



Olá, pessoas!

Eu sou o Toschi

Gosto de joguinhos e de falar sobre eles :)



Olá, pessoas!

Eu sou o Toschi

Gosto de joguinhos e de falar sobre eles :)

(também gosto de chocotones,
bolos, chocolates e doces em geral)

HISTÓRIA DOS JOGOS: UMA VISÃO GERAL

PRESS START

COMO OS JOGOS
ENSINARAM AS PESSOAS
SOBRE TECNOLOGIA

LEVEL 1-1

The Battlefield

A 2^a Guerra Mundial faz o mundo digital ser realidade

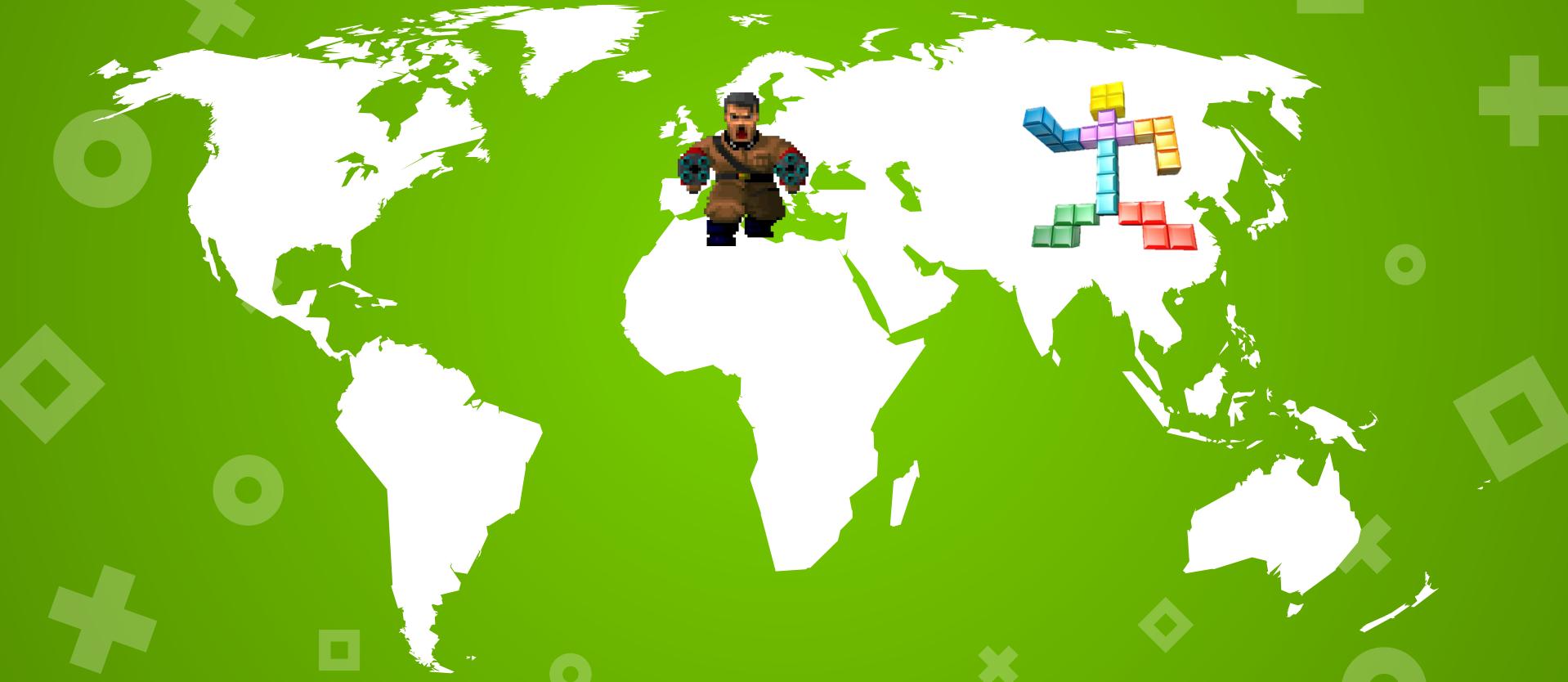
Segunda Guerra Mundial



Segunda Guerra Mundial



Segunda Guerra Mundial



Segunda Guerra Mundial



Segunda Guerra Mundial

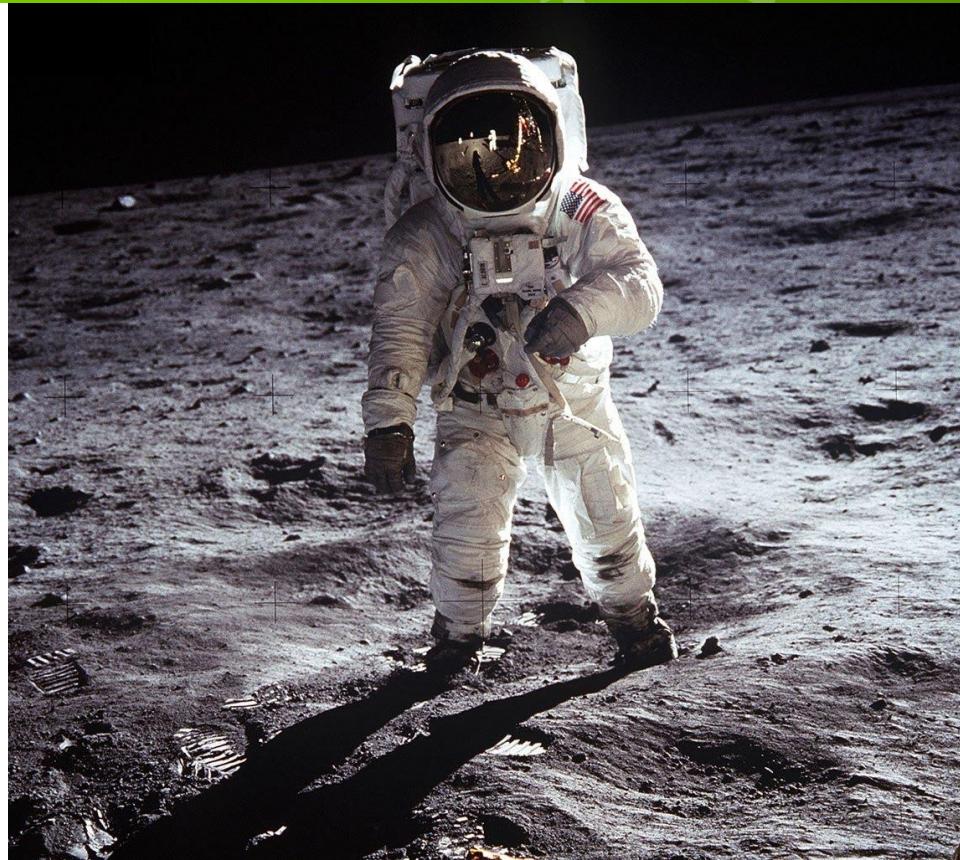


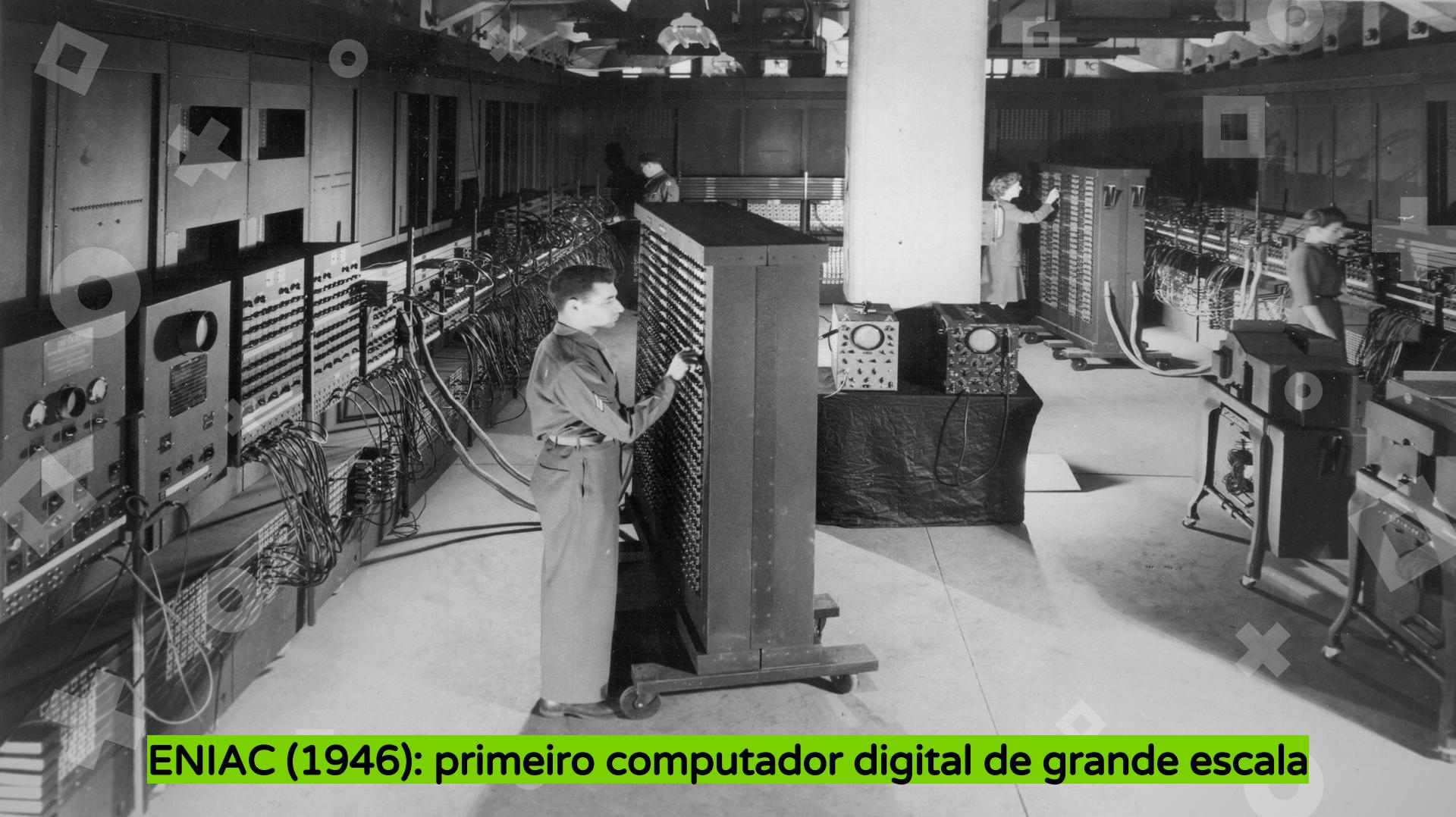
Guerra Fria



Tecnologia pra quê?

Precisamos fazer
contas cada vez mais
rápido porque
precisamos fazer armas
e foguetes cada vez
mais rápido

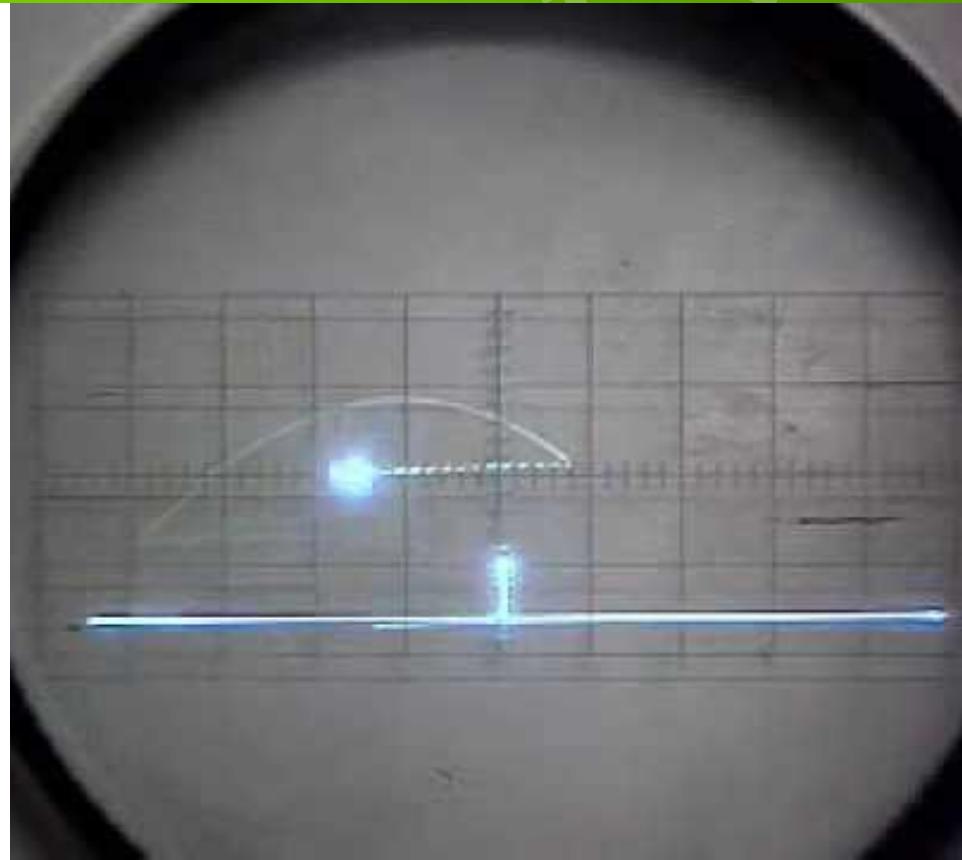




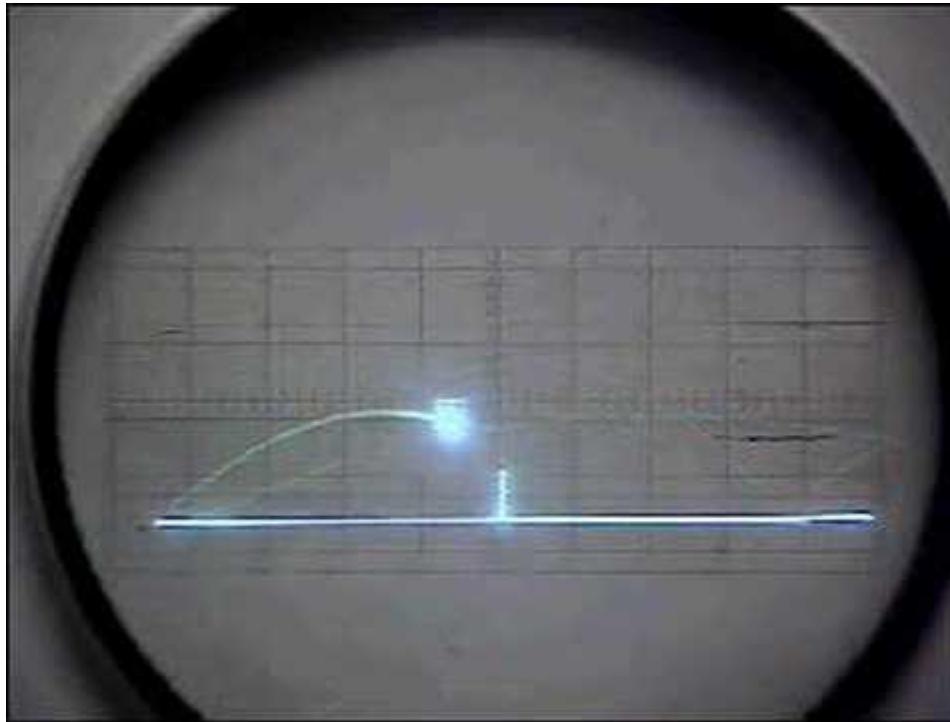
ENIAC (1946): primeiro computador digital de grande escala

Tennis for Two (1958)

William Higinbotham
queria deixar uma
exposição científica
mais legal e interativa
para os jovens



Tennis for Two (1958)



Spacewar! (1962)

Steve Russell queria
achar um jeito legal
para mostrar o poder
do computador PDP-1



Spacewar! (1962)



LEVEL 1-2

The PONG Odyssey

A primeira geração de
jogos faz sucesso de um
lado pro outro

Como os consoles começaram?

- ✗ Não dá pra ficar só dentro dos laboratórios
- ✗ Precisamos poder jogar em casa!
- ✗ Mas sem precisar de um computador gigante de zilhões de toneladas...

Ralph Baer (1922-2014)

Engenheiro
alemão-americano,
desde 1966 queria
construir um protótipo
que permitisse “jogar”
em uma televisão



Brown Box (1969)

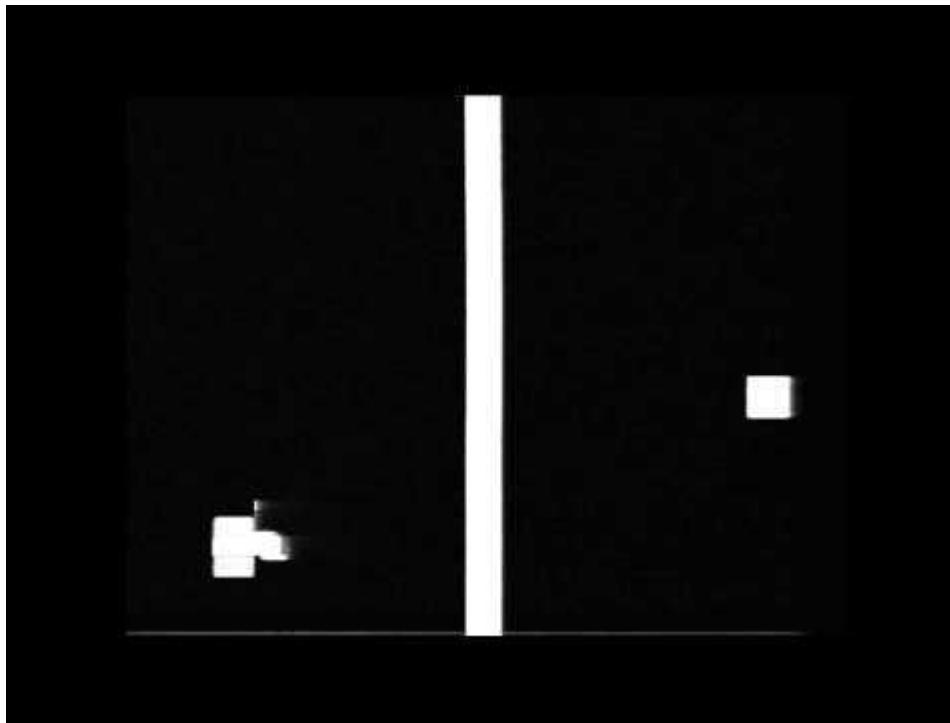
Protótipo funcional do primeiro console de videogame da história, tinha vários títulos diferentes e podia ser jogado diretamente na TV





Magnavox Odyssey (1972): primeiro console comercial

Magnavox Odyssey (1972)



350.000

unidades do Odyssey vendidos entre 1972 e 1975

Problemas do Odyssey

Gráficos MUITO simples



Parecia tabuleiro



Problemas do Odyssey

Marketing ruim

TABLE TENNIS. The 20x20 Odyssey game that recreates each match in its entirety.

TENNIS. All the excitement of tennis without the need for space.

HOCKEY. Face off 2 to 2 in the ice, measure the puck, count, initialize score.

CAT AND MOUSE. Get the mouse master right the first time, it's easy! A hilarious, fast action game of cat and mouse.

...the electronic game of the future. A total play and learning experience for all ages!

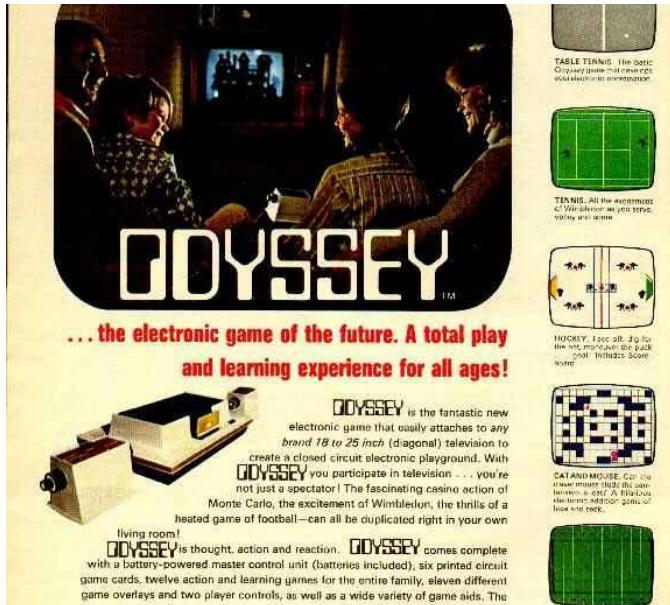
ODYSSEY is the fantastic new electronic game that easily attaches to any brand 18 to 25 inch (diagonal) television to create a closed circuit electronic playground. With ODYSSEY you participate in television . . . you're not just a spectator! The fascinating casino action of Monte Carlo, the excitement of Wimbleton, the thrills of a heated game of football—can all be duplicated right in your own living room!

ODYSSEY is thought, action and reaction. ODYSSEY comes complete with a battery-powered master control unit (batteries included), six printed circuit game cards, twelve action and learning games for the entire family, eleven different game overlays and two player controls, as well as a wide variety of game aids. The

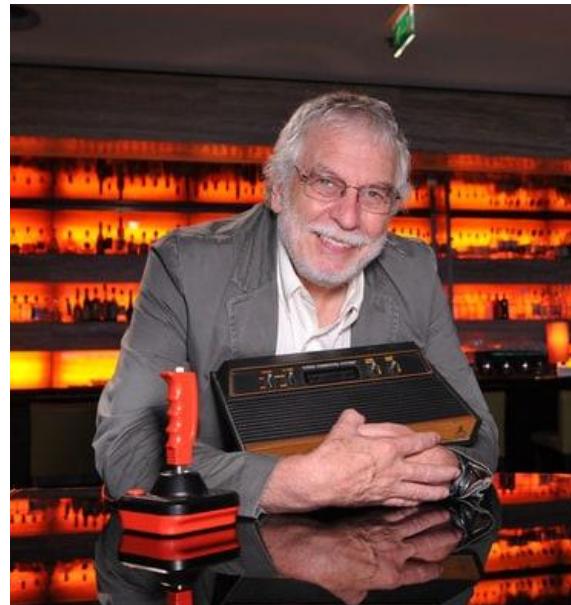
Concorrência...

Problemas do Odyssey

Marketing ruim

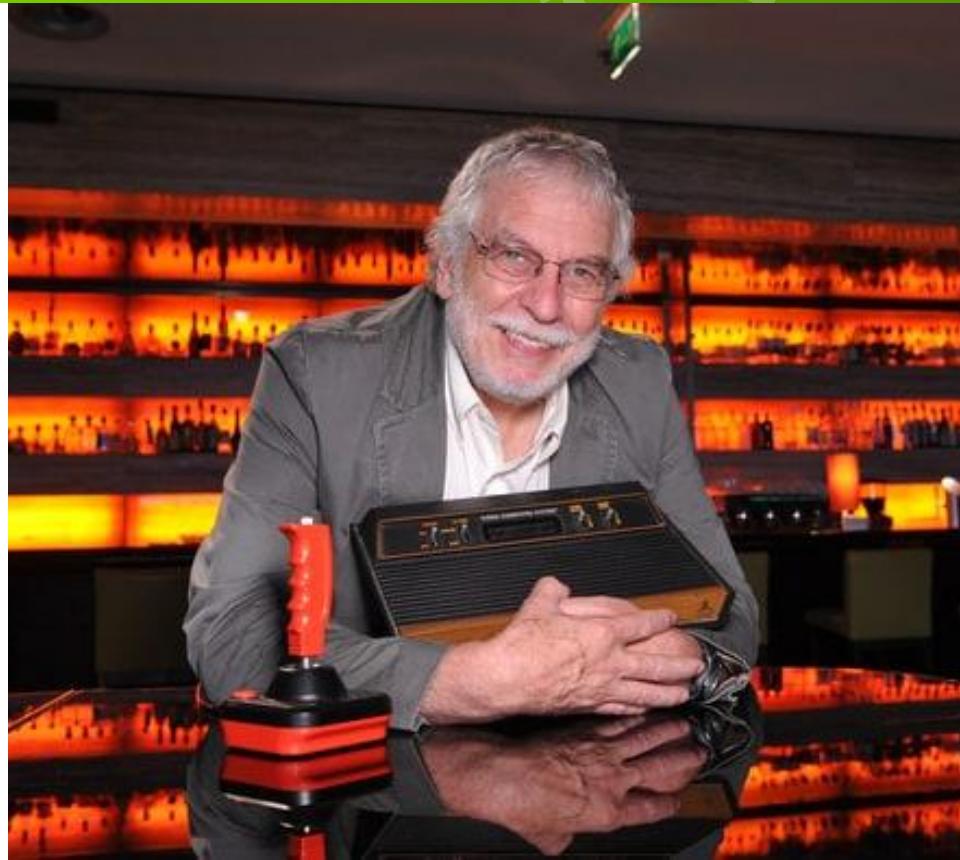


Concorrência...



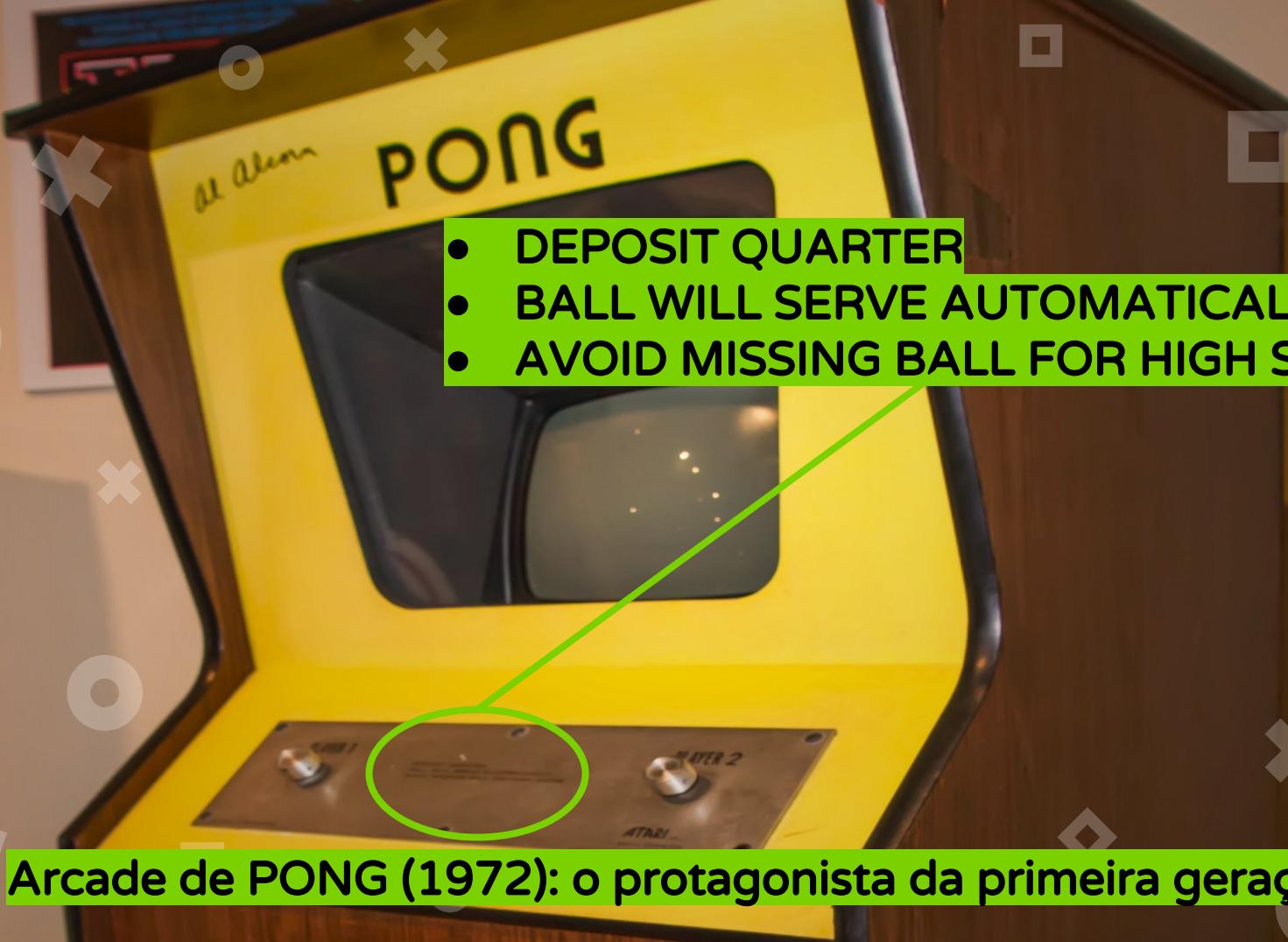
Nolan Bushnell (1943-)

Engenheiro e
empresário americano,
considerado o “pai da
indústria de
videogames”





Arcade de PONG (1972): o protagonista da primeira geração



Arcade de PONG (1972): o protagonista da primeira geração

PONG (1972)

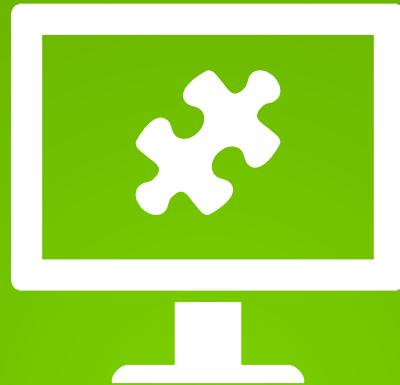




Home PONG (1975): o primeiro produto doméstico da Atari

150.000

unidades do Home Pong vendidos APENAS durante
o Natal de 1975



INTERAÇÃO COM A TELA

A televisão, antes estática, agora é um novo mundo, no qual as pessoas podem interagir



LEVEL 1-3

The Global Offensive

Os jogos conquistam o mundo com o calibre dos cartuchos

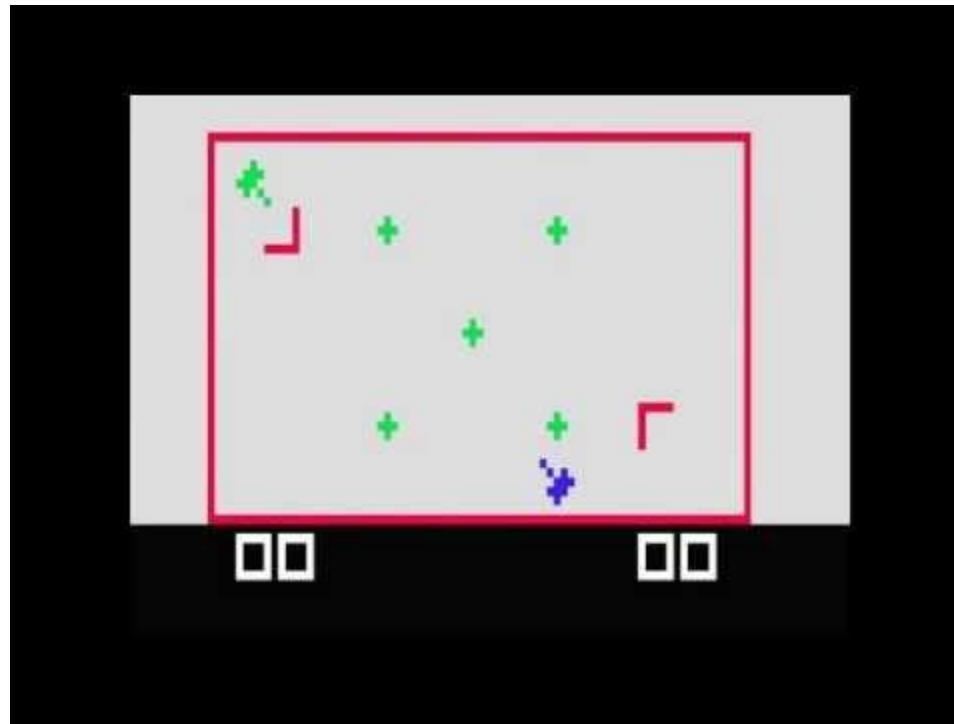
Só tinha PONG?

- ✗ Quando surgiram os outros jogos?
- ✗ Eu preciso comprar um novo aparelho para jogar um novo jogo?
- ✗ Se houvesse uma forma de poder trocar os jogos do meu console, talvez...



Fairchild Channel F (1976): o primeiro console com cartuchos

Fairchild Channel F (1976)





A máquina não precisa fazer uma coisa só para sempre, mas fazer o que você quiser



Atari 2600/VCS (1977): um divisor de águas na indústria

Atari 2600 (1977)



30 milhões

unidades do Atari 2600 vendidos desde o
lançamento (até 2004)

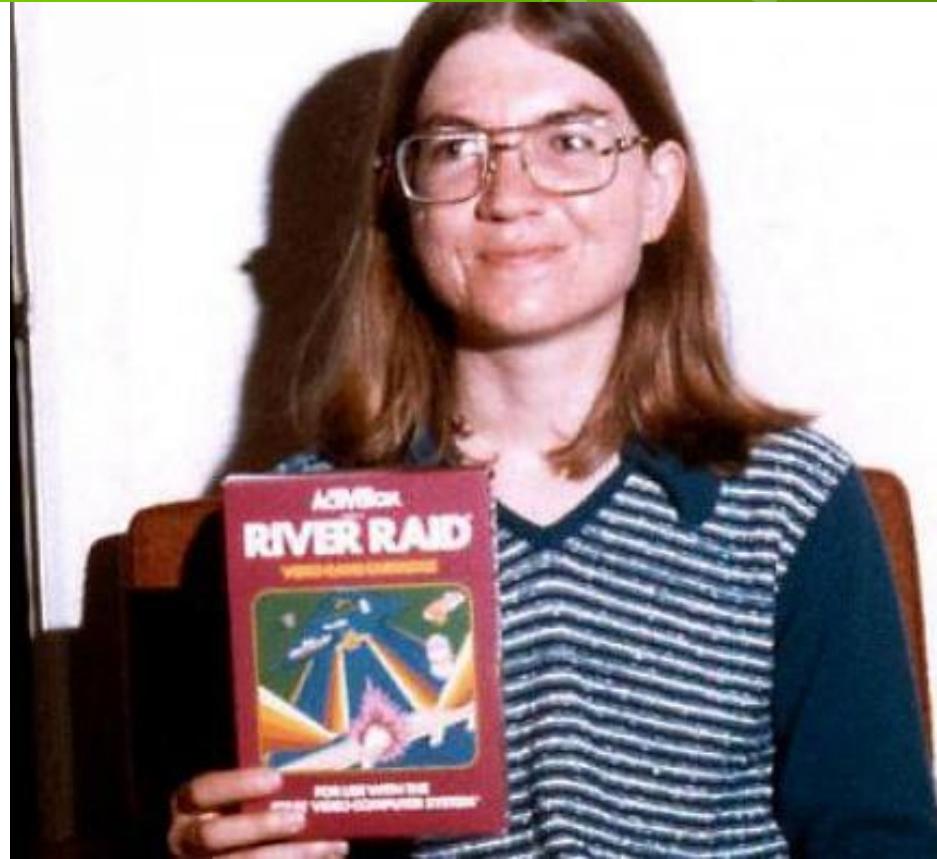
Activision

Primeira empresa que começou a produzir jogos para o console de uma outra empresa, formada por engenheiros que saíram da Atari



Carol Shaw (1955-)

Primeira mulher a notoriamente desenvolver jogos digitais, trabalhou na Activision e fez o clássico River Raid





THIRD-PARTIES

Uma empresa pode produzir software para o hardware de uma outra empresa

LEVEL 1-4

The Crisis Core

*
Quando as boas ideias não
são sempre bem
executadas...

Como estava a indústria?

- ✗ Activision permitiu que todos fizessem jogos
- ✗ TODOS mesmo
- ✗ Não havia controle de qualidade
- ✗ As pessoas ainda queriam jogar esses jogos que eles queriam vender?

Jogos “adultos” do Atari 2600



E.T.: o “pior jogo do mundo”

Feito em um tempo mínimo comparado a outros jogos para acompanhar o sucesso do filme, foi a gota d'água para o fiasco da Atari

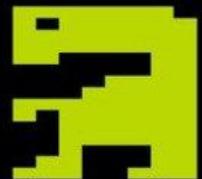




Cartuchos enterrados da Atari em Alamogordo, Novo México (1983)



ATARI:
GAME
OVER



32.886668 N
105.967336 W

Cartuchos enterrados da Atari em Alamogordo, Novo México (1983)

O crash da indústria de jogos

O efeito da perda de confiança no mercado levou a uma queda de **97%** nas vendas de videogames entre 1983 e 1985





QUALIDADE DO MERCADO

Saturar o mercado com MUITOS títulos de
PÉSSIMA qualidade nunca é uma boa ideia

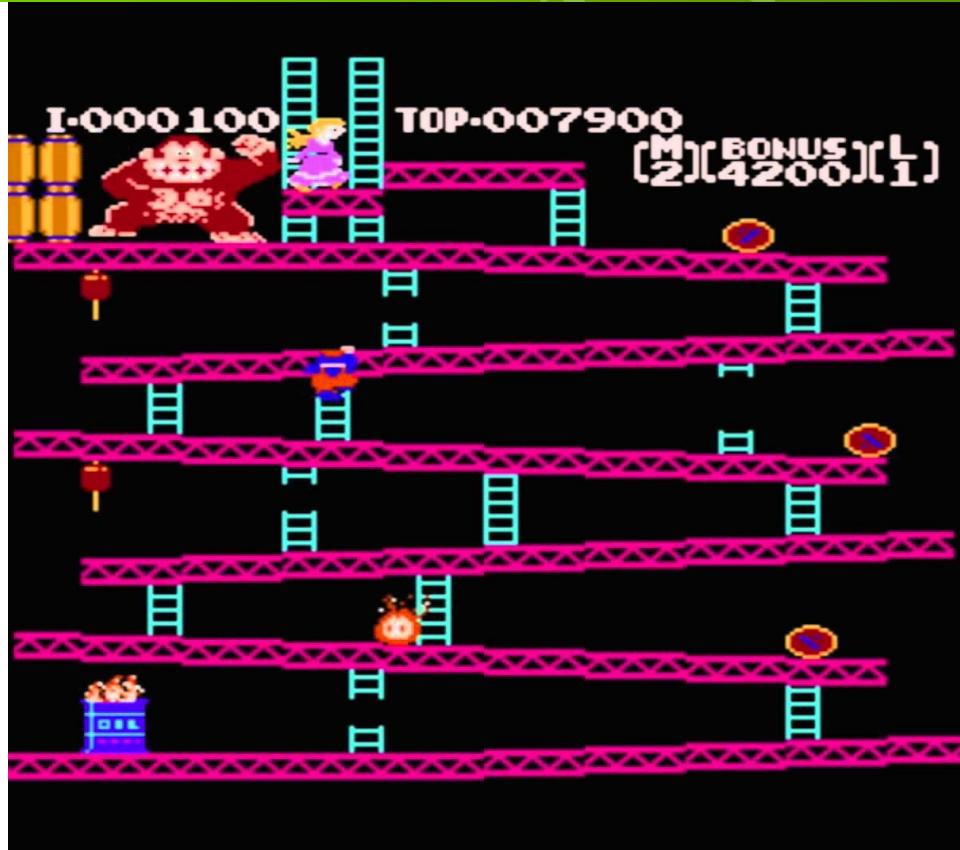
LEVEL 1-5

The New Challenger

A salvação que a indústria
precisava não veio da
América, mas da terra do
sol nascente

Donkey Kong (1981)

Criação do então novato Shigeru Miyamoto, foi o que colocou a Nintendo de vez no mercado de jogos eletrônicos





Nintendo Entertainment System (1983): a salvação nipônica



Nintendo Entertainment System (1983): a salvação nipônica

Clássicos do “Nintendinho”



LOADING NEXT WORLD...

Gaming's Awakening

*
Guerras de marketing,
novos clássicos e toda a
história que conhecemos (e
ainda vamos conhecer)



Videogames em exposição no Computer History Museum (EUA)



Brigadinho!

✗ Achou que não ia ter pergunta?
Achou errado, otário!

Dá um toque no Telegram (@gToschi) ou no
Twitter (@g_toschi)!