ARKADE

EDIÇÃO ESPECIAL 2 ANOS

ISSN 2175 - 4071

A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

APOIO

SUA MARCA AQUI

Editor Chefe:
Raphael Cabrera

Redação:
Fábio Torres
Rodrigo Pscheidt
João Carlos Barbosa

Design:
Erick Drefahl

Marketing:
Suzane Skroch

Colaboradores:
Daniel Silva
Guilherme Pacelli
Carlo Valentini
Maurício Piccini
Rodrigo da Silva

A história dos videogames

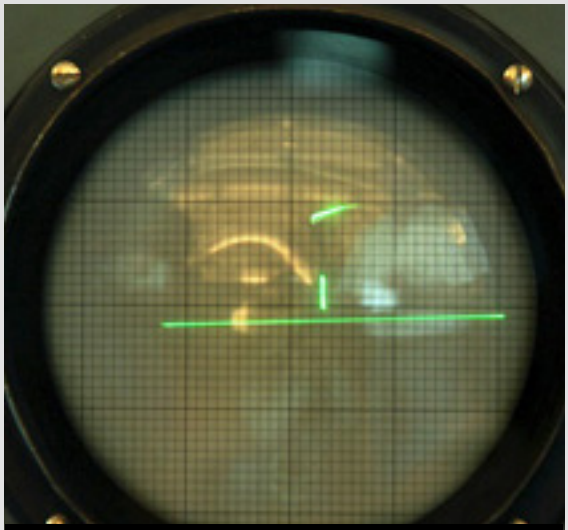
Há algumas semanas eu estava testando o que eu considero a experiência máxima de imersão em games atualmente: Killzone 3 com o Playstation Move em uma TV 3D. É realmente uma experiência única, de cair o queixo, mas quanto tivemos que caminhar até chegar neste ponto? Quais plataformas contribuíram para esta evolução? Quais bons jogos já jogamos? Aposto que você, assim como eu, consegue lembrar exatamente quando jogou Street Fighter pela primeira vez, quando viu o estranho controle do Nintendo 64 e não sabia como segurá-lo, ou quando deixou o videogame ligado a noite inteira pois não tinha memory card para salvar o jogo. Assim como o resto da equipe da Arkade, senti uma nostalgia enorme em ver plataformas e clássicos que há muito tempo não lembrava. O objetivo desta edição especial não é apenas mostrar como foi a história dos videogames, mas levar você em uma viagem no tempo e mostrar as plataformas e games que você jogou durante a vida. Seja qual for a sua idade, nesta edição você encontrará alguns dos consoles e jogos que fizeram parte da sua história como gamer. Esta edição também inaugura melhorias em todos os formatos da revista. Sente-se confortavelmente, coloque a revista em tela cheia, relaxe e aproveite. Seja bem vindo à Arkade.

Raphael Cabrera

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br
ISSN 2175 - 4071

A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES

Talvez você já tenha gasto algum tempo pesquisando um pouco sobre o histórico dos videogames, esta invenção que revolucionou o mundo do entretenimento. Se você é um gamer old school, provavelmente jogou muitos dos consoles que estão nesta edição, e se você começou no mundo dos videogames nas últimas gerações, poderá também conhecer as plataformas que fizeram a história dos games. Nossa viagem pela história dos videogames começa em 1958. Apenas para você ter uma ideia, os primeiros jogos eletrônicos foram criados em computadores (que na época eram) super modernos, máquinas enormes e potentes que só eram utilizadas por governos, faculdades e laboratórios. O primeiro game do mundo, Tennis for Two, criado em um laboratório de pesquisas militares dos EUA, foi programado em uma espécie de computador analógico e era jogado em um osciloscópio. Veja ele "rodando" na a imagem ao lado.



Tennis for Two: o primeiro game do mundo

Já o primeiro game programado em um computador convencional foi Spacewar, um shooter espacial de 1961. Ele foi desenvolvido em um computador que custava milhares de dólares nos laboratórios do MIT, o famoso Instituto Tecnológico de Massachusetts.

Computadores eram artigos de luxo na década de 60, então somente cientistas e pesquisadores podiam se divertir com os games que, aliás, eles mesmos criavam durante um trabalho e outro para distrair a mente. Foi somente com a chegada dos consoles domésticos que os games se popularizaram e evoluíram para o que conhecemos hoje.

BIG BOY GAMES

DIVERSÃO DE VERDADE

Red Faction: Armageddon

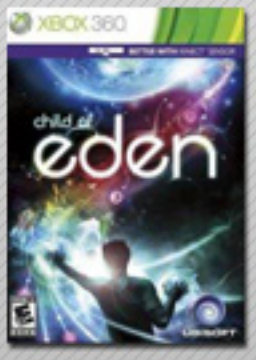
Dungeon Siege 3

Infamous 2

Alice: The Madness Returns

Shadow of the Damned

Hunted Demon's Forge



Child of Eden

Wii Play: Motion

Bigboy Campinas @biboy_games

Televendas: (19) 3381 2712 (19) 3381 2777 | Entregas em todo o Brasil

R. Costa Aguiar, 468, Loja 106 - Central Shopping - Centro | Campinas/SP

www.bigboygames.com.br

ODYSSEY

Se você pensa que o nostálgico Atari 2600 foi quem começou a fabre dos videogames domésticos, está muito enganado: o primeiro console comercializado no mundo foi o Odyssey, produzido pela Magnavox, lançado em 1972. O pioneiro Odyssey só não foi um grande sucesso comercial porque sua campanha de marketing era mentirosa: divulgou-se que o aparelho só funcionava em televisores da Magnavox, uma mentirinha criada para tentar alavancar a venda de televisores da marca.

A chegada do Home Pong - uma versão doméstica do game Pong lançada pela Atari em 1974 - derrubou as vendas do Odyssey, o que obrigou a Magnavox a produzir novas versões do console. Houve quase 10 versões diferentes do Odyssey - chegaram a sair três modelos diferentes em um ano! - mas todos apresentavam basicamente uma cópia de Pong e outros games sem muita variação.

ATARI 2600

Somente em 1977 é que foi dado o passo decisivo na popularização dos videogames: a Atari lança seu clássico Atari 2600. O console só foi lançado porque Bushnell vendeu sua empresa para a Warner, que viabilizou a produção e lançou o console em pleno final de ano. Naquele ano todo mundo queria um Atari, afinal ele custava 'apenas' 199 dólares, possuía uma super memória de 128 bytes, e já tinha 8 títulos diferentes disponíveis, entre eles Combat, Star Ship, e Pong, é claro.

A Atari - única produtora de jogos para sua própria plataforma - passou anos investindo apenas em ports de games de fliperama, o que não fez muito sucesso pois o público já tinha se cansado daqueles títulos. Embora Space Invaders, Asteroids e Pac-Man fossem grandes jogos, eles não poderiam segurar as pontas do Atari 2600 por muito tempo.

Foi com a chegada da Activision que a criatividade começou a fluir e surgiram diversas desenvolvedoras que criaram os primeiros grandes títulos para o console: Enduro, Pitfall, River Raid, Hero, Keystone Kapers, entre

outros. Esta diversidade de títulos salvou o Atari 2600 mas também foi sua maldição: muitas empresas pequenas surgiram e passaram a produzir jogos, e o mercado ficou abarrotado com centenas de games ruins. No início da década de 80, a chegada dos primeiros computadores pessoais a preços acessíveis derrubou o já saturado mercado dos consoles.

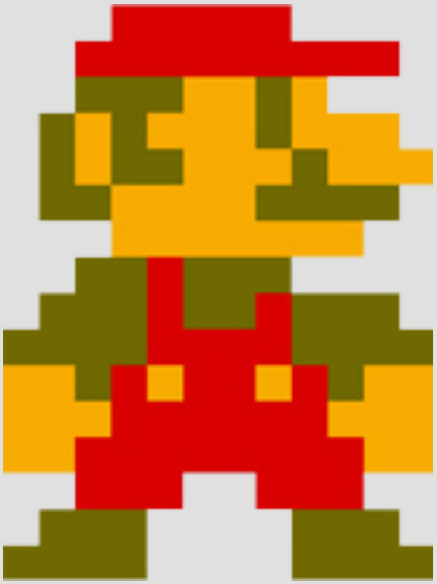
Durante sua vida útil, que durou quase 14 anos (o Atari 2600 foi comercializado até 1990, embora sua decadência já estivesse evidente em 1983), o console vendeu mais de 40 milhões de unidades e formou uma biblioteca de mais de 900 jogos. Destes, menos de um terço se tornaram clássicos, e boa parte dos clássicos não foram criados pela Atari, mas pela Activision.

NES

Após um período negro no mercado de consoles, a Nintendo lança o NES no Japão em 1983, mas o lançamento americano atrasa pois as lojas não aprovam o design do console - que parecia mais um brinquedo - forçando a Nintendo a mudar um pouco a cara do seu aparelho. Somente dois anos depois, em 1985, o NES é oficialmente lançado nos EUA, colocando novamente os videogames no interesse do público.

Desde o início da década de 80, a Nintendo já investia em jogos para fliperama - um sujeito chamado Shigeru Miyamoto criou um tal de Donkey Kong e posteriormente Super Mario Bros. e The Legend of Zelda - e chegou a pedir ajuda da Atari para lançar seu console no ocidente.

O NES se tornou uma verdadeira máquina de clássicos, produzidos tanto pela Nintendo quanto por third parties como Capcom, Rare, Hudson, SunSoft e Namco. A lista de clássicos é enorme, dentre os quais podemos citar títulos como Super Mario, Megaman, The Legend of Zelda, Duck Hunt, Contra, Castlevania e muitos outros.



Com uma vida útil de quase 20 anos (O Famicon AV só foi descontinuado em 2003, por falta de peças de reposição), o NES encerrou sua carreira com uma biblioteca de mais de 10 mil títulos. Sem dúvida, um console que marcou a vida de muita gente.

oi
apresenta
VIDEO GAMES LIVE™
OUTUBRO 2011
Rio de Janeiro
Sucesso ABSOLUTO em
2006, 2007, 2008, 2009 e 2010
Aguardem a maior edição do melhor
festival de game music do mundo!
SAIBA MAIS EM...
VIDEOGAMESLIVE.COM.BR
VIDEOGAMESLIVE.COM
PATROCINIO
CO-PATROCINIO
APOIO
PROMOÇÃO
REALIZAÇÃO
aQuiris
aeria
OI
ARKADE
Conexão Cultural

MASTER SYSTEM

A primeira investida da Sega no mercado de consoles veio em 1986, com o Master System. Somente na Europa o console conseguiu superar a supremacia do NES, que dominava o mercado mundial. A Nintendo tomou o cuidado de elaborar contratos de exclusividade com as desenvolvedoras terceirizadas, e com isso a Sega teve de enfrentar a concorrência com seus próprios games.

Foi neste console que nasceu um personagem icônico do mundo dos games: Alex Kidd. Dentre os destaques do acervo do Master System, que contava com mais de 600 jogos, estão clássicos com Castle of Illusion, Shinobi e California Games.

MEGA DRIVE

A Sega não se deixou intimidar pela derrota de seu Master System. No final de 1988, se antecipou à concorrência e lançou o Genesis - console que aqui no Brasil ficou bem mais conhecido como Mega Drive. Com isso, estava iniciada a quarta geração de consoles.

Enfim a Sega conseguiu sentir o gostinho da vitória. Com um console mais moderno e uma extensa campanha de marketing, o Mega Drive se tornou um sucesso em quase todo o mundo (exceto no Japão) e reinou absoluto por quase 2 anos, até o surgimentode um concorrente à altura, o Super NES.

De início, a Sega se dedicou à tarefa de lançar ports de clássicos dos fliperamas e do Master System para seu novo console, mas felizmente desta

vez a empresa podia contar com as third parties (desenvolvedoras externas), e isso enriqueceu a biblioteca de jogos do console. Claro que isso foi só o começo, e logo o Mega Drive ganhou diversos títulos próprios de sucesso, como Streets of Rage, Comix Zone e claro, a série Sonic the Hedgehog, protagonizada pelo personagem que virou mascote da empresa.

Em uma iniciativa pioneira, a Sega fechou contratos com diversos astros do esporte, o que gerou uma boa leva de games esportivos e popularizou o console nos EUA. Ao final de sua vida útil, em 1997, o Mega Drive contava com um acervo de quase mil jogos, e vendeu mais de 40 milhões de unidades pelo mundo.

SUPER NINTENDO

Ciente de que o NES estava ficando para trás, a Nintendo chega à quarta geração com quase 2 anos de atraso, e em 1990 lança seu famoso Super Nintendo. A novidade chega sacudindo o mercado, e uma nova briga entre as dominantes Sega e Nintedo é travada. Em número de vendas, o Super Nintendo levou a melhor, com mais de 49 milhões de unidades vendidas.

O atraso de dois anos permitiu que a Nintendo equipasse seu console de 16 bits com o que havia de mais moderno na época: seu chip de som era muito superior ao do Mega Drive, e seu chip gráfico também, embora seu processador fosse mais lento. Ao trazer de volta o já famoso encanador Mario e criar novas franquias como Donkey Kong Country e Super Metroid, a Nin-

tendo deslanchou para o sucesso, e alguns contratos remanescentes do NES mantiveram a exclusividade de grandes franquias como Megaman e Final Fantasy.

No Japão o Super Nintendo possuía até modem via satélite (o Satellaview). Quando foi descontinuado em 1996, o Super Nintendo contava com quase 3 mil jogos, sendo que muitos destes foram lançados apenas no Japão e jamais receberam conversões ocidentais. Este imenso acervo tornou o SNES um dos consoles mais queridos e bem-sucedidos do mundo, e não é a toa que ele deixa saudades em tantos gamers hoje em dia.

RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

NEO GEO

Também em 1990, a SNK estava tão animada com seus jogos de fliperama que resolveu lançar seu próprio console para fazer ports de jogos de arcade. Aí nasceu o Neo Geo, um console que possuía qualidade muito superior aos concorrentes, mas nem de longe obteve a mesma popularidade.

Grandes títulos receberam ótimos ports para o Neo Geo, como Fatal Fury, The King of Fighters e Samurai Shodown. Apesar dos ótimos games, o preço salgado (um cartucho de Neo Geo custava 200 dólares, o preço de um Mega Drive) afastou o Neo Geo das massas, mas mesmo assim ele só foi plenamente descontinuado em 2004, o que prova que muita gente não se importou em gastar mais dinheiro para obter um console melhor.

SEGA SATURN

Embora a quinta geração de consoles tenha começado com o Jaguar e o 3DO, foi com o lançamento do Sega Saturn, em 1994, que a novidade começou a se espalhar pelo mundo. Embora fosse um console potente, o Sega Saturn foi amaldiçoado por um hardware complicado, o que inicialmente dificultou o processo de criação de jogos exclusivos por empresas que desenvolviam games.

Mesmo assim, o Sega Saturn alcançou um sucesso considerável, e ganhou diversos títulos exclusivos de qualidade, como Panzer Dragoon, Guardian Heroes, Nights into Dreams e Sonic Racing; bem como vários ports de games clássicos dos fliperamas, como Daytona USA, Virtua Cop e Virtua Fighter. Na corrida pelo sucesso, porém, a Sega acabou ficando atrás do Playstation e do Nintendo 64.

BGS

BRASIL GAME SHOW

Quem adora games e tecnologia não pode perder a maior Feira de jogos eletrônicos da América Latina. Todas as novidades das melhores empresas de games reunidas em um só lugar: Brasil Game Show 2011. De **5 a 9 de outubro** no Centro de Convenções SulAmérica, Rio de Janeiro.

www.brasilgameshow.com.br

Outubro

Conferência	Feira
de 5 a 7	de 7 a 9

Centro de Convenções SulAmérica - RJ

Patrocínio:

Parceiros:

PLAYSTATION

Lançado no final de 1994 por uma empresa que não possuía qualquer base consolidada na área de games (a Sony), o Playstation mudou a história dos videogames, e por um bom tempo foi o videogame mais vendido de todos os tempos, sendo superado somente pelo seu sucessor, anos mais tarde.

O console foi extremamente bem sucedido no Japão, pois adaptava com perfeição jogos de fliperama populares como Tekken e Ridge Racer, foi nesta geração que os jogos em 3D ficaram acessíveis. O PSone, como é conhecido atualmente, foi também o console que deu continuidade a grandes títulos de RPG até então exclusivos da Nintendo, como Breath of Fire, Final Fantasy e Chrono Trigger.

vídeo por: youtube.com/TheNemanjaNole

Devido a sua facilidade de programação, o Playstation se tornou o queridinho das third parties, que inundaram o console com diversas novidades e títulos exclusivos. Muitas grandes franquias nasceram no Playstation, como Dino Crisis, Crash Bandicoot, Resident Evil e Gran Turismo.

Com uma vida útil que durou quase 12 anos, o Playstation sem dúvida foi um divisor de águas no mercado de videogames, vendendo mais de 100 milhões de unidades ao redor do mundo e contando com uma biblioteca de quase 2.500 títulos.

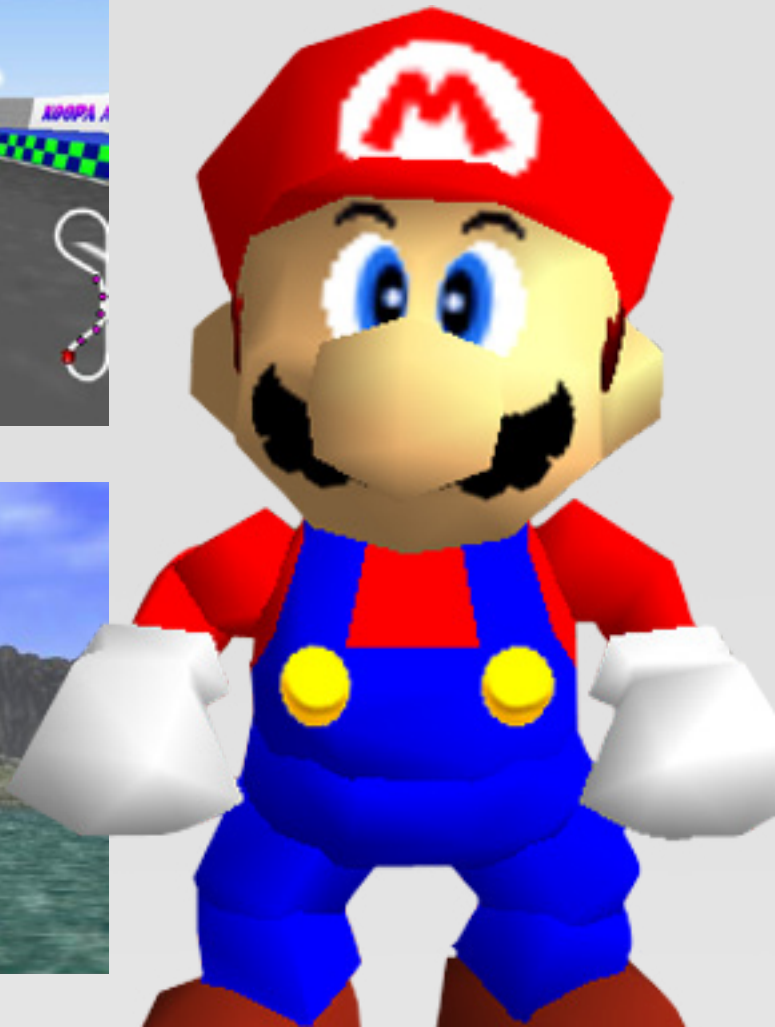
NINTENDO 64

A Nintendo entrou na quinta geração de consoles somente em 1996, com o lançamento de seu Nintendo 64. Porém, a empresa manteve sua plataforma utilizando os bons e velhos cartuchos, e isso acabou espantando boa parte de suas third parties parceiras, que migraram para as concorrentes que já utilizavam o CD como mídia.

Jogos em cartuchos eram bem mais rápidos que os de CD, e os do Nintendo 64 podiam conter processadores que otimizavam alguns jogos. Além disso, cartuchos são mais difíceis de serem pirateados. Porém, a capacidade de armazenamento é muito inferior à de um CD (cerca de 64 MB, contra 700 MB), e a escolha da mídia foi o calcanhar de aquiles da Nintendo.

Em uma era onde os jogos se mostravam cada vez mais cinematográficos, com muitos vídeos e cenas em computação gráfica, a Nintendo acabou ficando para trás, pois as limitações do cartucho impossibilitavam que os títulos lançados para outras plataformas fossem adequados ao Nintendo 64.

Ainda assim, o console fez considerável sucesso pelo mundo, pois reinventou no mundo 3D grandes franquias como Super Mario, Starfox e The Legend of Zelda. O Nintendo 64 vendeu cerca de 32 milhões de unidades pelo mundo, e sua biblioteca - que não alcançou 500 jogos - conta com diversos clássicos como Golden Eye 007, Super Smash Bros., Banjo-Kazooie, a série Pokémon e os ports de Resident Evil 2, Doom, Turok e Hexen.



DREAMCAST

Mais uma vez a Sega toma a dianteira, na esperança de voltar à elite das produtoras e no final de 1998 colocou no mercado o Dreamcast, console que seria a última investida da empresa na área de hardware.

O Dreamcast começou abalando, e vendeu muito bem tanto no Japão quanto nos EUA. Muitas third parties se juntaram à Sega para a produção de títulos para o console, e a Microsoft até produziu um kit de desenvolvimento baseado no Windows CE, que permitia que jogos de PC fossem mais facilmente adaptados para o Dreamcast, e vice-versa.

Equipado com um modem interno de 56Kb, o Dreamcast foi o console que popularizou as partidas online. Utilizando a rede própria do console (SegaNet), jogadores podiam jogar online games como Quake III Arena e Phantasy Star Online. A mídia GD-Rom também foi uma novidade para a época, e podia armazenar até 1,2GB de conteúdo.

O reinado da Sega durou pouco, pois em 2000 a Sony lançou o Playstation 2, console que até hoje é o recordista de vendas (sem considerar os portáteis). Com isso, em 2001 a Sega anunciou que descontinuaria o aparelho e passaria a se dedicar apenas à produção de jogos para outras plataformas.

No Japão, games de Dreamcast continuaram sendo lançados, o que permitiu que o acervo do console chegasse à casa dos 800 jogos, dentre os quais destacam-se Sonic Adventures, Space Channel 5 e muitos bons ports de arcade, como Sega Rally, Crazy Taxi, Virtua Fighter e Marvel Vs. Capcom.

PLAYSTATION 2

Se na geração anterior a "novata" Sony conseguiu surpreender o mundo, desta vez ela trazia muita experiência na bagagem, e em março de 2000, lançou o sucessor do Playstation. O lançamento fez tanto sucesso que muita gente acabou ficando sem Playstation 2: os primeiros lotes produzidos simplesmente não deram conta de atender à demanda.

O Playstation 2 foi o primeiro console a abraçar a ideia de "central de entretenimento". Além de jogos, era possível reproduzir filmes e músicas no console, e as entradas USB possibilitavam que alguns gadgets pudessem ser plugados ao aparelho. Além disso, o console era compatível com todos os jogos do primeiro Playstation, o que gerou ainda mais hype.

A nova mídia utilizada - o DVD, que suportava até 9 GB em discos de dupla camada - revolucionou o mundo dos games, e permitiu que diversas empresas criassem franquias totalmente novas para o Playstation 2. Séries como God of War, Devil May Cry, Onimusha e Kingdom Hearts debutaram no Playstation 2, e muitas delas continuam fazendo sucesso até hoje.

Outras grandes franquias mantiveram a exclusividade com a Sony, o que tornou a biblioteca de títulos do Playstation 2 bastante variada. Final Fantasy, Metal Gear Solid e muitas outras franquias que só apareciam no Playstation 2 contribuíram para levar o console ao sucesso que ele mantém até hoje.

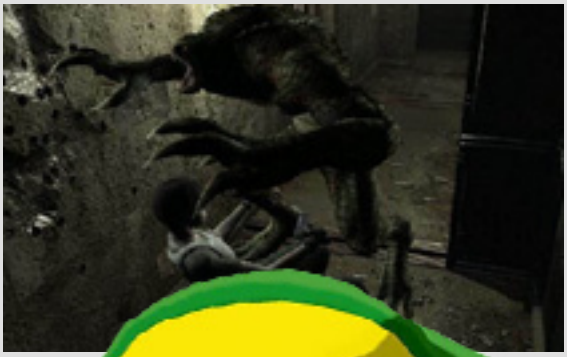
Mesmo com mais de 10 anos de vida, o Playstation 2 ainda não foi descontinuado pela Sony, e embora não receba mais títulos exclusivos, alguns jogos continuam recebendo versões para Playstation 2. Atualmente, a Sony contabiliza mais de 150 milhões de consoles vendidos e mais de 2 mil games lançados.

GAMECUBE

Com uma geração de atraso em relação à concorrência, enfim a Nintendo abandona os cartuchos e parte para algo mais moderno com seu GameCube, lançado em 2001. O console tinha um ótimo hardware, mas novamente a empresa não conseguiu fazer frente à concorrência, dominada pelo Playstation 2.

Ainda assim, o console obteve considerável sucesso, e grande parte devido aos novos games de personagens clássicos da Nintendo, que receberam atenção especial da empresa. Mario Sunshine, Zelda: The Wind Waker, Super Smash Bros. Melee e Metroid Prime foram alguns dos destaques entre os títulos exclusivos do GameCube.

Como nem só de Mario se faz um bom console, a Nintendo acertou a mão ao conseguir um contrato de exclusividade com a Capcom, que lançou Resident Evil Zero, um game de sua consagrada série de survival horror, exclusivamente para o console. A Square também lançou um título exclusivo para o GameCube, Final Fantasy Crystal Chronicles, spin off de sua consagrada série de RPG.



Apesar disso, o baixo apelo junto ao público hardcore e a falta de recursos multimídia (o GameCube não rodava filmes em DVD, como o Playstation 2) acabaram minando a carreira do GameCube, que ficou com fama de console para crianças. No final de sua vida útil, que foi até 2007, o GameCube contabilizava cerca de 22 milhões de consoles vendidos, e mais de 600 games oficialmente lançados.

XBOX

Novamente uma empresa resolve se lançar no mercado de games pela primeira vez, mas desta vez estamos falando da Microsoft, a gigante responsável por softwares de computador mundialmente conhecidos, como o Windows, o pacote Office e o Internet Explorer. Com o Xbox, lançado em 2001, a Microsoft mostrou que não estava de brincadeira, e conseguiu fazer de seu console o segundo mais vendido da sexta geração.

Amparado por grandes empresas como Intel e Nvidia, o Xbox se tornou muito popular por sua facilidade em receber ports de games para PC. De fato, o hardware do console era muito semelhante ao de um PC, o que facilitava bastante a vida das empresas na hora de adaptar seus games, muitos destes exclusivos, como Doom 3.

Claro que isso não é tudo, e no decorrer dos anos, o Xbox se mostrou um terreno fértil para novas franquias. Project Gotham Racing nasceu no Xbox, bem como o elogiado Star Wars: Knights of the Old Republic e o reboot da série Ninja Gaiden. Logica-

mente, o principal destaque nos jogos exclusivos do Xbox é a série Halo, um dos FPS mais bem sucedidos de todos os tempos.

Amparada por sua experiência nos PCs, a Microsoft criou a Xbox Live, a rede mundial que permite que os jogadores encontrem amigos, troquem mensagens e joguem online. A Xbox Live original foi um enorme sucesso e transformou o console em sinônimo de qualidade no que diz respeito à partidas online. O console foi descontinuado em 2006, vendeu quase 25 milhões de unidades pelo mundo, e deixou um acervo de aproximadamente mil títulos.

ASSINE A REVISTA ARKADE
E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU EMAIL
CLIQUE AQUI PARA ASSINAR

oi
apresenta
GMB
GAME MUSIC BRASIL
Rio de janeiro
OUTUBRO 2011
Se você é musico e nunca pensou em compor uma música para videogames, chegou a sua grande oportunidade
Estão ABERTAS as INSCRIÇÕES do PRIMEIRO FESTIVAL DE COMPOSIÇÃO - músicas e trilhas-sonoras - para JOGOS ELETRÔNICOS (videogames): o GAME MUSIC BRASIL !
Essa é a sua chance de compor uma música para um jogo eletrizante, concorrendo a vários prêmios. Inscreva-se já na categoria MELHOR COMPOSIÇÃO !
Para quem não compõe, não tem problema! Inscreva-se na categoria MELHOR BANDA e participe ! Você estará no maior festival de música para videogames do mundo!
Agora, se seu negócio não é a música, foi pensando em você, DESENVOLVEDOR DE GAMES, que criamos a categoria MELHOR GAME INDIE. Inscreva-se já!
Saiba mais em:
gamemusicbrasil.com.br
PATROCINIO
CO-PATROCINIO
APOIO
PROMOÇÃO
REALIZAÇÃO
ARKADE
Conexão Cultural

XBOX 360

Se na geração passada a Microsoft foi a última a entrar, desta vez a empresa decidiu sair na frente. No final de 2005, a empresa lançou no mercado o Xbox 360, e iniciou oficialmente a sétima (e atual) geração de consoles. O Xbox 360 trouxe um hardware muito mais potente, compatibilidade com a alta definição, controles sem fio e uma rede Xbox Live muito mais completa e funcional.

Porém, a pressa da Microsoft teve um preço, e as primeiras versões do console foram amaldiçoadas pelas 3RL, uma falha grave de hardware (geralmente causada por super aquecimento) que estragou um considerável número de consoles. Com as atualizações de placa-mãe nos últimos anos e o aumento do prazo de garantia, felizmente a incidência das 3RL diminuiu bastante.

Com algumas boas franquias estabelecidas, e uma grande base de fãs consolidada, era chegada a hora da Microsoft mostrar o que podia fazer. E ela se esforçou para conseguir contratos de exclusividade com algumas third parties, e investiu pesado na produção de títulos próprios. Gears of War, Forza Motorsport, Fable, Crackdown, Alan Wake e Halo estão entre os games exclusivos de maior sucesso da plataforma.

Em 2010, a Microsoft seguiu a tendência e lançou o periférico leitor de movimentos Kinect. Embora seu potencial ainda não tenha sido totalmente explorado, o Kinect teve uma boa aceitação pelos públicos casual e infantil. Os kits contendo o aparelho e o console (modelo slim) conseguiram vender bastante em todo o mundo.

Atualmente o Xbox contabiliza mais de 55 milhões de consoles vendidos pelo mundo, e sua biblioteca atual conta com mais de 900 títulos lançados em disco. A rede Xbox Live possui mais de 25 milhões de assinantes, e apresenta diversos games, expansões, vídeos e conteúdo exclusivo.

PLAYSTATION 3

O sucessor do onipotente Playstation 2 chega às prateleiras no final de 2006. Apostando na alta definição, a Sony toma a dianteira e lança o primeiro console compatível com discos blu-ray, mídia que possui um espaço de armazenamento muito superior ao do DVD comum.

Mesmo com toda esta evolução tecnológica, o Playstation 3 começou mal das pernas, e demorou muito tempo até que sua situação ficasse favorável. Diversos produtores apontavam o console como de difícil programação, e a mídia diferenciada tornava a produção de games bem mais cara.

Isso não quer dizer que a Sony e suas desenvolvedoras pararam de investir no console, muito pelo contrário! Com o tempo, os kits de desenvolvimento foram otimizados, e o Playstation 3 recebeu (e continua recebendo) diversos games exclusivos de extrema qualidade, como InFamous, Heavy Rain, Uncharted e sequências de séries consagradas como God of War, Metal Gear Solid e Gran Turismo.

Disposta a peitar a concorrência online, o Playstation 3 possui acesso à PSN, a rede oficial do Playstation. Em abril de 2011, a PSN foi invadida por um grupo de hackers, que deixou o serviço fora do ar por mais de um mês, afetando milhões de usuários.

Pela primeira vez desde que entrou no mercado de videogames, a Sony não está no topo das vendas. Tentando diversificar as formas de interação dos jogadores, a empresa lançou em 2010 o PS Move, seu próprio controller à base de movimentos. Atualmente, o Playstation 3 apresenta uma biblioteca com mais de 850 jogos lançados em disco, e cerca de 52 milhões de consoles vendidos.

NINTENDO WII

Após mais de uma década, enfim a Nintendo produziu o console que a colocou novamente no topo do mundo. O Wii chegou às prateleiras no final de 2006 e apresentou uma nova forma de se jogar videogame. Seus controllers à base de movimento chamaram a atenção de gamers e não-gamers, e o público casual foi a força motriz por trás do expressivo número de vendas do Wii.

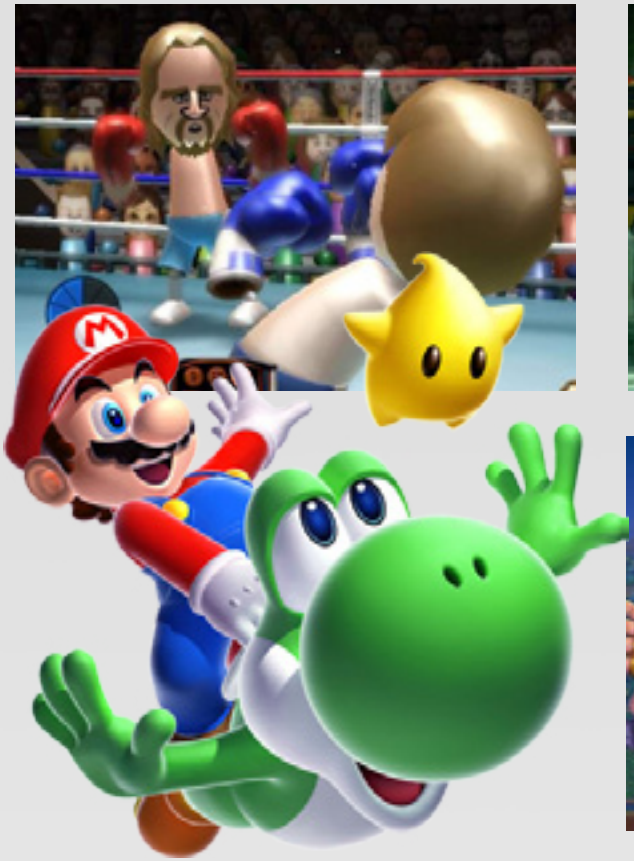
Apostando em uma nova forma de jogar, novamente a Nintendo se viu entre o fogo e a frigideira: o público casual adorou o Wii, mas o excesso de títulos casuais e a falta de suporte à alta definição afastaram uma parte do público hardcore. Mesmo assim, o Wii vendeu como água e permanece, de longe, como o console mais vendido da atual geração.

Para fazer uso do Wii-mote, a Nintendo investiu na produção dos chamados party games: jogos casuais, feitos para se jogar com os amigos. O console também recebeu diversos games aeróbicos e de dança, que estimulam o jogador a se mexer e queimar calorias.

Para manter o público fiel da empresa no console, a Nintendo mais uma vez botou seus personagens mais queridos na linha de frente: Super Mario Galaxy, New Super Mario Bros, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Metroid: Other M, Super Smash Bros. Brawl e Donkey Kong Country Returns são algumas das franquias que tiveram novas versões para o Wii.

O controller de movimentos do Wii se tornou tão popular que as principais concorrentes da Nintendo - Sony e Microsoft - criaram seus próprios gadgets com captura de movimentos, na esperança de abocanhar uma fatia do mercado casual e aproximar a tecnologia dos gamers hardcore.

Mesmo com uma representativa queda em suas vendas, atualmente o Wii continua na pole position de vendas, com mais de 86 milhões de aparelhos vendidos. Com uma biblioteca que apresenta mais de 900 títulos, a Nintendo já está apostando no futuro, e anunciou o Wii U, com um novo tipo de controller que promete revolucionar (de novo) a forma de se jogar.



LINHA DO TEMPO DOS
PORTÁTEIS

Game Boy - 1989

Game Gear - 1991

Neo Geo Pocket Color - 1999

Atari Lynx - 1989

Game Boy Color - 1998

Game Boy Advance - 2001

Nintendo DS - 2004

Nintendo 3DS - 2011

N-Gage - 2004

PSP - 2005

COMPUTADORES

Paralelamente com o mercado de console, tivemos a evolução de outro mercado de games: o dos computadores. Desde os anos 90, quando os computadores pessoais se tornaram mais populares e os jogos começaram a surgir, são inúmeras as gerações e melhorias. Para você ter uma ideia, um computador 486 (a "máquina" que rodava Doom) tinha, em média, 16 megabytes de memória RAM. Hoje em dia os computadores têm mais de 4 gb, ou seja, 250 vezes mais! Isso sem falar em processadores, placas de vídeo e periféricos.

Imagine (ou lembre) a situação: você chegava em casa, ligava o computador, entrava em uma tela preta do MS-DOS, daí inseria o disquete e entrava no jogo Prince of Persia. Acredite, era uma experiência mágica! Inúmeros títulos clássicos saíram para os PCs, e alguns gêneros tão populares hoje em dia, como o FPS, foram inventados no PC.

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMESGERAL

VERSUS

Gamers Live
KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

OPS!FORUM .COM.BR

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

Pixel3
EDITORA DIGITAL

Blog
#Programadoresdejogos

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura