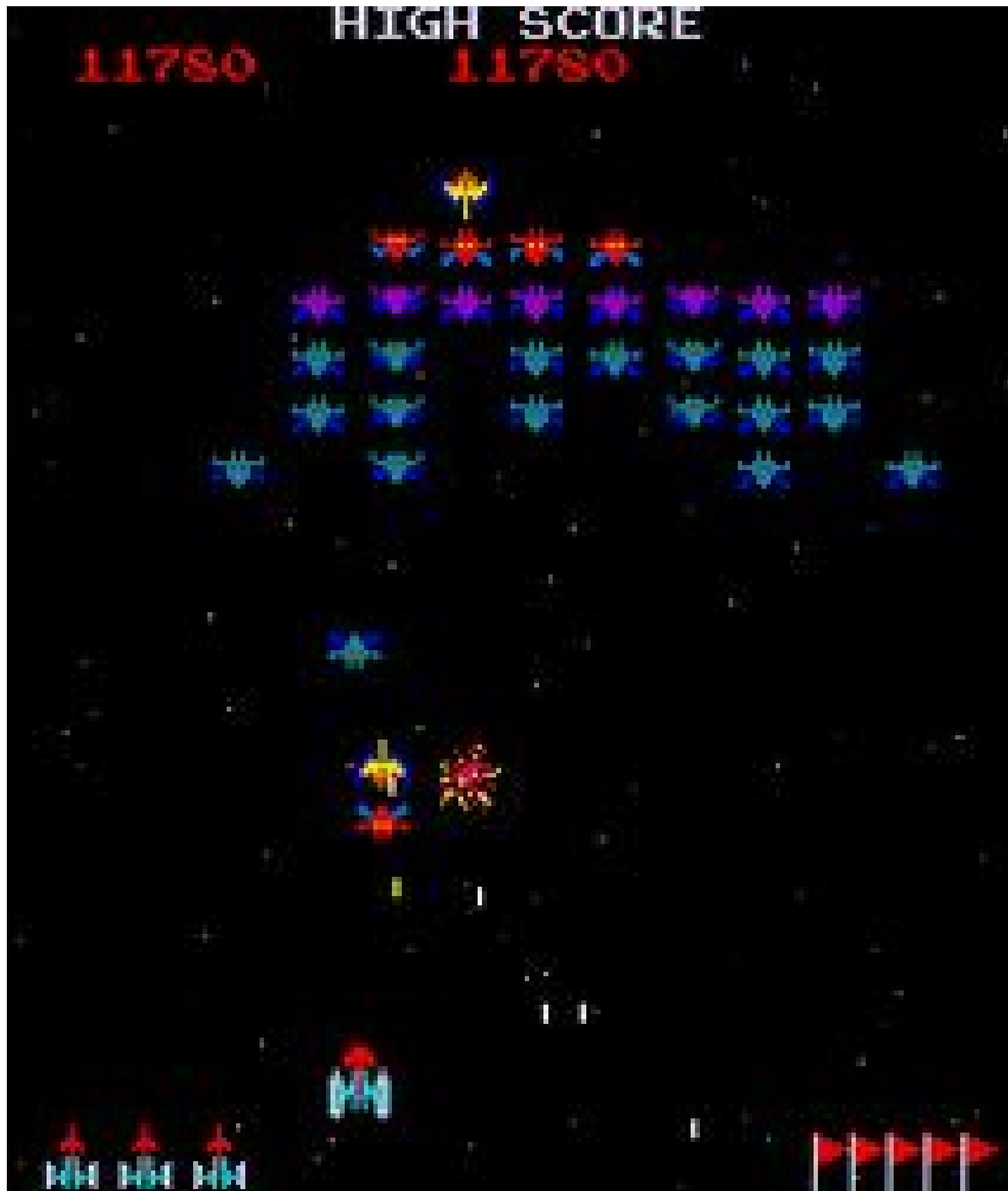
### Space Invaders

1978

Criado por Tomohiro Nishikado, para a Taito. O primeiro videojogo com sucesso global.

# 03 A “Golden Age”

## 03. A “GOLDEN AGE”

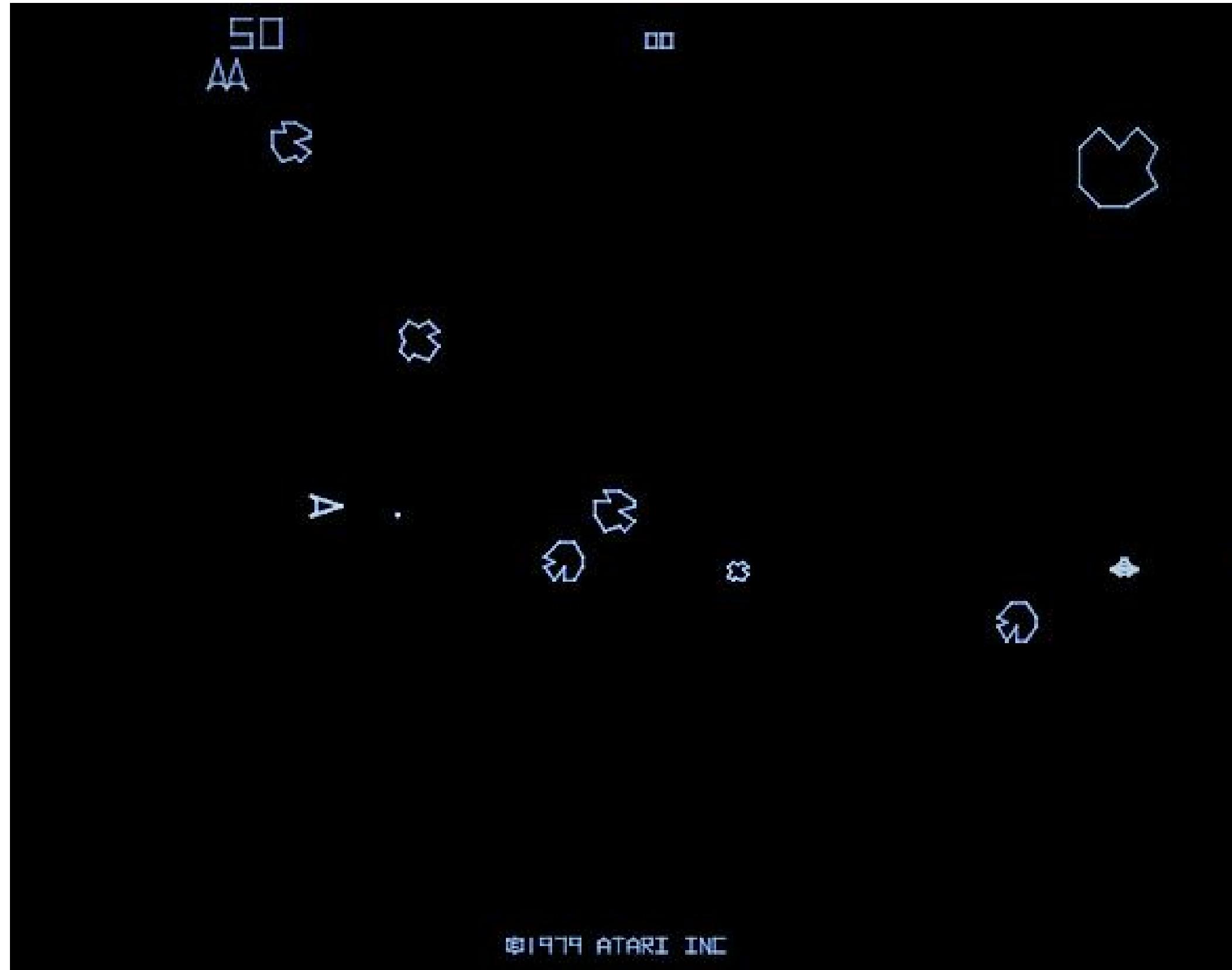


### Galaxian

1979

Desenvolvido pela Namco, foi o primeiro jogo de arcade com display a cores RGB.

## 03. A “GOLDEN AGE”

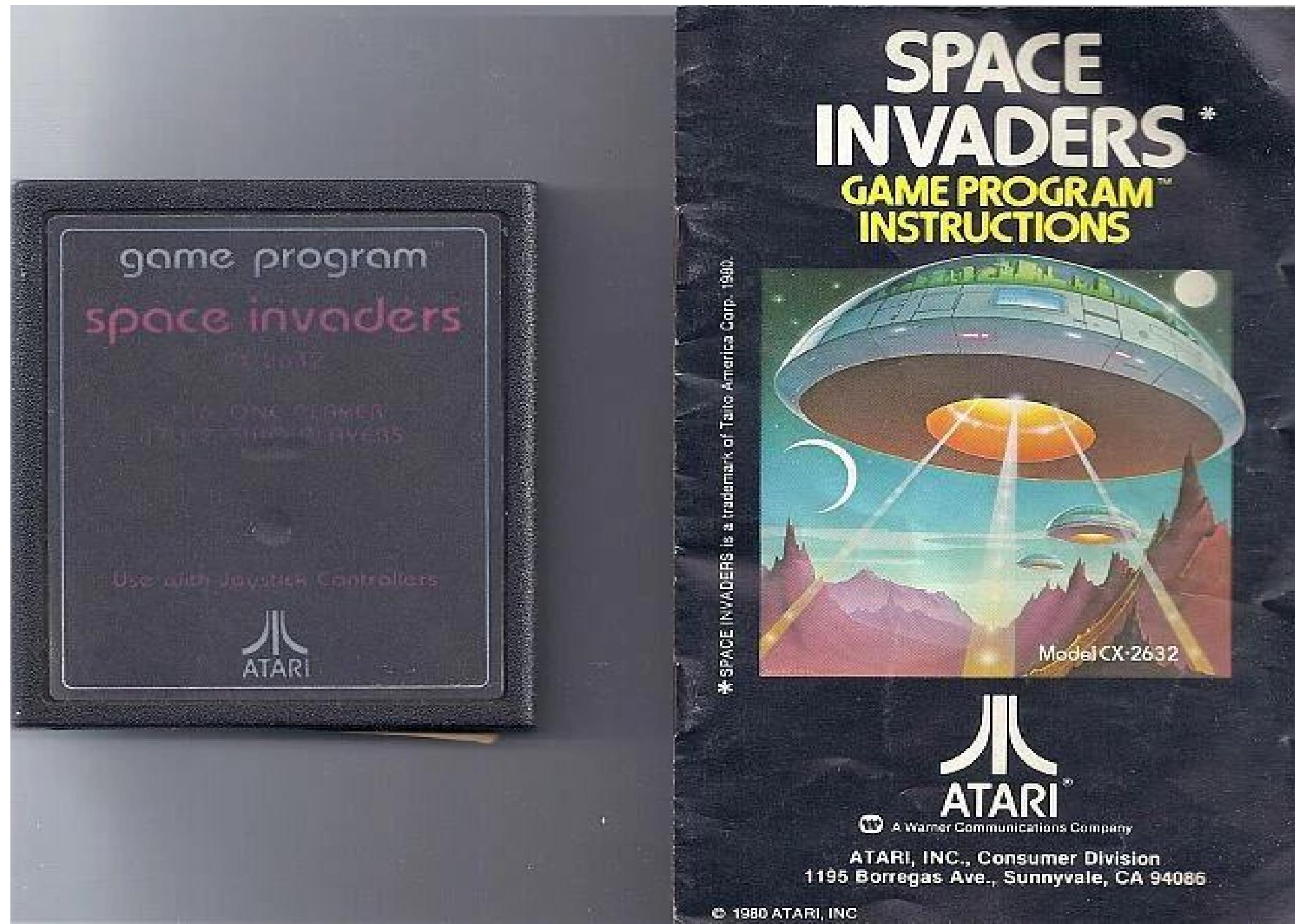


### Asteroids

1979

Desenvolvido pela Atari. Um simulador de asteroides com mecânicas de movimento baseadas em física

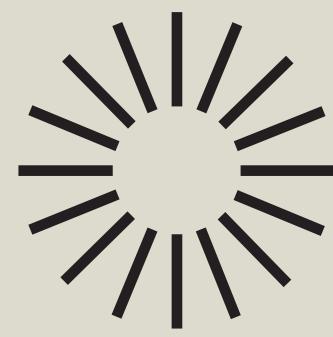
## 03. A “GOLDEN AGE”



### Space invaders para a consola

1980

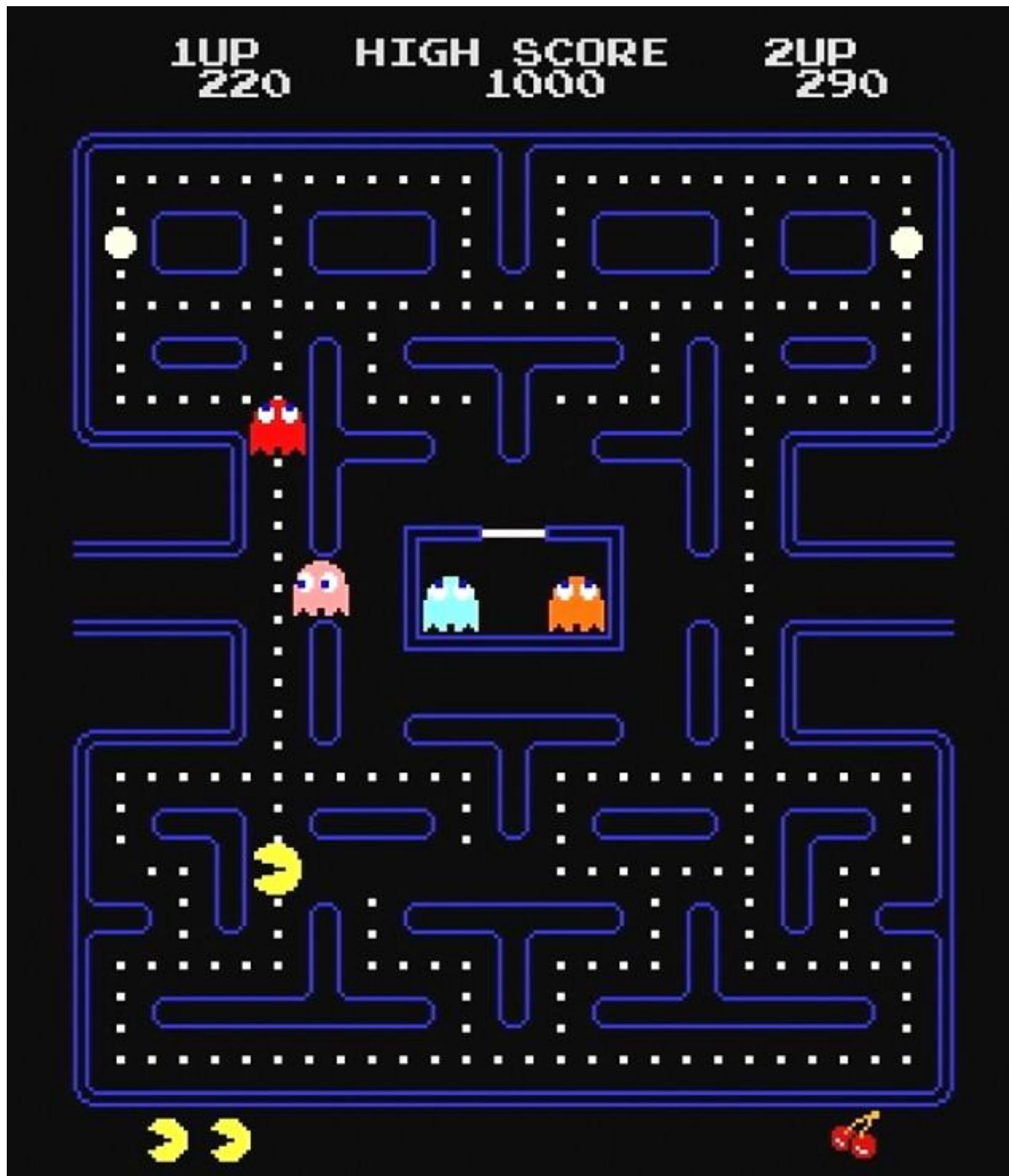
O famoso videojogo tornou-se disponível para a consola Atari2600.



# QUE JOGO MUITO CONHECIDO ATÉ HOJE FOI CRIADO EM 1980, NO JAPÃO

PISTA: A SUA MECÂNICA PRINCIPAL INVOLVE ALGO  
MENOS VIOLENTO QUE ATIRAR BALAS  
(AO CONTRARIO DOS JOGOS QUE VIMOS ATÉ AGORA)

## 03. A “GOLDEN AGE”

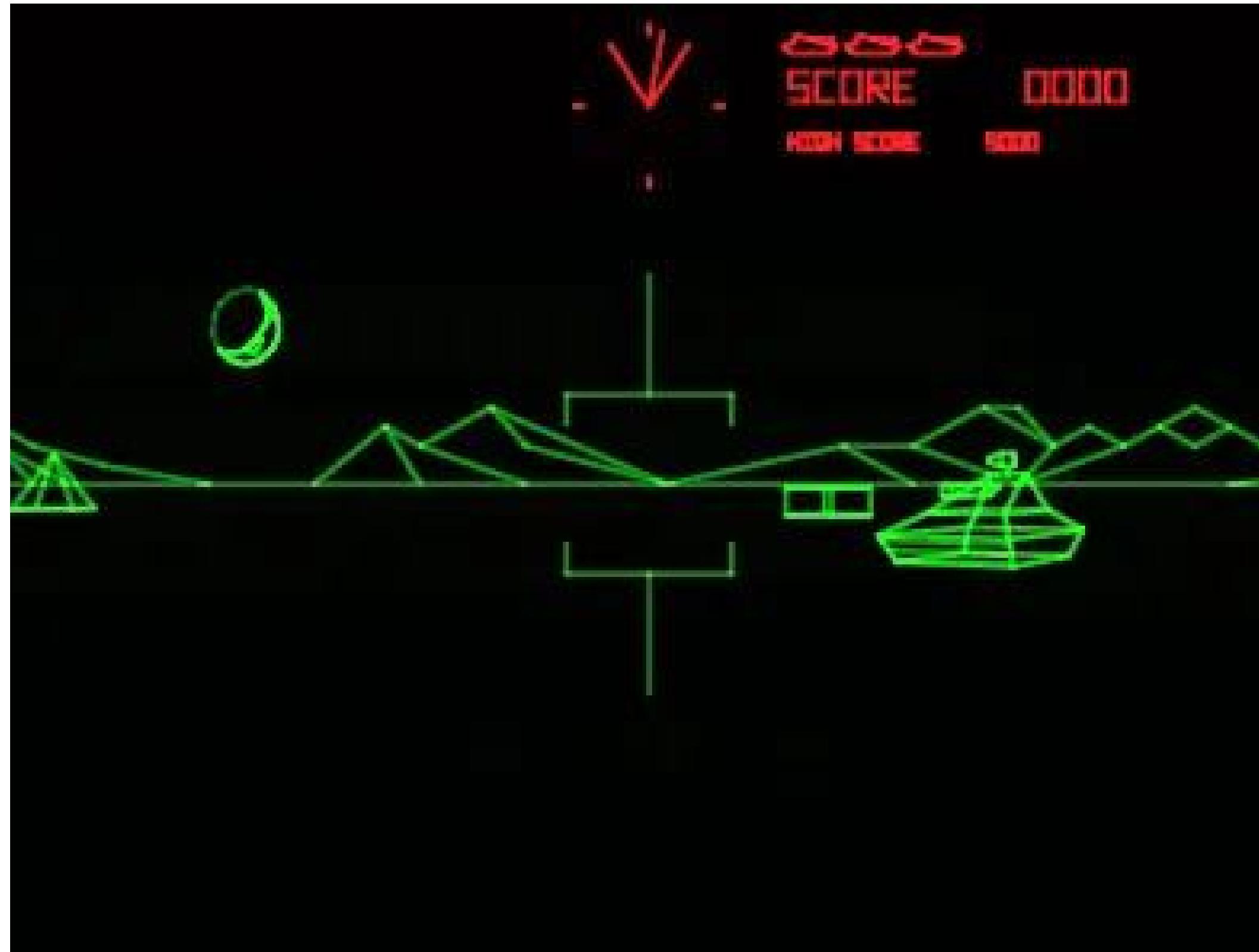


### Pac-man

1980

Desenvolvido por Tory Iwatani, para a Namco. O primeiro jogo unissex e um dos mais bem sucedidos.

## 03. A “GOLDEN AGE”



### Battlezone

1980

Desenvolvido pela Atari, foi um dos primeiros FPSs em 3D com mais sucesso.

## 03. A “GOLDEN AGE”



### Defender

1981

Desenvolvido pela Williams Electronics, “side scrolling shooter”.

## 03. A “GOLDEN AGE”



### Scramble

1981

Desenvolvido pela Konami, “side scrolling shooter”.

## 03. A “GOLDEN AGE”

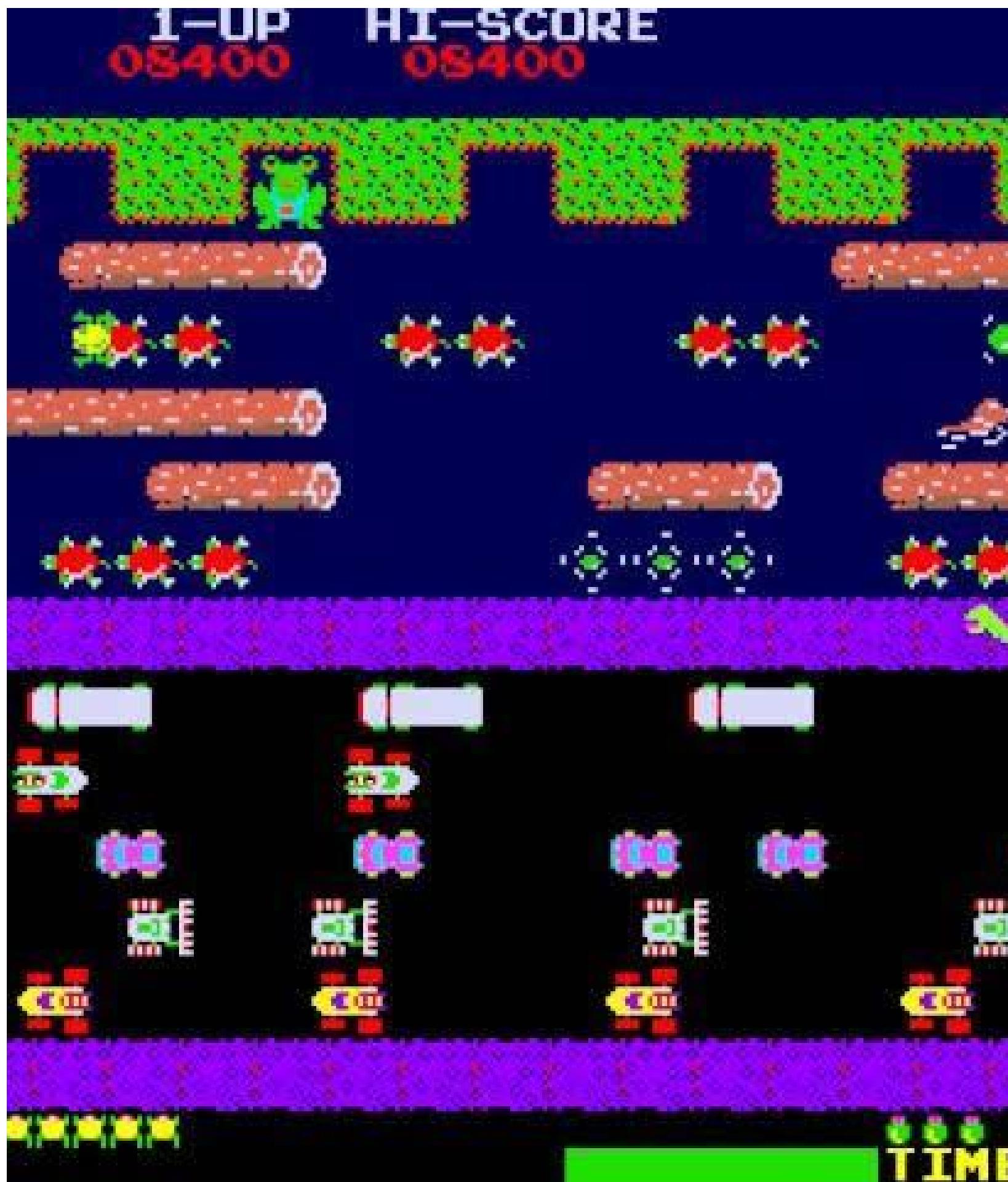


### Galaga

1981

Desenvolvido pela Namco,  
evoluiu as dinamicas dos  
inimigos.

## 03. A “GOLDEN AGE”



Frogger

1981

Desenvolvido pela Konami. Um jogo com um formato diferente.

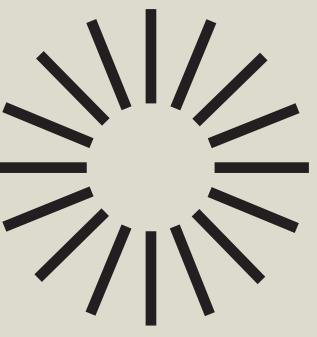
## 03. A “GOLDEN AGE”



### Pole Position

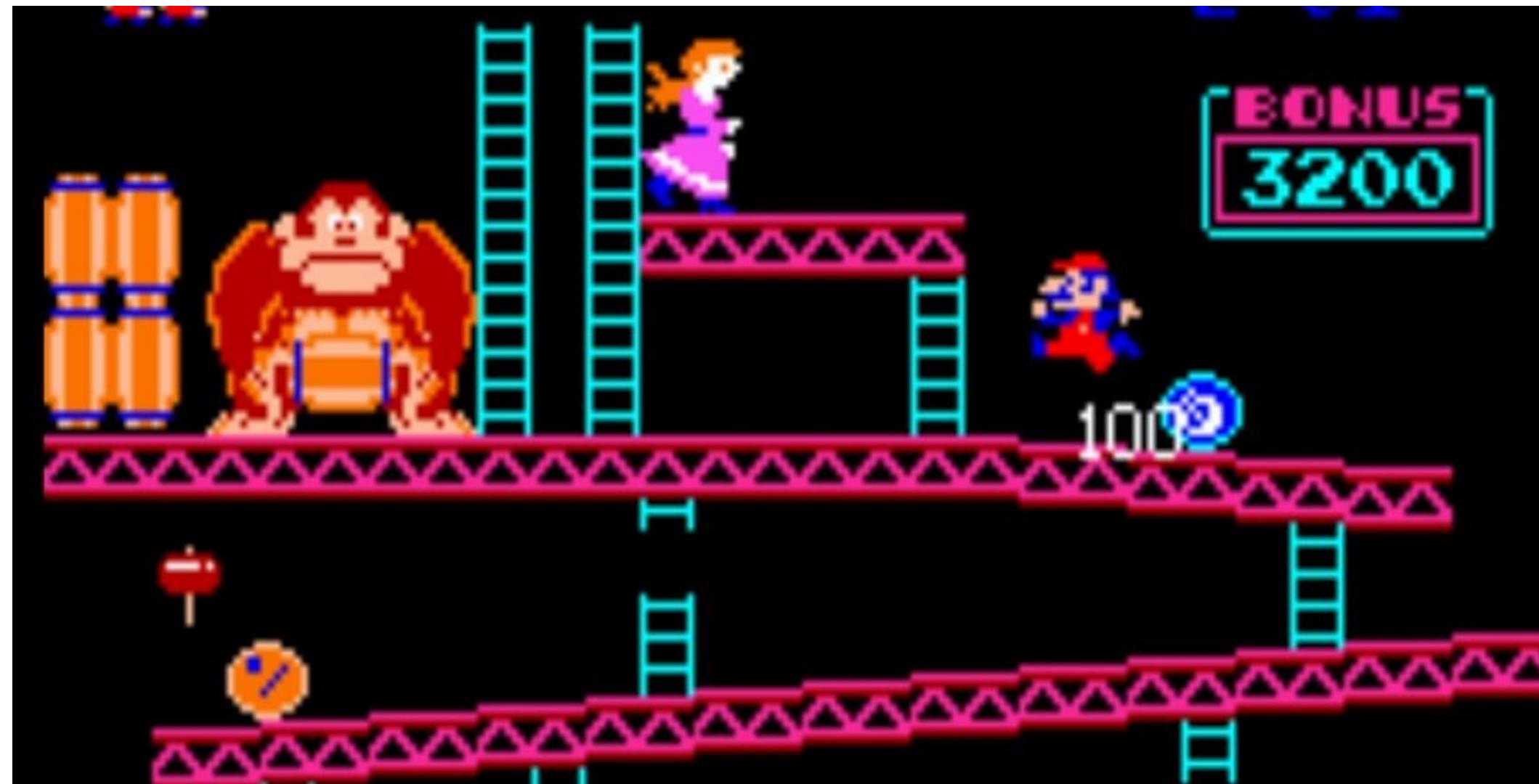
1982

Desenvolvido pela Namco,  
marcado pela rápida evolução  
nas cores e gráficos 3d.



**QUAL ERA O NOME ORIGINAL DA  
PERSONAGEM MARIO QUANDO FOI  
INTRODUZIDA AO MUNDO DOS  
VIDEOJOGOS?**

## 03. A “GOLDEN AGE”

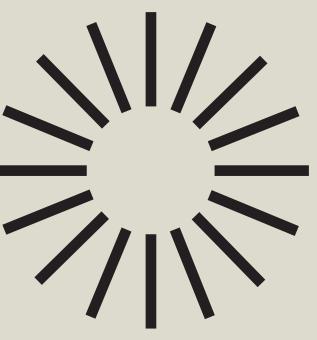


### Donkey Kong

1981

Desenvolvido pela Nintendo, foi o primeiro jogo a incluir a mecânica de saltar.

O protagonista tinha o nome de “Jumpman”, mais tarde renomeado de Mario.



# QUAL FOI O PRIMEIRO EASTER EGG?

## 03. A “GOLDEN AGE”



### Adventure

1979

Desenvolvido pela Atari, foi o primeiro jogo a incluir um “easter egg”, criado pelo programador, Warren Robinett, que serviu como os seus créditos.

## 03. A “GOLDEN AGE”



**Activision**

1980

Distribuidora dedicada ao  
reconhecimento e acreditação da  
equipa de desenvolvimento.

## 03. A “GOLDEN AGE”

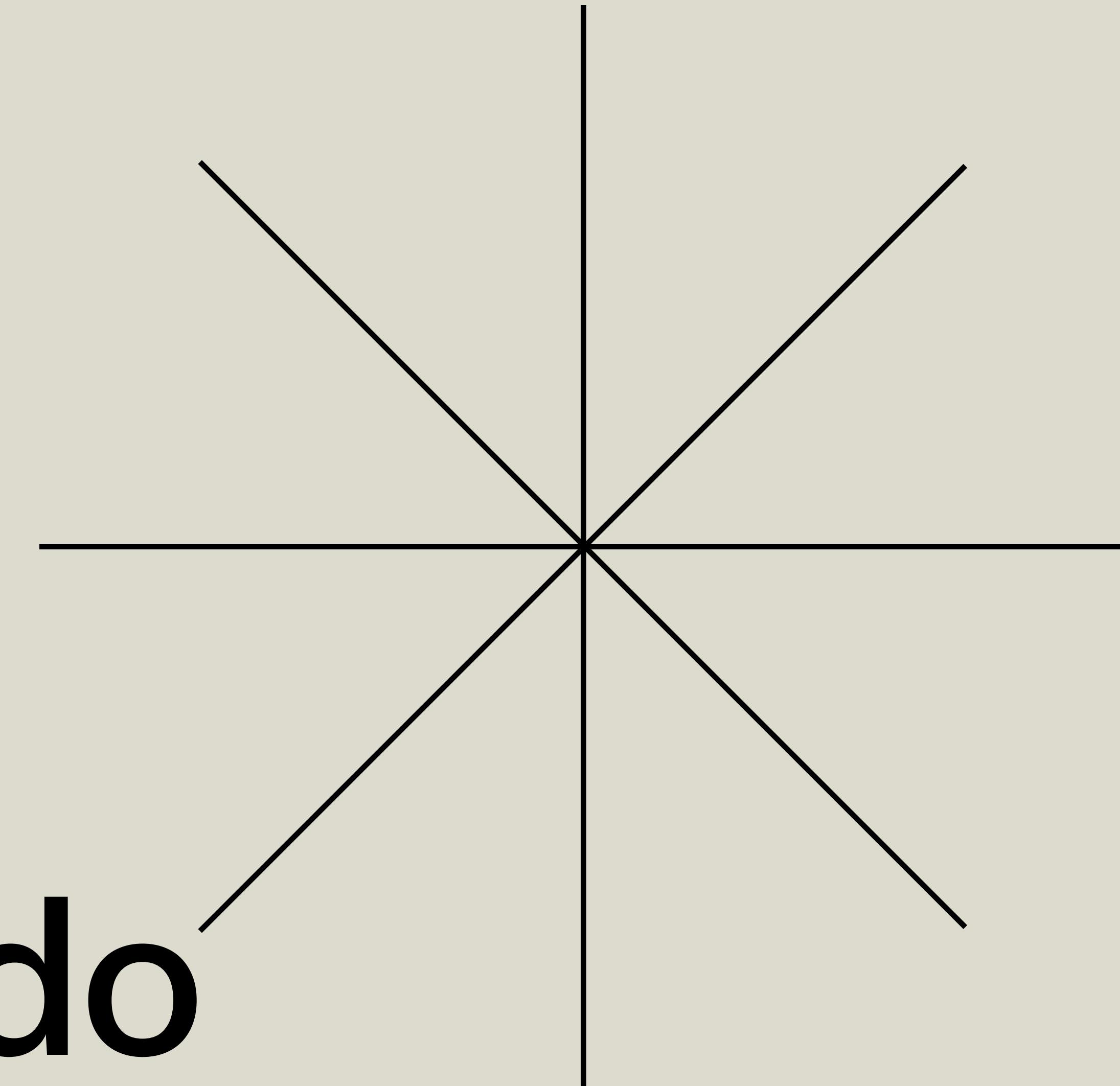


E.T.

1982

Desenvolvido pela Atari, em  
acompanhamento com o filme.  
Considerado um dos piores  
videojogos por críticos e com  
pouco sucesso comercial.

# 04 Nintendo e a Ressurreição do mercado



## 04. NINTENDO E A RESSURREIÇÃO DO MERCADO



### Game & Watch

1980

Fabricado pela Nintendo. Uma das primeiras versões de um videojogo portátil.

## 04. NINTENDO E A RESSURREIÇÃO DO MERCADO



### Family Computer (Famicom/NES)

1983

Fabricado pela Nintendo. Marcou o retorno dos videojogos à popularidade.

## 04. NINTENDO E A RESSURREIÇÃO DO MERCADO



sg-1000

1983

Fabricado pela Sega. Primeira consola da empresa.

## 03. A “GOLDEN AGE”

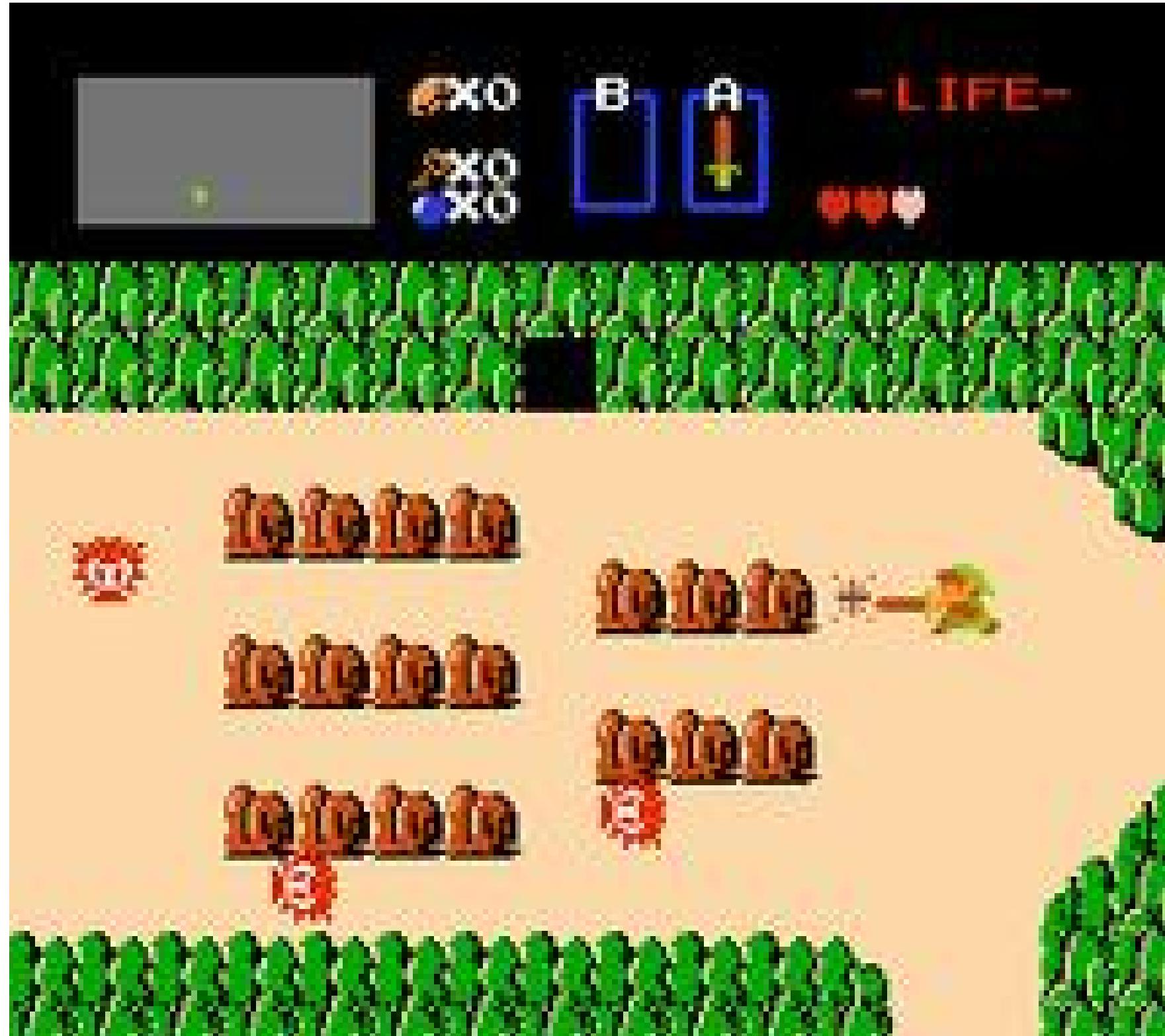


### Super Mario Bros

1985

Criado por Shigeru Miyamoto,  
para a Nintendo. Um dos jogos  
com mais impacto até hoje

## 03. A “GOLDEN AGE”



### The Legend of Zelda

1986

Criado por Shigeru Miyamoto, para a Nintendo. Com um impacto sentido até hoje. Primeiro jogo a introduzir um save system.



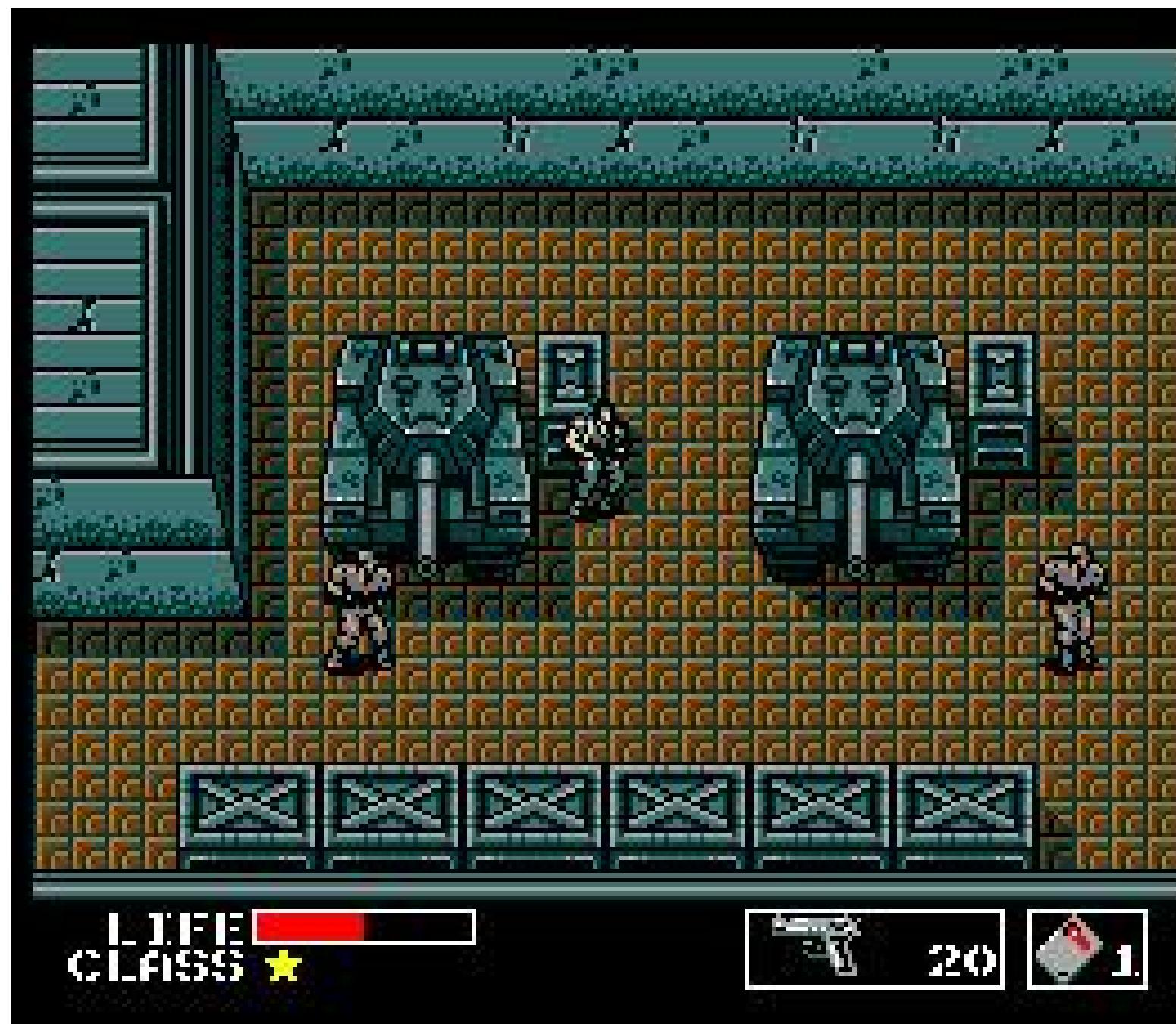
**Castlevania,**  
Konami, 1986



**Metroid,**  
Nintendo, 1986



**Mega Man,**  
Capcon, 1987



**Metal Gear,**  
Konami, 1987



**Dragon Quest  
Warrior,**  
Chunsoft, 1986



**Outrun,**  
Sega, 1987

# 05

# A Luta dos Gráficos

## 05. A LUTA DOS GRÁFICOS



### Turbo Grafx

1987

Fabricado pela NEC. Oferece uma maior resolução e melhores gráficos

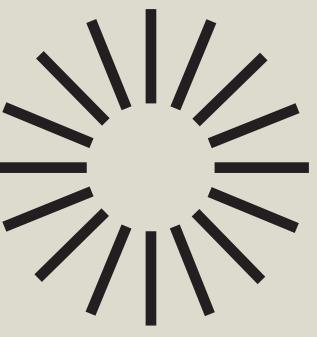
## 05. A LUTA DOS GRÁFICOS



### Sega Genesis (Mega Drive)

1988

Fabricado pela Sega, veio competir com a TurboGrafx.



# QUANTAS DESTAS CONSOLAS RECONHEÇES?



**Lynx**  
Atari



**Game gear**  
Sega



**Turbo Express**  
NEC

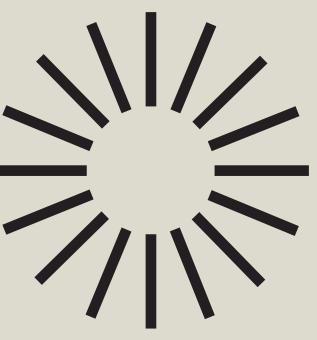
## 05. A LUTA DOS GRÁFICOS



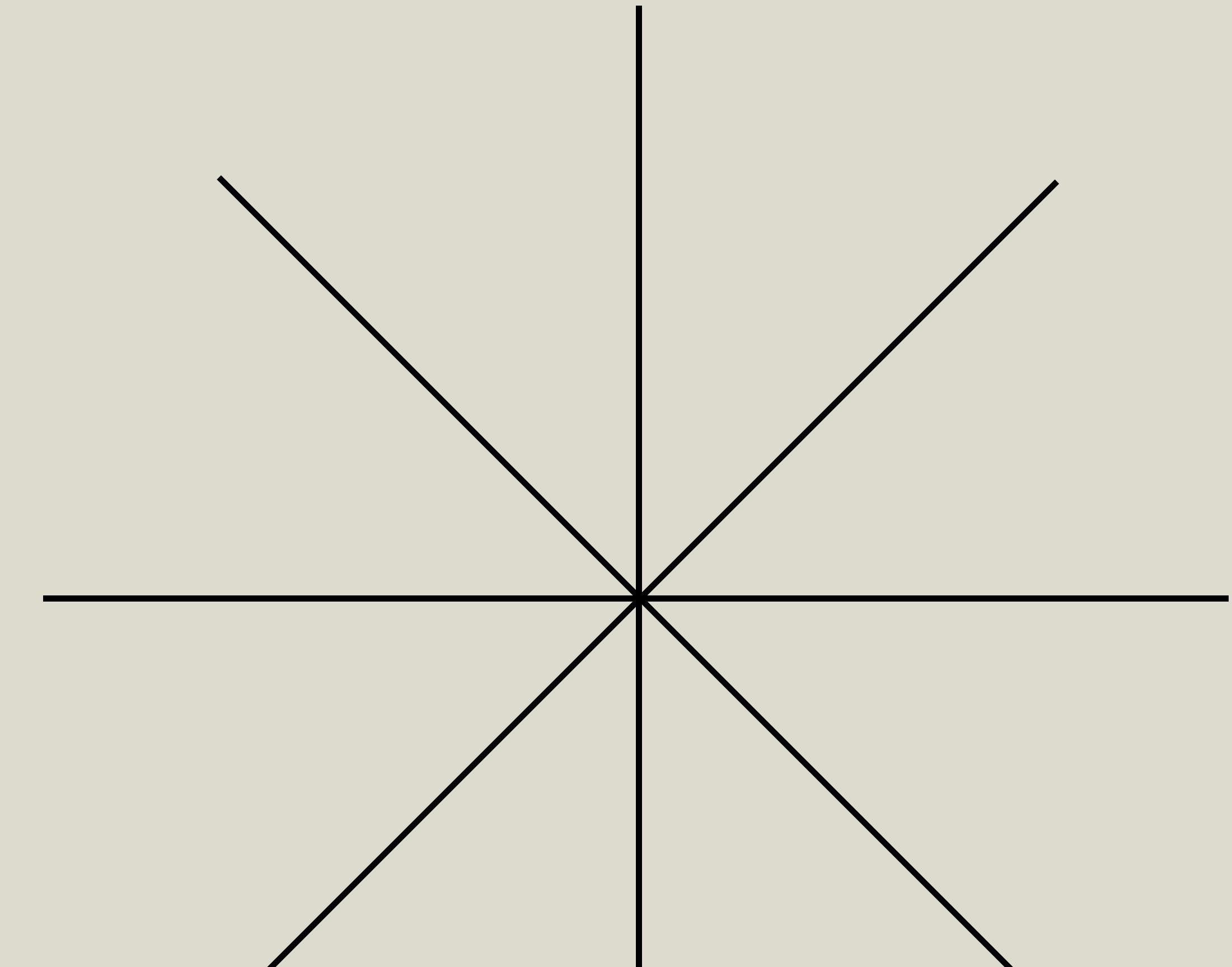
### Game Boy

1989

Fabricado pela Nintendo. Primeira consola portátil com cartuchos



# CONHEÇES ALGUM VIDEOJOGO DESTA ÉPOCA?



# 06

# O Início dos Jogos de Computador

# 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR

# Star Trek

1971

Desenvolvido por Mike Mayfield.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR

```
147      1475      130      65      10
DO YOU WANT TO (1) HUNT, OR (2) CONTINUE
?1
TYPE BANGBANG
RIGHT BETWEEN THE EYES---YOU GOT A BIG ONE!!!!
DO YOU WANT TO EAT (1) POORLY (2) MODERATELY
OR (3) WELL?3
RIDERS AHEAD. THEY DON'T LOOK HOSTILE
TACTICS
(1) RUN (2) ATTACK (3) CONTINUE (4) CIRCLE WAGONS
IF YOU RUN YOU'LL GAIN TIME BUT WEAR DOWN YOUR OXEN
IF YOU CIRCLE YOU'LL LOSE TIME
?3
RIDERS WERE FRIENDLY, BUT CHECK FOR POSSIBLE LOSSES
WAGON GETS SWAMPED FORDING RIVER--LOSE FOOD AND CLOTHES
MONDAY MAY 10 1847

TOTAL MILEAGE IS 469
FOOD      BULLETS      CLOTHING      MISC. SUPP.      CASH
 149       1464        110          65            10
DO YOU WANT TO (1) STOP AT THE NEXT FORT, (2) HUNT, OR (3) CONTINUE
?2
TYPE BANG
```

### The Oregon Trail

1971

Desenvolvido por Don Rawitsch,  
Bill Heinemann e Paul  
Dillenberger.

# 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR



## Maze War

1973

Um dos primeiros 3D FPSs,  
desenvolvido por estudantes do  
MIT.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR

Introduction  
Somewhere nearby is colossal cave, where others have found fortunes in treasure and gold, though it is rumoured that some who enter are never seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn you that I look at only the first four letters of each word, so you'll have to enter "NORTHEAST" as "NE" to distinguish it from "NORTH". (Should you get stuck, type "HELP" for some general hints. For information on how to end your adventure, etc., type "INFO".)

This program was originally developed by Willie Crowther. Most of the features of the current program were added by Don Woods. The current version was done by Bob Supnik. This version was implemented on the IBM-PC (and compatibles) by Kevin Black.

For further information consult your scroll (READ.ME).

\*GOOD LUCK!\*

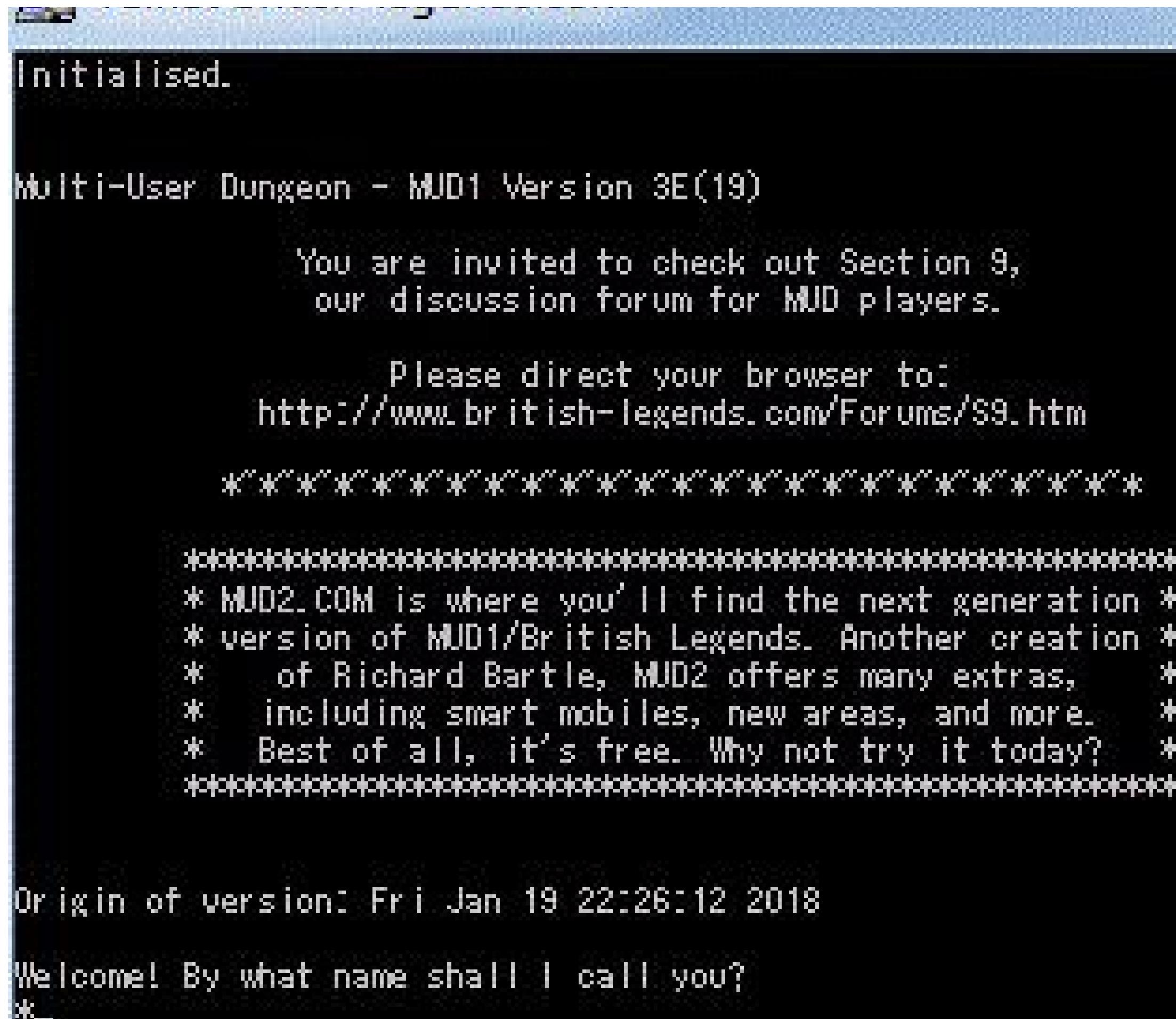
You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully. In the distance there is a tall gleaming white tower.  
>

## Colossal Cave Adventure

1976

Criado por William Crowther.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR



### MUD (Multi-User Dungeon)

1978

Criado por Roy Trubshaw e Richard Bartle. Foi um precursor dos MMOs (Massive Multiplayer Online)



**PET,**  
Commodore  
International



**TRS-80,**  
RadioShack



**Apple II,**  
Apple

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR

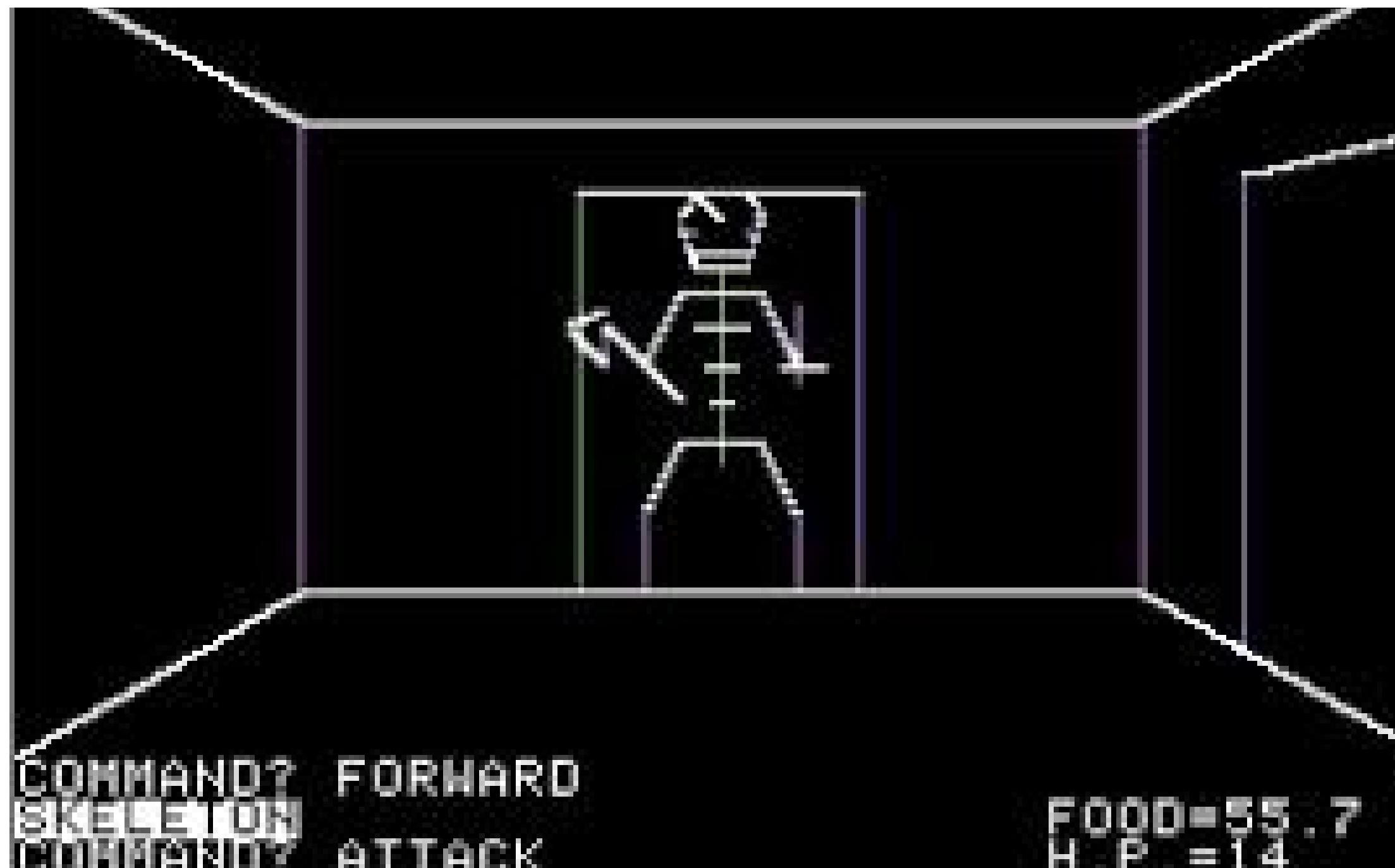


### Mystery House

1980

Criado por Roberta Williams e Ken Williams. Um dos primeiros jogos de terror e um dos primeiros jogos para PC com gráficos.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR

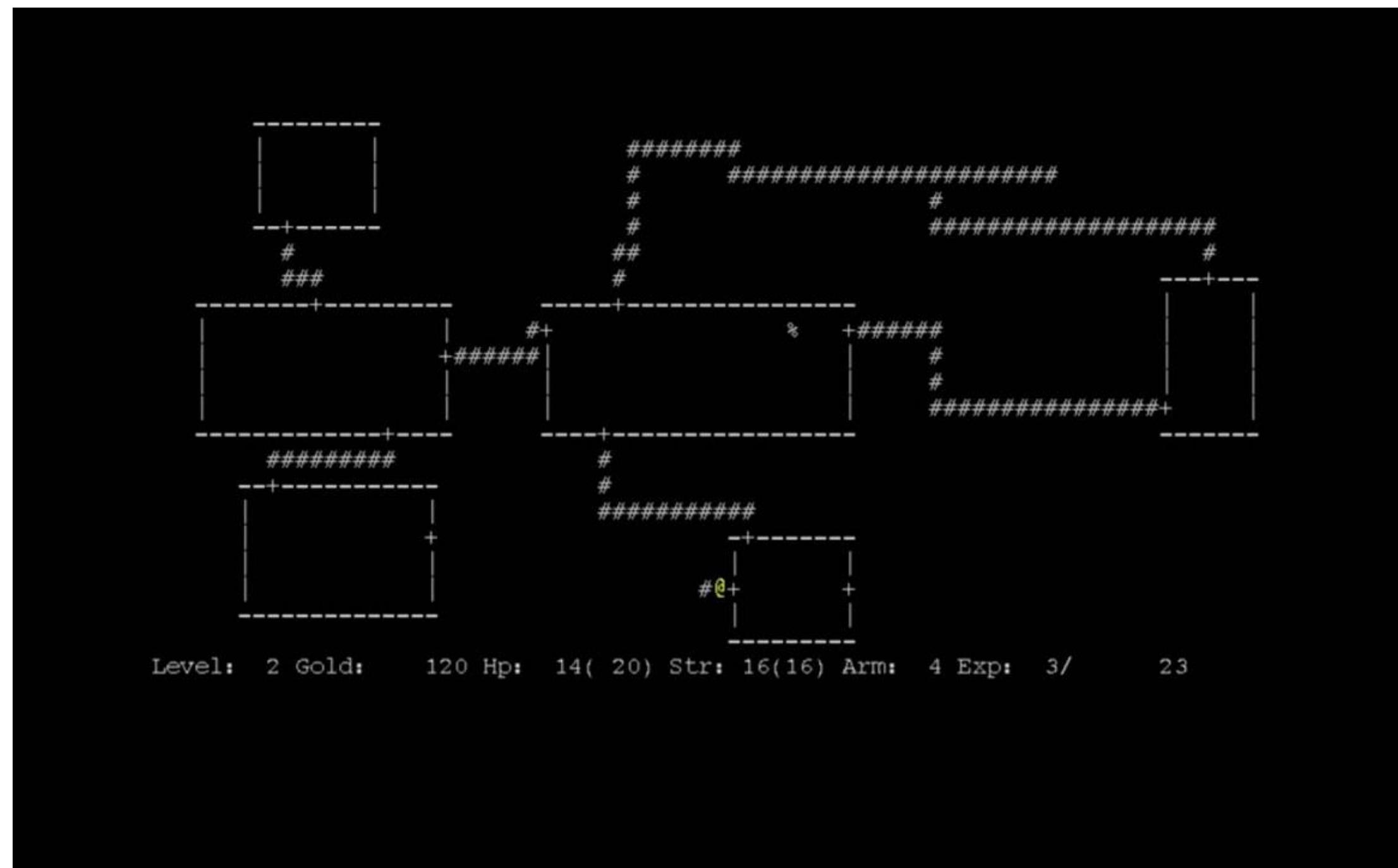


### Akalabeth: World of Doom

1979

Criado por Richard Garriott.  
Primeiro videojogo de roleplay  
com gráficos para PC.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR



### Rogue

1980

Criado por Michael Toy e Glenn Wichman. Um dos primeiros videojogos com um ambiente gerado aleatoriamente.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR



### Personal Computer

1981

Criado por Michael Toy e Glenn Wichman. Um dos primeiros videojogos com um ambiente gerado aleatoriamente.

# 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR



## Commodore 64

1982

O modelo de computador mais vendido.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR



### Kings Quest

1984

Desenvolvido pela Sierra On-Line.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR



Elite

1984

Criado por David Braben e Ian Bell.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR



Ultima IV

1985  
Desenvolvido por Origin Systems.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR



Dungeoun Master

1987

Desenvolvido por FLT Games.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR

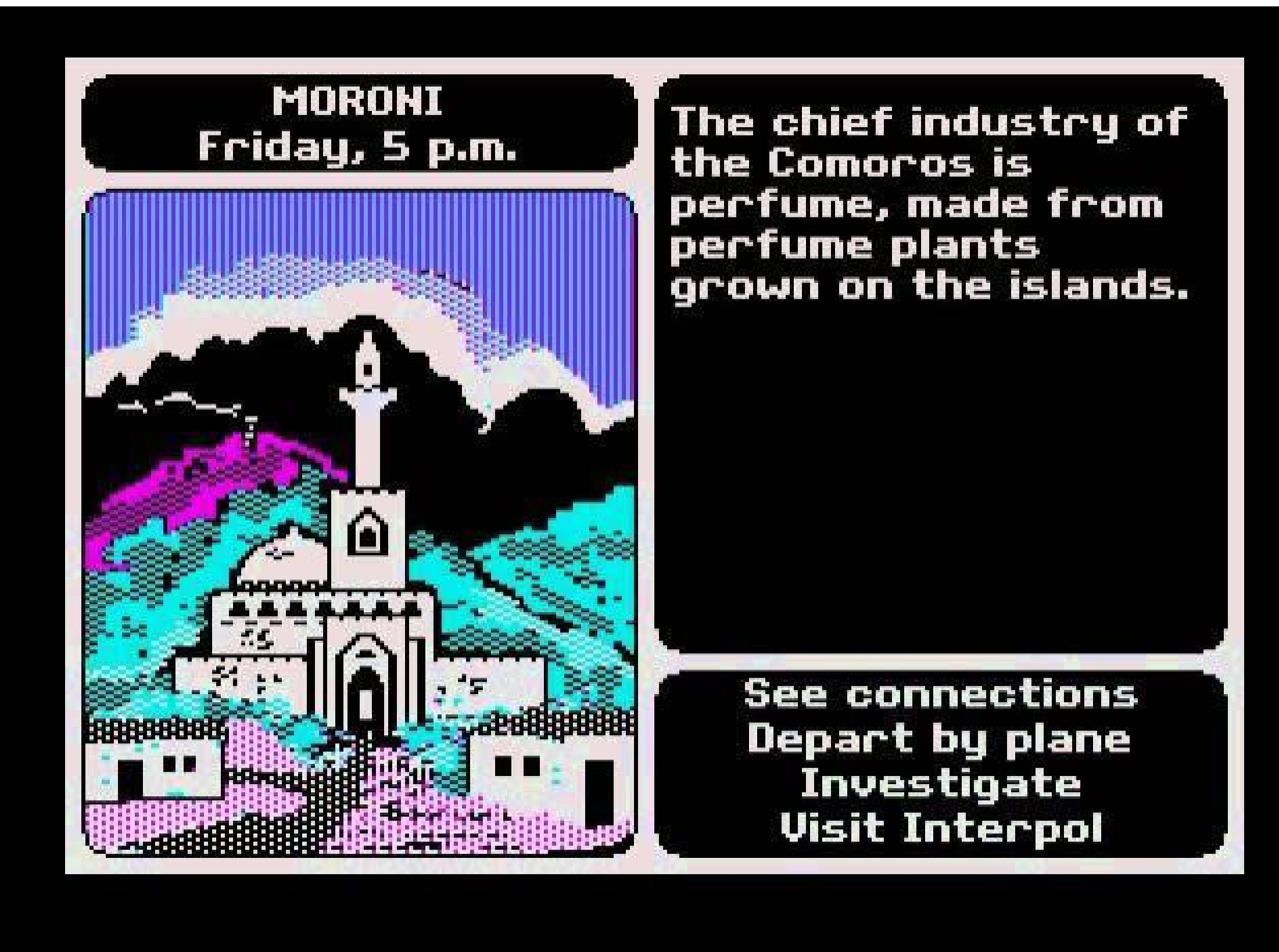


### The Oregon Trail

1985

Esta versão do jogo foi desenvolvida por MECC.

## 06. O INÍCIO DOS JOGOS DE COMPUTADOR

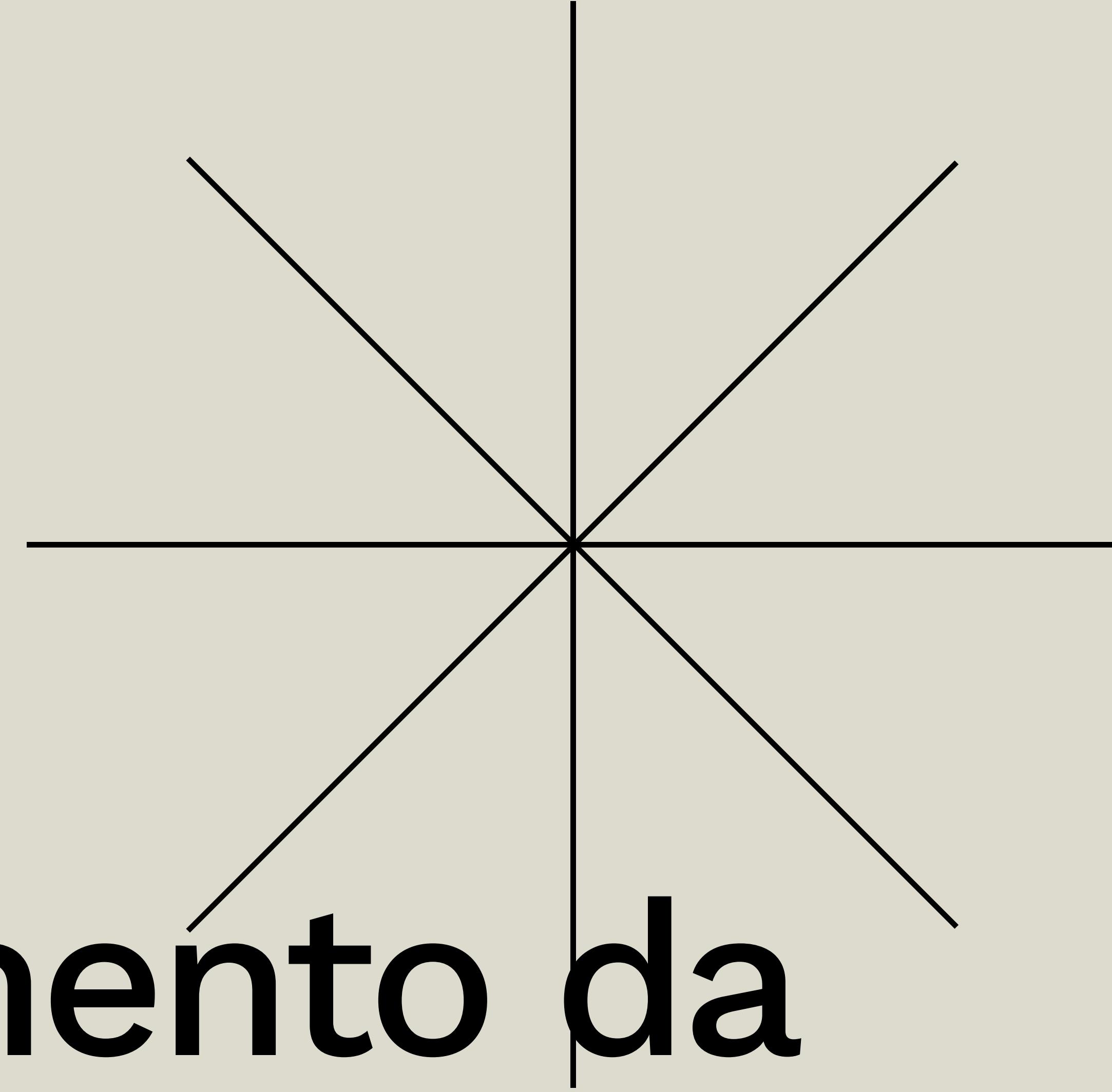


Where in the World is  
Carmen Sandiego

1985  
Desenvolvido por Broderbund.

07

# O Reconhecimento da Indústria



## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



### John Madden Football

1988

Desenvolvido pela Electronic Arts.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



### Pool of Radiance

1988  
Desenvolvido por Strategic Simulation.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



### Prince of Persia

1989

Desenvolvido por Broderbund.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



### Shadow of the Beast

1989  
Desenvolvido por Reflections Interactive.

# 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



## SimCity

1989  
Desenvolvido pela Maxis.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



### Populous

1989  
Desenvolvido por Bullfrog Productions.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



### Final Fight

1989  
Desenvolvido pela Capcom.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



Golden Axe

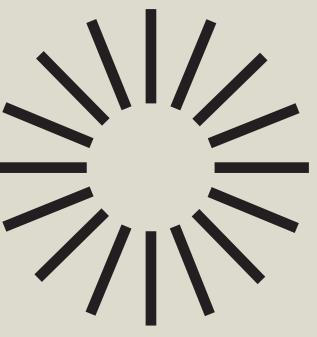
1989  
Desenvolvido pela Sega.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



### Ninja Gaiden

1988  
Desenvolvido pela Tecmo.  
Opening Scene →



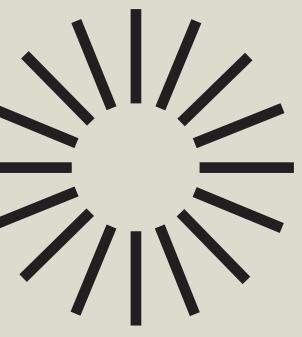
# QUAL FOI O JOGO PARA A CONSOLA MAIS MARCANTE DESTA ÉPOCA?

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



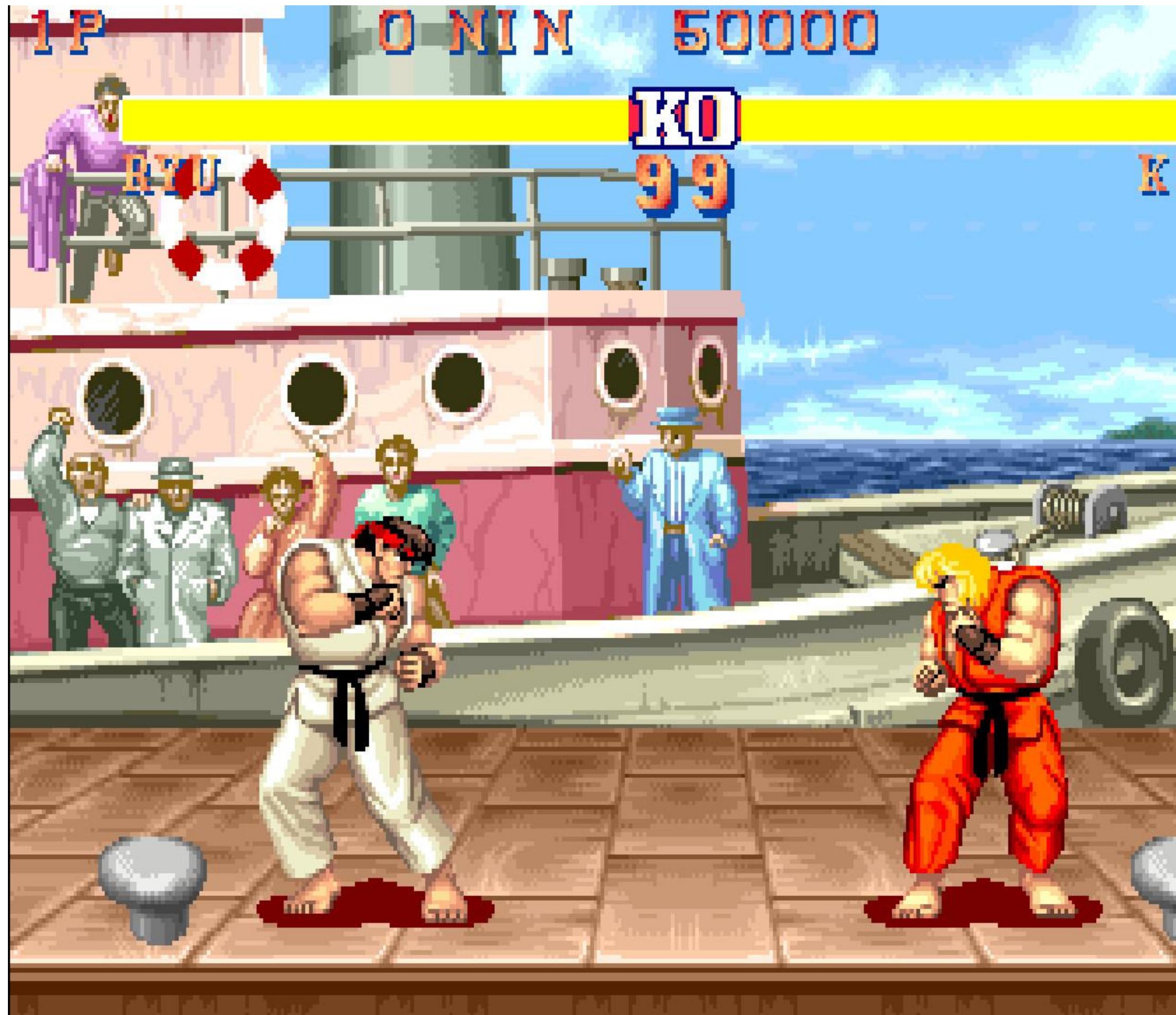
**Super Mario Bros. 3**

1988  
Desenvolvido pela Nintendo.



# QUE JOGO DE ARCADE MARCOU A GERAÇÃO DOS ANOS 90?

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



### Street Fighter II

1991

Desenvolvido pela Capcom.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



**Fatal Fury: King of Fighters**

1991  
Desenvolvido por SNK.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



Mortal Kombat

1992

Desenvolvido por Midway.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



### Virtua Fighter

1993  
Desenvolvido pela Sega.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



Tekken

1994  
Desenvolvido pela Namco.

## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



Virtua Racing

1992  
Desenvolvido pela Sega.



**Daytona USA,**  
Sega, 1994



**Virtual Cop,**  
Sega, 1994



**The House of the  
Dead,**  
Sega, 1996



**Ridge Racer,**  
Namco, 1993



**Point Blank,**  
Namco, 1994



**Time Crisis,**  
Namco, 1995

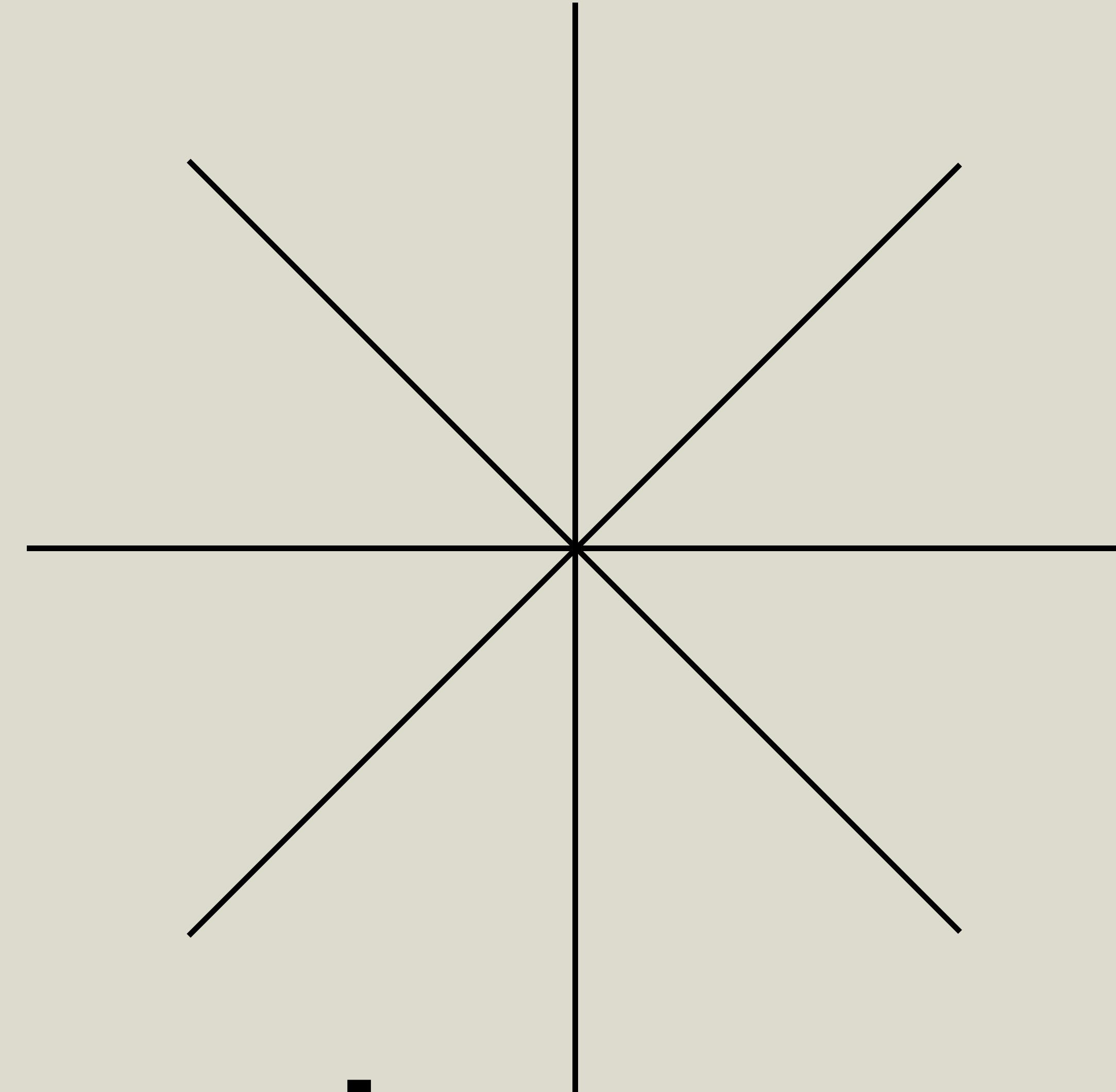
## 07. O RECONHECIMENTO DA INDÚSTRIA



### Dance Dance Revolution

1998

Desenvolvido pela Konami.



# 08

# A Luta das Consolas

## 08. A LUTA DAS CONSOLAS



Genesis

1988  
Fabricado pela Sega.

## 08. A LUTA DAS CONSOLAS



**Michael Jackson's  
Moonwalker**

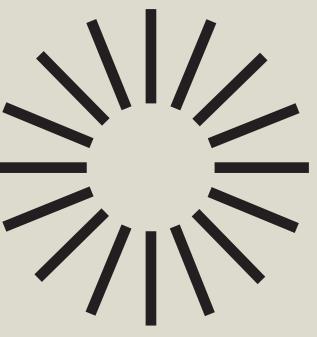
1990  
Desenvolvido pela Sega.

## 08. A LUTA DAS CONSOLAS



### Super Nintendo

1990  
Fabricado pela Nintendo.



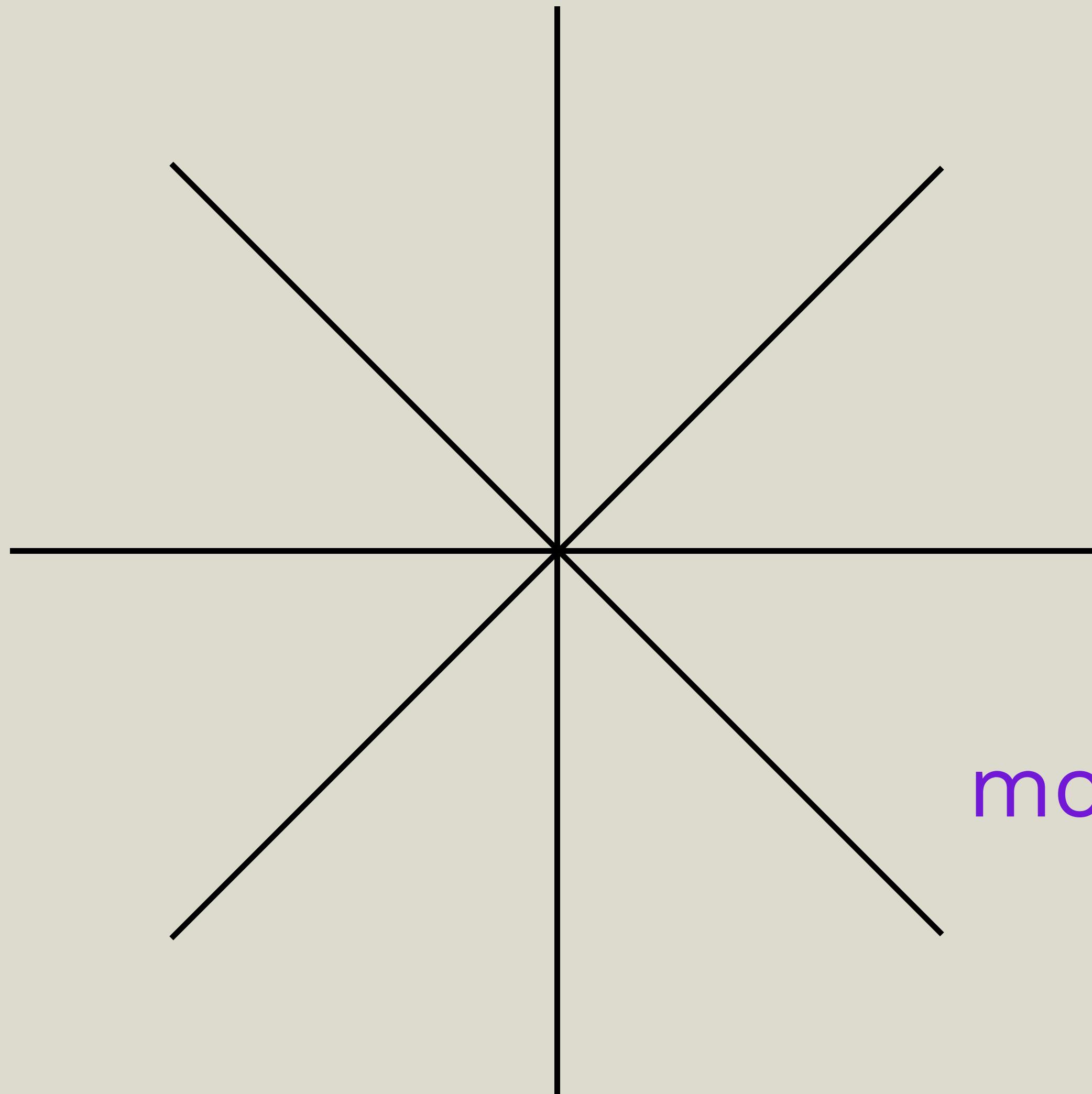
**QUE JOGO É QUE A SEGA  
DESENVOLVEU PARA COMPETIR COM  
O SUPER MARIO?**

## 08. A LUTA DAS CONSOLAS



**Sonic the Hedgehog**

1991  
Desenvolvido pela Sega.



# Obrigada!

Não te esqueças onde  
encontrar este ppt:

[motamdaniela.github.io/tajd](https://motamdaniela.github.io/tajd)