

» *A História dos* **VIDEOJOGOS**



1ª Geração

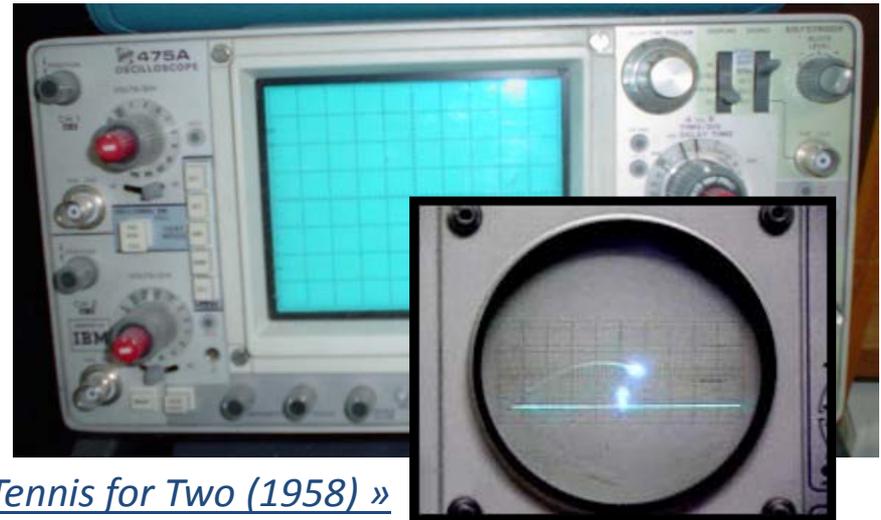
» 1947 - 1966

As experiências...

» Nos Estados Unidos surgem as primeiras ideias baseadas na interacção com computadores e no conceito de “jogar” através do jogo Tennis for Two, criado num Osciloscópio. Um aparelho que serve para tornar visíveis as variações periódicas duma corrente eléctrica.

» Três anos depois, aparece Space War, aquele que é considerado o primeiro videojogo.

Space War (1961) »



Tennis for Two (1958) »

1ª Geração

» 1967

A primeira consola!

» O engenheiro televisivo alemão Ralph Baer em conjunto com os seus colegas, desenvolvem o primeiro sistema que funciona através de uma televisão, ao qual dão o nome de “Brown Box”. São criados também uma série de jogos onde se destaca um de tiros, controlado através de uma espingarda de brincar, modificada para o efeito.



A consola Brown Box e seu criador, Ralph Baer »



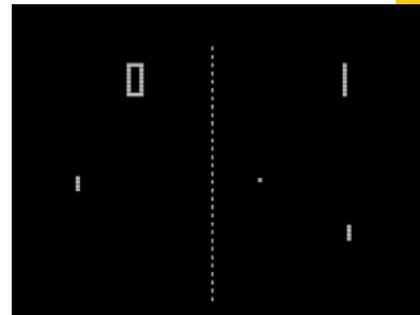
1ª Geração

» 1972

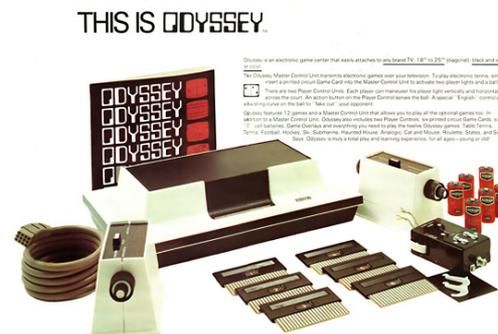
PONG e Odyssey

» Nolan Bushnell cria a Atari, Inc. e lança PONG. O sucesso é tremendo. Foram vendidas 19,000 máquinas com o jogo.

» No mesmo ano, o criador da “Brown Box” cria a primeira consola de videojogos, a Magnavox Odyssey.



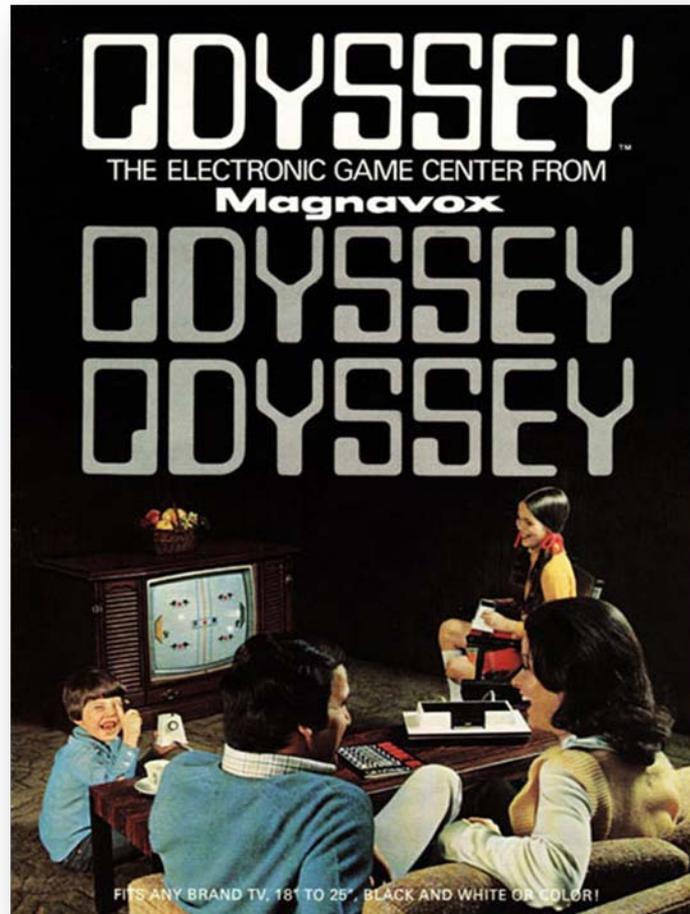
Nolan Bushnell e uma Arcade com o jogo PONG »



« Magnavox Odyssey

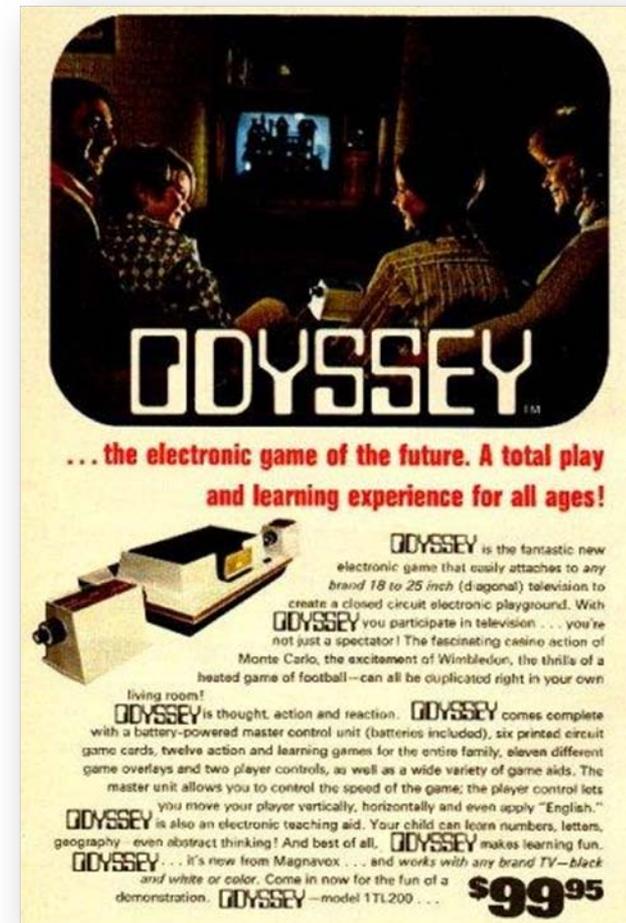
1ª Geração

» 1972



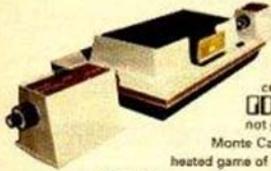
ODYSSEY
THE ELECTRONIC GAME CENTER FROM
Magnavox
ODYSSEY
ODYSSEY

FITS ANY BRAND TV, 18" TO 25", BLACK AND WHITE OR COLOR!



ODYSSEY

... 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 Wimbledon, 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 master unit allows you to control the speed of the game; the player control lets you move your player vertically, horizontally and even apply "English."

ODYSSEY is also an electronic teaching aid. Your child can learn numbers, letters, geography—even abstract thinking! And best of all, **ODYSSEY** makes learning fun.

ODYSSEY... it's new from Magnavox... and works with any brand TV—black and white or color. Come in now for the fun of a demonstration. **ODYSSEY**—model 1TL200... **\$99⁹⁵**

Magnavox Odyssey Promos

1ª Geração

» 1973 » 1977

Consola PONG

» Não ficando atrás da Odyssey, a Atari lança uma versão “caseira” do PONG.

» Sem surpresa, rapidamente se torna um sucesso e devido a isso, surgem nos anos seguintes, um número impressionante de lançamentos de diversos sistemas, na sua maioria, clones do PONG e variações da Odyssey.

Home Pong »



Odyssey 100 »



1ª Geração

» 1973 » 1977

Os Astros das Arcadas

» Gran Trak 10 – 1974

O primeiro jogo de corridas para as arcadas e a inovar no uso de acessórios como um volante e pedais para acelerar e travar.

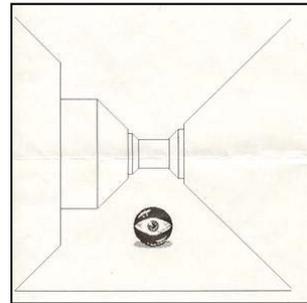
» Maze War – 1974

Pioneiro no género “First Person Shooter” e na jogabilidade “multiplayer”.

» Breakout – 1976

Criado pelos co-fundadores da Apple, Steve Jobs e Steve Wozniak.

Arcada do
Gran Trak 10 »



« Imagem
do Maze War



Flyer do
Breakout »

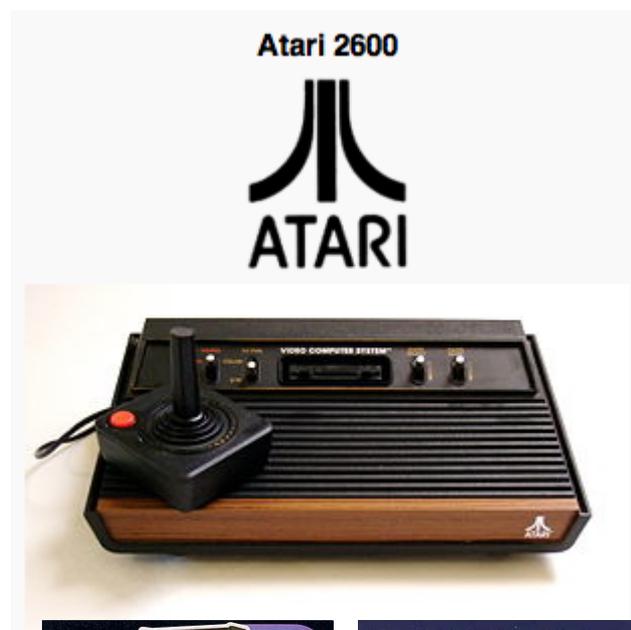
2ª Geração

» 1977 » 1982

A Era Dourada

» A 2ª Geração começa com o lançamento da Atari 2600. A consola mais bem sucedida do seu tempo. Vendeu 30 Milhões de unidades.

» A febre pelos salões de Arcadas continua em alta com o lançamento de títulos como Asteroids, Missile Command, Centipede e graças aos novos jogos, oriundos do Japão como...



Arcade Flyers »

2ª Geração

» 1977 » 1982

Space Invaders da Taito - 1978



« Arcada Space Invaders



Tomohiro Nishikado e alguns esboços do jogo»

» Foi criado por Tomohiro Nishikado e é um dos jogos que mais impulsionou a indústria dos videojogos na altura. Uma das muitas novidades presentes em Space Invaders foi a inclusão de vidas disponíveis para continuar a jogar, ao contrário da maioria dos outros títulos, que funcionavam por tempo definido.

2ª Geração

» 1977 » 1982

Pac-Man da Namco - 1980



« Tohru Iwatani a



Imagem do jogo»



Alguns exemplos
do variado merchandising »

» Tohru Iwatani criou Pac-Man com a intenção de oferecer algo cómico aos jogadores ao invés dos títulos de desporto ou tiros que tanto faziam furor. Foi o primeiro videojogo a originar uma variedade imensa de merchandising. Havia de tudo, desde roupas, livros, jogos-de-tabuleiro e até uma série de desenhos animados.

2ª Geração

» 1977 » 1982

Donkey Kong da Nintendo - 1981



« Arcade Flyer »

Donkey Kong
Sprites »



Shigeru Miyamoto»



Gunpei Yokoi»



» Desenvolvido pelo Mestre Shigeru Miyamoto e Gunpei Yokoi, Donkey Kong foi o primeiro grande sucesso da Nintendo. Um dos impulsionadores do género de Plataformas, até então, pouco visto na época. Neste jogo surge também pela primeira vez, o herói Mario, originalmente conhecido como Jumpman.

3ª Geração

» 1983

O Nascer de um gigante

» Após o sucesso de Donkey Kong com mais de 60,000 máquinas vendidas nos salões de Arcadas, chega a invasão na casa dos jogadores com a Nintendo Entertainment System (NES). Até ao fim da sua produção, vendeu mais de 62 milhões de unidades.

» Surge pela primeira vez, o primeiro comando horizontal com um botão de movimento e dois de acção que se torna no formato “padrão”.



2ª Versão do Comando NES»



« 1ª Versão do Comando NES que incluía um microfone

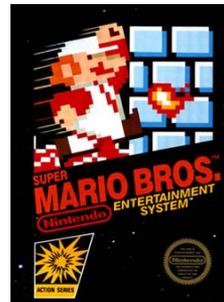
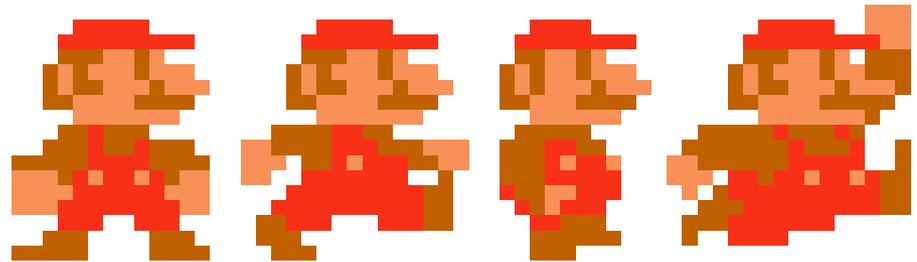
3ª Geração

» 1983 » 1987

As criações de Miyamoto

» Super Mario Bros. - 1985

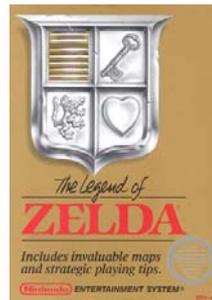
Depois de Donkey Kong, Mario faz a sua estreia na consola Nintendo numa abordagem totalmente diferente, mas que vira um clássico instantâneo ao vender mais de 10 milhões de unidades, só no primeiro ano.



« Caixa e imagem do jogo Super Mario Bros.»

» The Legend of Zelda – 1986

Um ponto de viragem nos videojogos, ao oferecer aos jogadores um imenso mundo para explorar e descobrir. Foi o primeiro jogo a possuir memória interna no cartucho.



« Caixa e imagem do jogo The Legend Of Zelda »

3ª Geração

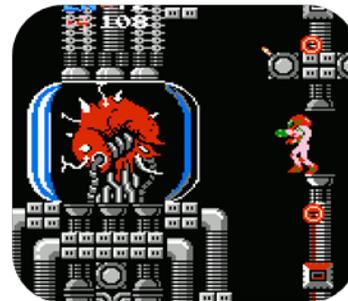
» 1983 » 1987

Os Heróis Nintendo!

» Foram muitos os heróis que estrearam em exclusivo na consola da Nintendo e que fizeram parte do seu sucesso . Alguns exemplos:



1986 – Dragon Quest – Enix



1986 – Metroid – Nintendo



1987 – Mega Man – Capcom



1987– Contra – Konami



1987 – Castlevania – Konami



1987 – Final Fantasy - Square

3ª Geração

» 1983 » 1987

Os devoradores de Moedas...

» Com gráficos muito acima das consolas em casa, os salões de Arcadas continuam a chamar muitos jogadores graças a videojogos como:



1984 – Tetris – União Soviética



1984 – Gauntlet – Atari



1984 – 1942 – Capcom



1984 – PaperBoy – Atari



1986 – Outrun – SEGA



1987 – Street Fighter – Capcom

3ª Geração

» 1983 » 1987

Master System

» Embora a dominar o mercado, a Nintendo não estava sozinha. Também do Japão, a SEGA tentou a sua sorte em 1986 com a Master System e outros sistemas similares.

» Uma consola com maior capacidade gráfica que a Nintendo, mas eram poucos os distribuidores a desenvolver jogos originais para o sistema.

» No entanto, na Europa o sucesso foi considerável e no Brasil ainda hoje é vendida.



» 1ª versão da Master System que permitia a leitura de cartões de jogos em estereoscopia 3D através de uns óculos para o efeito.



« 2ª versão da consola e imagem de Alex Kidd in Miracle World, o jogo mais vendido para o sistema.



3ª Geração

» 1983 » 1987



Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

CARTUCHOS DE JUEGOS
Dos de los juegos, que puedes elegir para ZAPPER (Pistola) y para CONSOLA, entre la gran biblioteca de juegos Nintendo.

CONSOLA Y CONTROLES
Poderosa consola electrónica que supone un gran desafío de gráficos, efectos de sonido y juegos que hacen de Nintendo el Nº 1.

ZAPPER
(Pistola)
Pistola de alta tecnología para disfrutar y practicar la puntería con los diferentes juegos.

Hay más familias que compran Nintendo Entertainment System, porque tiene una gran variedad de juegos para todas las edades y gustos.
Nintendo capta tu imaginación, y te ofrece muchas horas de diversión, transportándote de las fantasías a lo infinito; de la realidad actual al más inalcanzable futuro.
Nintendo te ayuda a coordinar los sentidos de la vista y el tacto, y te refuerza tu memoria y aprendizaje.
Nintendo te ayuda, asimismo, a realizarte y al mismo tiempo, te da confianza a ti mismo, mientras avanzas de un nivel a otro.
Escoge la mejor diversión familiar sin salir de casa, elige Nintendo.

Nintendo Promo



SEGA
Video Games That'll Blow You Away!

SEGA
The Challenge Will Always Be There.

Now SEGA explodes into your own home!
With more games than ever. More levels of play. More responsive controls. Plus, SEGA has digital sound, and graphics that are so real, you'll swear you can smell the burning rubber.
Just imagine—the ultimate in arcade excitement loose in your living room.
SEGA's gonna blow you away!

Choplifter
Out Run
The Sega Master System
Rampage
World Grand Prix
Great Football
Action

Chopether © Dan Quinn 1982. Manufactured under license from Broderbund Software, Inc.
Pantalo © 1982 Columbia. All Rights Reserved. Choplifter © 1981 Columbia Pictures Industries, Inc.
© 1987 Sega Corporation. All Rights Reserved.

SEGA Master System Promo

4ª Geração

» 1988 » 1993

SEGA VS. Nintendo

» Após as poucas vendas da Master System mas em alta nas salas de Arcadas e Europa, a SEGA volta arriscar em 1988, com uma nova consola, a Mega Drive.

» A Nintendo não fica atrás e lança em 1990 a Super Nintendo.

» Começa também a luta pelo mercado das consolas portáteis. A Nintendo lidera de forma estonteante com o Game Boy (1989) e a SEGA tenta conquistar os jogadores com a surpreendente Game Gear (1991).



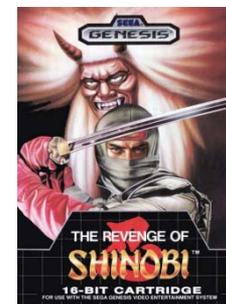
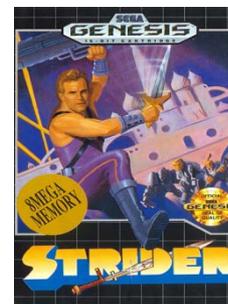
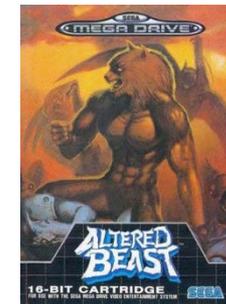
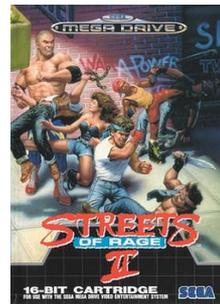
Adrienne Barr VidGame0 ©2002



4ª Geração » 1988 » 1993

Os Jogos Mega Drive

» A SEGA “ataca” com a Mega Drive e rapidamente conquista os jogadores com a sua atitude, fantásticos gráficos e uma enorme variedade de títulos disponíveis. Alguns dos jogos que se destacaram para o sistema foram:

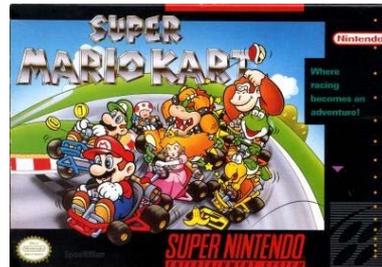
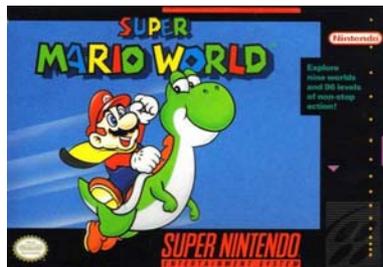


4ª Geração

» 1988 » 1993

Os Jogos Super Nintendo

» A Super Nintendo marca a sua posição no mercado e dá continuação aos seus títulos como Super Mario e The Legend of Zelda. Uma vez mais, passam a ser clássicos imediatos, ao lado de outros títulos como:



4ª Geração

» 1988 » 1993

Uma Estrela Azul

» **Sonic the Hedgehog**

» Um dos impulsionadores do sucesso da SEGA foi o ouriço azul que se tornou na carismática mascote da empresa. A sua missão era simples: Eclipsar o Mario da Nintendo.

» Ao longo desta geração, foram muitas as sequelas e adaptações de Sonic para as plataformas SEGA. O segundo título vendeu mais de 6 milhões de unidades e foi o jogo de maior sucesso na Mega Drive.



A Equipa Sonic Team:

Naoto Oshima, Yuji Naka e Hirokazu Yasuhara



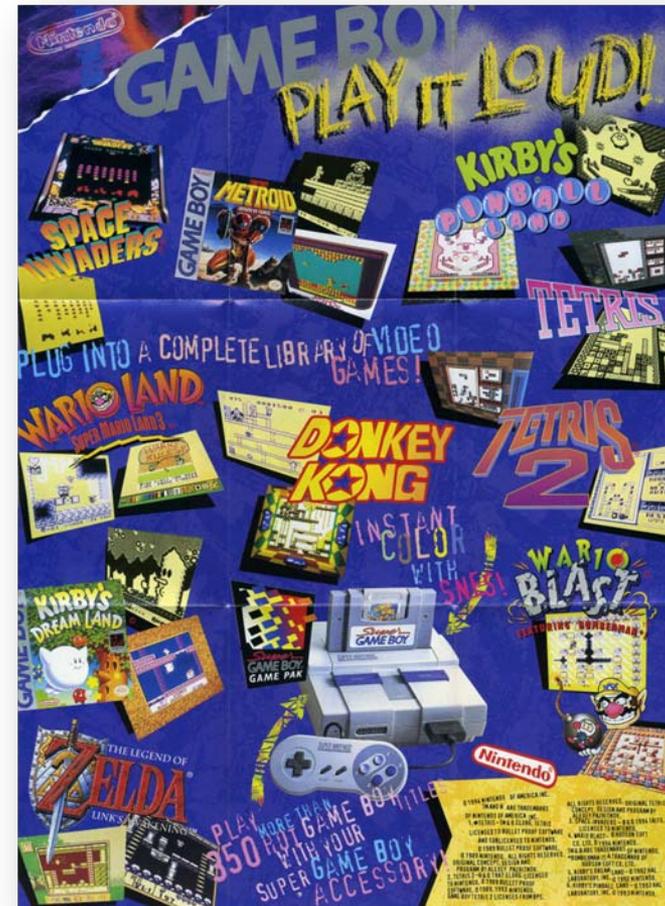
Sprites de Sonic entre 1991 e 1994

4ª Geração

» 1988 » 1993



SEGA Mega Drive Promo
(conhecida como Genesis nos EUA)



Super Nintendo Promo

5ª Geração

» 1994 » 1998

Um novo jogador!

» A Sony entra em jogo com a PlayStation em 1994 e o mundo nunca mais voltou a ser o mesmo. 125 milhões de unidades vendidas...

» Nesta geração, os cartuchos começam a dar finalmente lugar aos CDs com a Sega Saturn, tendo em vista a maior capacidade, possibilidade da inclusão de vídeos e acima de tudo, o baixo custo.

» Apenas a Nintendo se mantém fiel aos cartuchos, surpreendendo os jogadores ao apresentar a plataforma mais robusta a nível gráfico.

Sega Saturn »



PlayStation»



Nintendo 64»



Adrienne Barr Vint Journal ©2002

5ª Geração

» 1994 » 1998

3Dimensões

» Com o poderio gráfico das novas consolas, começam a ser explorados os mundos 3D em busca de um maior realismo e novas experiências.

Alguns videojogos de destaque nesta geração:



1994 – Virtua Fighter



1996 – Tomb Raider



1996 – Resident Evil



1996 – Crash Bandicoot



1997 – Final Fantasy VII



1997 – Super Mario 64



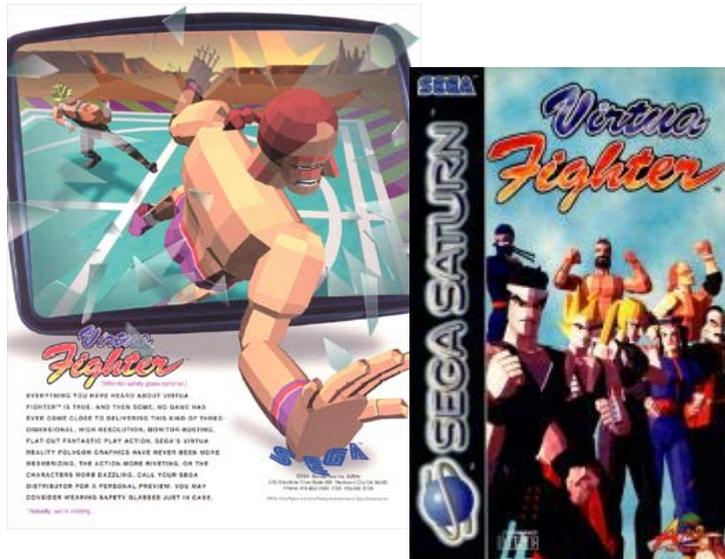
1998 – Gran Turismo



1998 – Metal Gear Solid

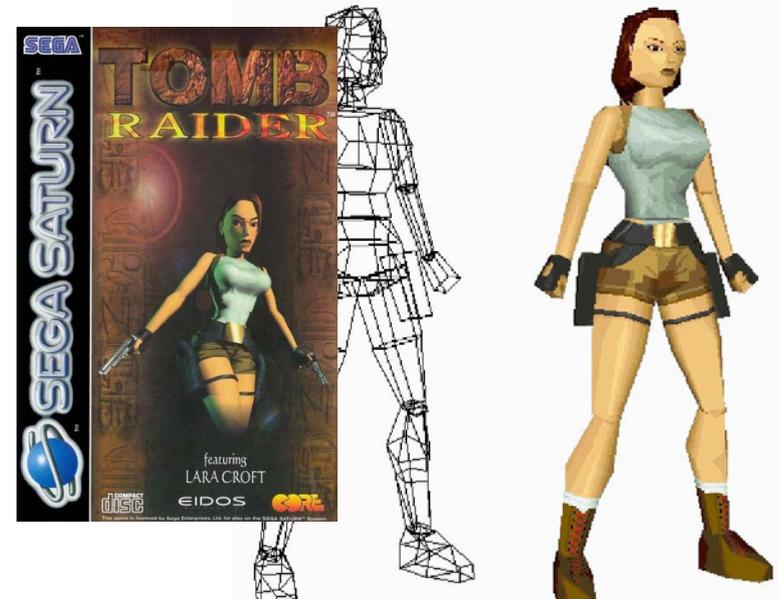
5ª Geração

» 1994 » 1998



» Virtua Fighter

Foi o primeiro jogo de luta a usar um grafismo 100% poligonal. Um sucesso entre os jogadores e não só, ao ganhar um lugar permanente no Museu Nacional de História Americana. Um exclusivo SEGA.



» Tomb Raider

Jogo revolucionário e que depressa se tornou um ícone graças à sua personagem, Lara Croft. Fantásticos gráficos e uma jogabilidade sem precedentes, fizeram de Tomb Raider o melhor jogo de acção de 1997.

5ª Geração

» 1994 » 1998



» Resident Evil

Em conjunto com Alone in the Dark, foi um dos pioneiros no género de "Survival Horror". Um sucesso tremendo que deu uma nova dimensão ao medo dos jogadores, com muitos zombies e outros seres mutantes.



» Crash Bandicoot

Embora nunca oficializado, foi para muitos, a Mascote da PlayStation. Mais não seja, por ser o líder de vendas na consola, com mais de 10 milhões de unidades vendidas. Um afirmar do género de Plataformas em 3D.

5ª Geração

» 1994 » 1998



» Final Fantasy VII

Após a sua estreia o mundo dos videojogos não voltou a ser o mesmo. É considerado pela crítica como um dos jogos mais influenciáveis da indústria. Só na primeira semana, vendeu 2,5 milhões de unidades.



» Super Mario 64

Foi o primeiro jogo a 3D da série Mario e rapidamente se tornou uma referência no seu género e não só, devido à possibilidade de explorar um mundo virtual, totalmente em 3D. Vendeu 11 milhões de unidades.

5ª Geração

» 1994 » 1998



» Gran Turismo

O jogo que deu início à série de simuladores de automóveis mais famosa de sempre. Gran Turismo foi e é ainda hoje, um dos jogos responsáveis pelo maior número de vendas das consolas Sony. O realismo é o seu ponto forte.



» Metal Gear Solid

Desenvolvido pelo génio de Hideo Kojima, Metal Gear Solid é um jogo que cruza inúmeras referências cinematográficas, ao melhor estilo dos filmes de espionagem e acção, definindo o género de “Stealth Action”.

5ª Geração

» 1994 » 1998

Game Boy sem rival

» No mercado das consolas portáteis a Nintendo continua a dominar, com o lançamento do Game Boy Color e acima de tudo, com a febre Pokémon. Um conjunto de videojogos que rapidamente passou a série de animação e expandiu para toda uma variedade merchandise.



« GameBoy Color
Cores disponíveis

GameBoy Color
Printer e Câmara »



6º Geração

» 1999 » 2004

Adeus SEGA... Olá Microsoft!

» A SEGA dá início à 6ª Geração de consolas com a sua Dreamcast.
É pioneira nos videojogos on-line e conta com enorme ambição, mas ao surgir a PlayStation 2 em 2000, é totalmente eclipsada.

» Após dominar os computadores, a Microsoft tenta fazer o mesmo com as consolas através da sua Xbox em 2001. A primeira consola americana desde a Atari...

» No mesmo ano, a Nintendo lança a Game Cube.



6ª Geração

» 1999 » 2004

Os Jogos Dreamcast

» Soulcalibur - 1999

Intitulado como o melhor jogo de luta de sempre na altura, foi aclamado pela crítica com notas máximas. Foi o segundo jogo mais vendido para a consola.



» Sonic Adventure - 1999

A mascote da SEGA voltou em grande e depressa se tornou no maior sucesso da Dreamcast com mais de 2,5 milhões de unidades vendidas.



» Shenmue – 2000

Um dos últimos grandes jogos produzidos pela SEGA. Uma junção de vários géneros no âmbito de oferecer aos jogadores uma interactividade e liberdade, nunca antes vista.



6ª Geração

» 1999 » 2004

NOW YOU CAN
SCREAM "HELP" LIKE A LITTLE GIRL
IN FIVE DIFFERENT LANGUAGES.

PHANTASY STAR
ONLINE

With the Phantasy Star Online translator, you can choose from hundreds of words and phrases to communicate with online gamers around the world. You can, "help me! I don't want to die!" Your opponent in Japan says, "Miri! Tere! e, ねえ! ねえ! ねえ!" It's just one of the advanced features on the next generation of the legendary Phantasy Star series. Phantasy Star Online will immerse you in the most complete role-playing experience possible—not to mention what it'll do for your vocabulary.

Dreamcast.

Promo do Jogo Phantasy Star Online para a Dreamcast
- Pioneiro dos jogos On-Line para Consolas -

6ª Geração

» 1999 » 2004

Os Jogos PlayStation 2

» Metal Gear Solid 2 – 2001

Continuação da primeira aventura e uma vez mais, apresenta-se como um marco na história pela sua narrativa e jogabilidade. Foram vendidas mais de 7 milhões de unidades.



» Gran Turismo 3 - 2001

Da mesma forma que os títulos anteriores, a definir o género como o “rei dos simuladores automóveis”. Vendeu mais de 14 milhões de unidades.



» GTA: San Andreas – 2004

Criticado pela sua violência e aclamado por uma liberdade nunca antes vista, San Andreas definiu toda uma geração de jogadores. É o jogo mais vendido para a consola.



6ª Geração

» 1999 » 2004



Promo do Jogo Devil May Cry para a PlayStation 2

6ª Geração

» 1999 » 2004

Os Jogos Xbox

» Splinter Cell - 2002

Surge um novo herói no género de acção e espionagem. O seu nome é Sam Fisher. Uma das muitas criações/adaptações do famoso escritor Tom Clancy para os videojogos.



» Fable – 2004

Da mente de Peter Molyneux, famoso pelos seus jogos para PC, surge Fable. Um jogo onde os jogadores controlavam um jovem até à sua idade adulta num mundo de fantasia.



» Halo 2 – 2004

Foi o grande sucesso da Xbox a nível de vendas e no uso do serviço Xbox Live com milhares jogadores a jogar em rede. Um afirmar dos “First Person Shooters” nas consolas.



6ª Geração

» 1999 » 2004

Media First: Invading iconic Coke Sign

Over-taking boring bus stops

Attacking trams

Enjoy. Halo 2

Enjoy. Coca-Cola

EARTH NEEDS YOU

THE SKY IS COMING TO EARTH

EARTH NEEDS YOU

THE 'HALO' INVASION

Infesting news areas

Media First: Infiltrating Messenger

New release singles

Infest career pages

CHALLENGE: Igniting an outbreak of hype amongst gamers that had never been seen for a games launch before. Cutting through the lethargy that gamers have towards game launches and setting a new standard.

IDEA: Invade gamers' 'virtual' and 'real' world using unexpected, engaging and tailored weapons to incite falibility and excitement. Halo 2 was a full blown assault on gamers lives as opposed to just on their TV sets. An idea which smashed any pre-conceptions of a video games release but also celebrated the essence of not only the brand but gaming in general - epic and hard fought battles.

RESULTS: Colossal buzz of the game generated sales, exceeded objectives by 60% and Halo 2 becoming the fastest selling game in Australia's history.

HALO

XBOX

Promo e Amostra da Campanha do Jogo Halo 2 para a Xbox

6ª Geração

» 1999 » 2004

Os Jogos GameCube

» Smash Bros. Melee - 2002

Um hino ao mundo Nintendo, com muitos dos heróis da empresa a lutar entre si. Com 7 milhões de unidades vendidas, é o jogo de maior sucesso na consola.



» Mario Sunshine - 2002

Como não poderia deixar de ser, Mario fez a sua estreia na GameCube. Embora sem o impacto do seu antecessor, destaca-se por uma jogabilidade divertida e original.



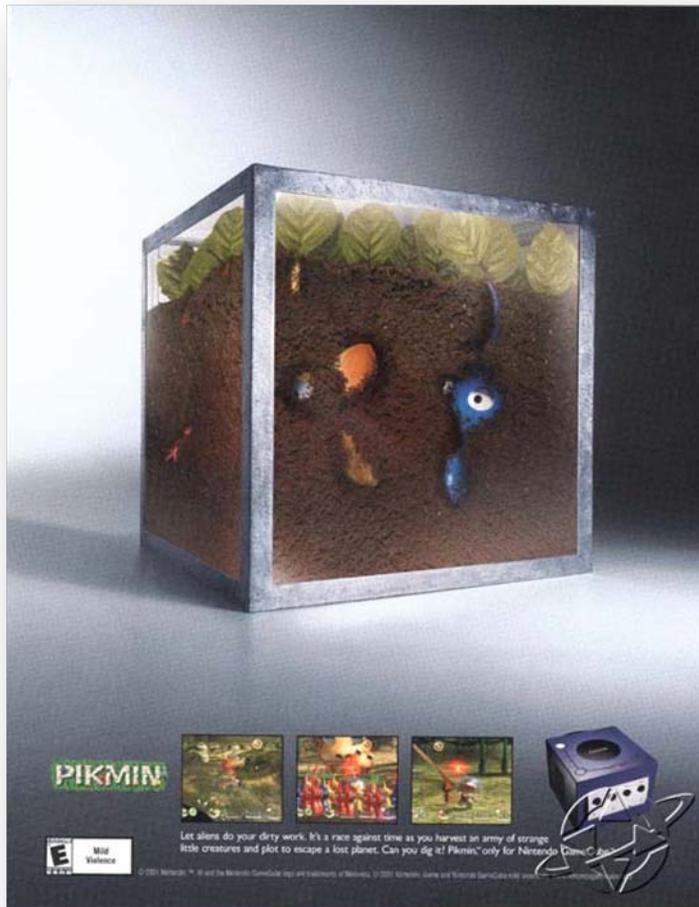
» Mario Kart - 2004

Ao bom estilo Nintendo, muita cor e divertimento, num jogo viciante que permite até 16 jogadores, disputarem pelo primeiro lugar em simultâneo.

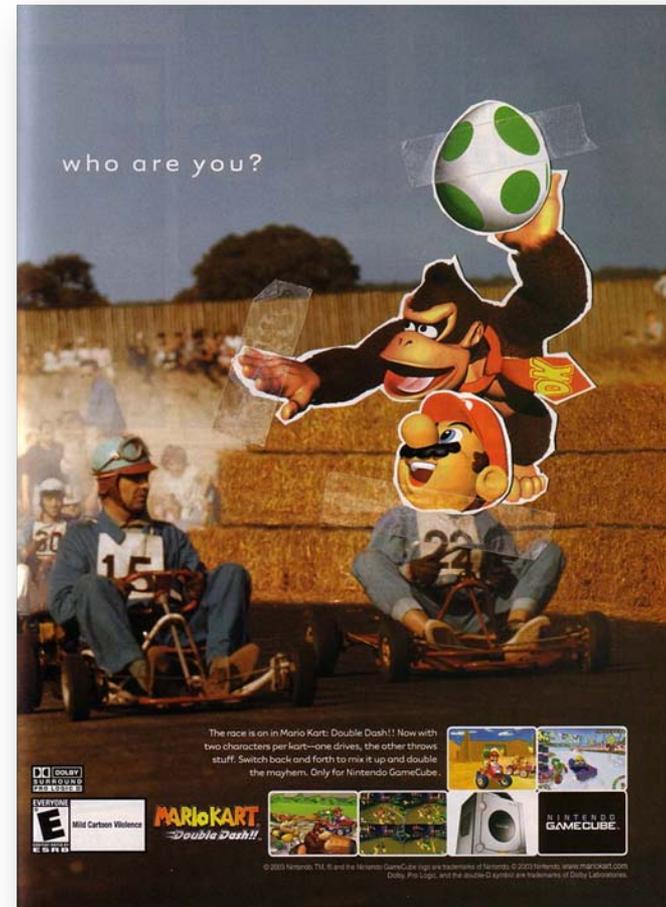


6ª Geração

» 1999 » 2004



Promo Pikmin
GameCube



Promo Mario Kart
GameCube

6ª Geração

» 1999 » 2004

Império Nintendo

» Em 2001 a Nintendo estreia o Game Boy Advance e mais tarde, a versão SP. São vendidas 81 milhões de unidades.

» E em 2004 entra com um novo produto no mercado, a Nintendo DS. Uma consola com dois ecrãs, um deles táctil, no âmbito de oferecer novas experiências e atrair novos consumidores.

» No mesmo ano, a Sony lança a PSP, uma consola graficamente potente e com diversas funções, mas demora a vingar no mercado...



7ª Geração

» 2005 » 20??

As consolas de agora...

» São elas a Xbox 360, a Nintendo Wii e a PlayStation 3. Sistemas com uma enorme variedade de videojogos a prometerem experiências únicas. Desde a componente On-Line, gráficos cada vez mais realistas e novas formas de jogar.

E mais ainda está para vir...



