

TUDO O QUE VOCÊ QUERIA SABER SOBRE VIDEOGAMES E NÃO SABIA A QUEM PERGUNTAR

Um breve rasante na história dos jogos eletrônicos, desde o surgimento do *Odyssey*, o primeiro console, até os recentíssimos *PlayStation 4* e *Xbox One*

FELIPE MARQUES e GABRIELA DORIA

O desde o surgimento da roda, toda nova tecnologia criada pelo homem afetou a maneira como ele se comporta e se percebe na sociedade. Todas elas procuraram satisfazer alguma necessidade humana. Foi assim com o surgimento da escrita, da prensa de tipos de Guttenberg e do cinematógrafo dos irmãos Lumière, por exemplo. Algumas tecnologias, inclusive, nasceram com uma finalidade e se metamorfosearam ao longo de seu percurso histórico. A internet foi uma delas. Os consoles de videogame também.

Os consoles são aparelhos projetados originalmente para reproduzir os jogos eletrônicos. É considerado um jogo eletrônico o dispositivo que interage com o usuário por meio de sistemas que ligam homens e máquinas, produzindo respostas sensoriais. A origem desse tipo de jogo é, por um lado, atribuída às máquinas arcades, que precisavam de moedas para funcionar, e, por outro lado, aos experimentos com os primeiros computadores nos anos 1940 e 1950. A partir do surgimento do computador, vários jogos eletrônicos foram produzidos, principalmente na década de 1960, com destaque para *Spacewar!*, um jogo em que se controlava duas naves espaciais e cujo objetivo era acertar torpedos uma na outra.

Ainda que os computadores tenham sido importantes para o surgimento dos videogames, de acor-

do com Flávia Gasi, jornalista e autora do livro *Videogames e mitologia: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos*, o uso de novas possibilidades tecnológicas é o responsável pelo surgimento dos consoles, e não o computador de forma específica.

– Assim como matemática e física, estão intimamente atreladas, a história dos games tem a ver com a evolução da tecnologia. Não acredito que seja realmente atrelado com a história dos computadores, mas com os avanços tecnológicos.



**Odyssey
versus Pong**

O primeiro aparelho dedicado apenas aos jogos eletrônicos surgiu em 1972, fruto de um longo processo de pesquisa iniciado 20 anos atrás pelo designer e engenheiro alemão Ralph Baer. Segundo o professor do departamento de Artes e Design da



PUC-Rio Guilherme Xavier, e autor do livro *A condição eletrolúdica: cultura visual nos jogos eletrônicos*, esse videogame fazia parte de um projeto que envolvia o treinamento de raciocínio lógico-matemático de soldados. O Odyssey (o projeto ganhou esse nome somente depois de lançado) foi desenvolvido para ser acoplado em qualquer televisão e os militares não gostaram dessa ideia, que acabou sendo financiada pela empresa Magnavox, uma subsidiária da Philips.

– Depois de ter o Odyssey rejeitado pelos militares, o Ralph Baer levou esse projeto até à Magnavox e encontrou financiamento para transformá-lo em um produto de massa. O Odyssey era muito restrito, não tinha som, não tinha placar, e tinha uma proximidade muito grande com a tecnologia analógica, tanto que a base desse videogame eram cartões de brinquedo, dados e fichas. O Odyssey era o meio do caminho entre uma discussão analógica e uma discussão digital.

Em paralelo à aquisição do projeto de Baer pela Magnavox, o engenheiro americano Nolan Bushnell fundava uma das empresas mais importantes da história dos jogos eletrônicos, a Atari. Junto à sua equipe de engenharia, Bushnell criou Pong, um jogo onde duas raquetes em cantos extremos da tela, controladas pelo jogador, rebatiam uma bolinha, que poderia mudar de direção ou velocidade conforme o golpe da raquete. O engenheiro tinha planos de vender a sua ideia para a grande empresa de jogos da época, a Bally, mas, para que isso pudesse

acontecer, ele tinha que promover um teste efetivo do produto. Foi então que ele desenvolveu um



protótipo, algo parecido a um arcade, e o colocou em um bar para que as pessoas pudessem testá-lo ao custo de uma moeda. Passados alguns dias, o dono do bar telefonou para a equipe de Bushnell alegando que o equipamento não funcionava mais. Quando um dos engenheiros de Bushnell chegou ao bar, viu que o dispositivo de fichas estava quebrado.

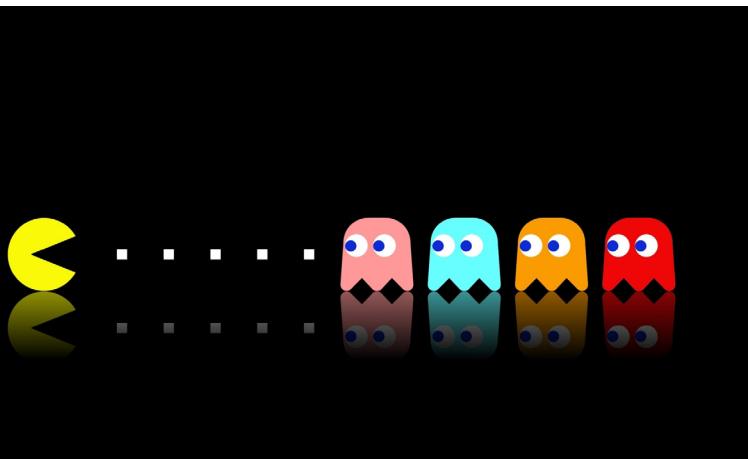
Motivo: a quantidade de moedas no compartimento era tão grande que a máquina não conseguia aceitar mais nada.

Devido ao êxito de vendas do Pong, considerado o primeiro sucesso comercial da história dos jogos eletrônicos, o fundador da Atari resolveu não vender o projeto para a Bally e iniciou uma produção própria. Em março de 1973, 10 mil unidades da máquina já haviam sido vendidas. Coincidemente, a Magnavox declarou que o Odyssey possuía um jogo muito parecido no seu videogame. Há quem diga que a ideia que originou o Pong foi inspirada no Odyssey. Verdade ou mentira, o fato é que a Magnavox decidiu processar a Atari, mas um acordo financeiro entre as duas resolreu o conflito. Nos anos seguintes, a Magnavox chegou a processar diversas outras empresas alegando que a patente da fabricação de consoles era dela. No fim das contas, o Odyssey acabou sendo descontinuado em 1974.



Os arcades e o boom dos jogos eletrônicos

As décadas de 1970 e 1980 ficaram conhecidas como a "era de ouro" dos arcades devido ao desenvolvimento vertiginoso desses aparelhos. São eles os responsáveis pela disseminação dos jogos eletrônicos por todo o mundo. Diversos jogos lançados nessas décadas são considerados clássicos atualmente, como Space Invaders, lançado em 1978, e Pac-Man, de 1980. Space Invaders fez tanto sucesso no Japão que a Taito, desenvolvedora do jogo, conseguiu vender 100 mil unidades pouco tempo após o lançamento. O sucesso foi tão grande que o governo japonês foi obrigado a aumentar a produção de moedas de 100 yens por causa do uso excessivo nos



arcades. Já Pac-Man, por sua vez, vendeu mais de 150 mil unidades apenas nos Estados Unidos e hoje é considerado o primeiro mascote dos jogos eletrônicos.

Conhecidos no Brasil também por "fliperamas", os arcades consistem basicamente em um videogame com seu próprio aparelho de exibição. O funcionamento dessa máquina é acionado por moedas e as partidas duram, geralmente, até o jogador completar o jogo ou esgotar as vidas disponíveis. Diferente dos consoles, os arcades têm uma finalidade de entretenimento público. Lucas Izumi está no Japão estudando inteligência artificial voltada para jogos eletrônicos. Para ele, jogar no fliperama é especial.

– O ambiente do arcade em si cria grande parte da experiência de se jogar lá. Jogar em um console é bom pelo conforto e pela liberdade que você tem, mas é impossível emular completamente o que um arcade pode oferecer. Existem jogos que foram feitos para serem jogados em arcade. Alguns jogos de tiro possuem inclusive cabines personalizadas exclusivamente para eles. Outra coisa que torna a experiência dos arcades única é a possibilidade de outra pessoa, a qualquer momento, entrar no seu jogo. Você nunca sabe quando alguém pode aparecer, e é muito interessante você poder ter batalhas fervorosas e depois poder ir lá e cumprimentar seu adversário (e até se surpreender às vezes).

No caso brasileiro, especificamente, os arcades tiveram uma função social importante, embora nos dias de hoje seja raro encontrar uma máquina por aqui. Para Xavier, os fliperamas aproximaram as pessoas das tecnologias de ponta em um país em industrialização.

– Aqui no Brasil o primeiro contato que as pessoas tiveram com sistemas computacionais não se deu nas residências. Havia a televisão, sim, mas isso não era digital, era analógico. Ir para o fliperama e gastar cinquenta centavos de cruzeiro participando de uma ficção interativa, que satisfazia o usuário por causa de sua competência visomotora, foi fundamental para as pessoas entenderem que não precisa ter medo do computador, ele não vai roubar emprego de ninguém.

Ao longo de grande parte da história dos jogos eletrônicos, os arcades e os consoles travaram uma verdadeira guerra armamentista. Vários títulos que fizeram sucesso nos arcades foram transpostos para os consoles e são hoje considerados clássicos. É o caso dos já citados Space Invaders e Pac-man.

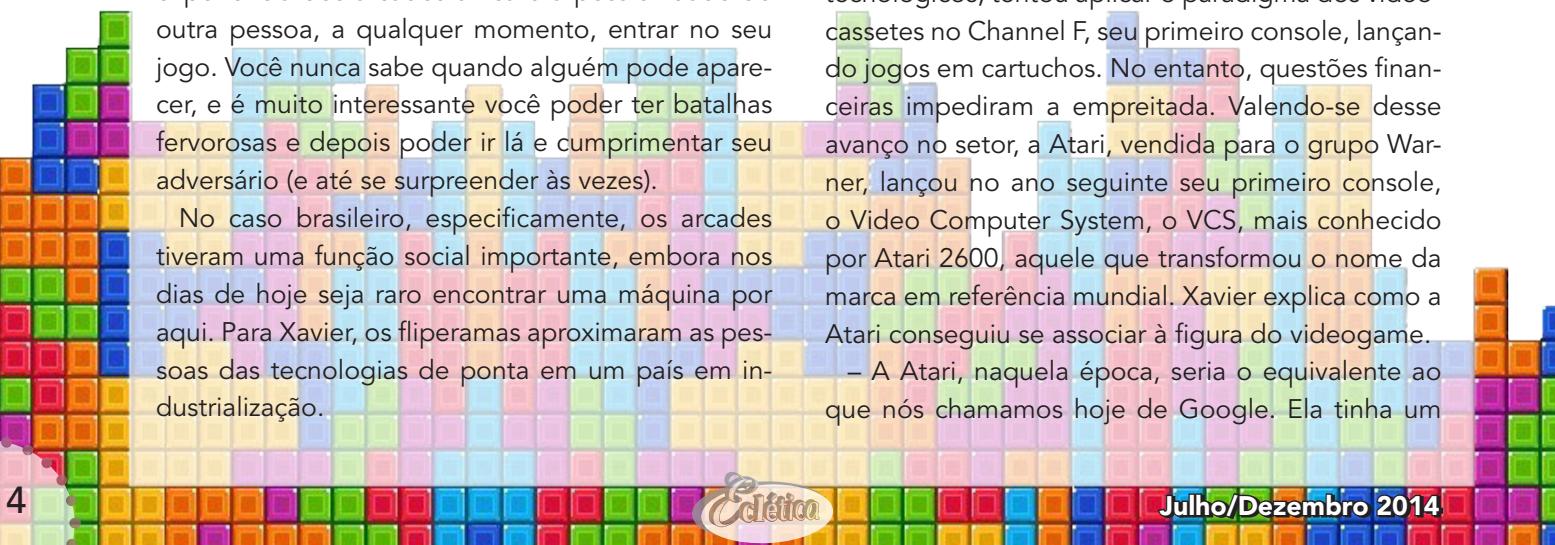
O fenômeno Atari: ascensão e queda



O Atari 2600 vendeu ao todo mais de 30 milhões de unidades e levou a empresa homônima a tornar-se referência mundial em videogames

A partir de 1976, várias outras empresas que começaram a tentar desenvolver consoles e inovações de hardware permitiram uma maior variabilidade nos jogos. A empresa Fairchild, baseada em estudos tecnológicos, tentou aplicar o paradigma dos video-cassetes no Channel F, seu primeiro console, lançando jogos em cartuchos. No entanto, questões financeiras impediram a empreitada. Valendo-se desse avanço no setor, a Atari, vendida para o grupo Warner, lançou no ano seguinte seu primeiro console, o Video Computer System, o VCS, mais conhecido por Atari 2600, aquele que transformou o nome da marca em referência mundial. Xavier explica como a Atari conseguiu se associar à figura do videogame.

– A Atari, naquela época, seria o equivalente ao que nós chamamos hoje de Google. Ela tinha um





domínio e um entendimento de tecnologia de ponta que era único para a época dela. Com pesada campanha de marketing, a Atari conseguiu ser associada à figura do videogame. Então, quando temos os primeiros videogames no Brasil no início década de 1980, as pessoas vão começar a chamar qualquer console de Atari não exatamente porque ele é o único, mas, sim, porque é o mais difundido. A marca era tão conhecida que ela muda todo o entendimento do produto.

O lançamento e o sucesso do VCS provaram que os videogames não eram uma onda passageira. Vários jogos antes disponibilizados apenas para arcades começaram a ser transportados para cartuchos e foi o que aconteceu com o Space Invaders em 1980, fazendo as vendas do VCS irem às alturas. Ao todo, foram mais de 30 milhões de aparelhos vendidos. No entanto, tanto prestígio acarretou uma falta de oxigenação na Atari. Muitos jogos não funcionavam e muitas empresas faziam jogos para o Atari sem que ela soubesse que estavam sendo feitos. A qualidade caiu e outros competidores, reproduzindo largamente o modelo do Atari, mas com novidades e tecnologias mais interessantes, fizeram a marca quebrar na década seguinte. Independente do fim trágico, para Xavier a Atari cumpriu um papel imprescindível na história dos jogos eletrônicos.

– Acho que a Atari tem uma importância grande, principalmente na década de 1970 e 1980, no sentido de construir uma cultura de jogos. Ela foi uma marca poderosa que concorria com a Coca-Cola, por exemplo. Foi uma das primeiras empresas a ter uma campanha de marketing agressiva na televisão, anunciando seus jogos, criando competições nas quais os participantes submetiam seus placares para ganharem prêmios e promovendo caravanas para lugares onde os produtos da Atari não chegavam.

Ao quebrar, a Atari passa a existir somente como marca. Atualmente a empresa é propriedade da Infrogrames, que usa seu nome e logotipo em seus produtos. Edmo Suassuna, tradutor e editor de livros e jogos, tem uma longa história com os videogames e o Atari foi o seu primeiro console.

– Eu só fui ter um Atari, meu primeiro console, mais tarde, quando a Nintendo já estava aparecendo por aqui. Dada a natureza simplória e repetitiva dos jogos de Atari e o fato de que nenhum deles

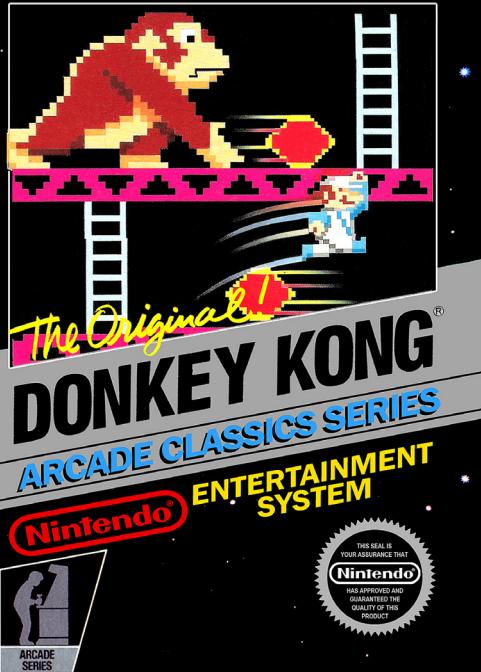


Os arcades são os grandes responsáveis pela difusão dos jogos eletrônicos no mundo todo

tinha fim, eu jogava por alguns minutos e logo perdia o interesse. Meu espaço de atenção era curto toda vida, e essa combinação não dava muito certo. Além disso, esses cartuchos de mil jogos nunca vinham com manual, você tinha que ir testando cada jogo e entender o que era para ser feito. Nunca consegui jogar Yar's Revenge, por exemplo, um dos jogos mais conceituados do período, porque ele não era nada intuitivo e eu não tinha instruções – relata.

Donkey Kong e a década da Nintendo

No final da década de 1970, uma empresa japonesa centenária, que se dedicava à produção de cartas de baralho (conhecidas por hanafuda) decide se aventurar no mercado dos videogames. Chamada de Nintendo, ela desenvolve seu primeiro arcade em 1978, o Computer Othello, uma versão eletrônica do jogo de mesa Othello. Ao custo de apenas 100 yens, o jogador poderia enfrentar adversários



Donkey Kong é um marco na história dos jogos eletrônicos, pois é o primeiro a utilizar computação gráfica como recurso narrativo

um jogo revolucionário para os padrões da época e que vendeu mais de 60 mil cópias, fazendo da Nintendo referência mundial. Xavier explica o ineditismo desse jogo eletrônico.

– Em Donkey Kong você tem sedimentado uma noção de narrativa diacrônica, que é aquela que antecede o ato de jogar. O que motiva você a jogá-lo é saber que a princesa foi sequestrada, que ela está presa no castelo e você, o jogador, que é o herói, tem que resgatá-la. Você não viu a princesa ainda e nem o castelo onde ela está, mas, mesmo assim, você assumiu o contrato de ir buscá-la. E no final você diz: “Ih, é mesmo, tinha uma princesa no castelo e eu a salvei.” Então você fecha a narrativa diacrônica.

Segundo Gasi, mesmo que Donkey Kong seja o primeiro jogo eletrônico com uma cena de computação, ele não é o primeiro a apresentar aspectos narrativos.

– Acredito que sempre houve uma preocupação com os aspectos narrativos dos games, mas eles nem sempre são o foco do jogo. Desde a década de 1970 os MUDs (Multi User Dungeon) provam que games com foco em história são possíveis, já que eram como pen and papers digitais. A evolução disso se deu em gêneros

em partidas numa plataforma com 10 botões. Esse valor acabou se tornando padrão para os arcades no Japão. Ao longo da década de 1980 a Nintendo vai se firmar como uma das principais empresas de video-game. Grande parte desse mérito se deve ao lançamento de um arcade chamado Donkey Kong,

cujo foco era exploração, como Myst, ou em gêneros que não apresentam o combate como mecânica, como os point'n'clicks. Contudo, desde o nascimento dos jogos digitais, alguns já se focavam nos aspectos narrativos.

Em 1983, o mercado de jogos eletrônicos sofre o seu primeiro grande momento de crise. Havia uma quantidade enorme de games, mas poucos deles possuíam alguma inovação. Mesmo a poderosa Atari, que no ano anterior havia lançado o Atari 5200, não conseguiu manter o padrão de qualidade da década anterior. Os jogos se tornaram muito parecidos e não proporcionavam experiências diferentes aos consumidores que, de maneira geral, passaram a preferir comprar computadores a videogames. Isso foi pouco sentido no Brasil porque os videogames estavam começando a chegar ao país. Os primeiros consoles vendidos oficialmente em terras tupiniquins foram o Atari 2600 e o Odyssey 2, por meio da Polyvox e da Philips, respectivamente. No mercado brasileiro o Odyssey 2 era vendido apenas como Odyssey, já que o país não havia conhecido a primeira versão do console.

O crash no mercado durou aproximadamente até o ano de 1985 e representou o fim da segunda geração de videogames, representada pelo SG-1000 – o primeiro console da emergente SEGA –, o Atari 2600, o novo Odyssey, o Atari 5200 e diversos outros videogames. Ao longo da história dos jogos eletrônicos, foi mais ou menos consensual

dividir os novos videogames por gerações. A primeira geração vai de 1972 até 1977; a segunda começa em 1976 e vai até 1984; a terceira, de 1983 até 1992 e assim por diante. De uma geração para outra, os aparelhos aumentavam as suas capacidades de processamento gráfico. Era natural que videogames de gerações diferentes convivessem numa mesma época. Por isso é que, em alguns casos, uma nova geração surge antes mesmo de a outra ser descontinuada.





A esquerda o Mega Drive da Sega e do lado direito, a resposta da Nintendo o Super Famicom

A Nintendo lança em 1983 o seu primeiro grande videogame, o Family Computer, mais conhecido como Famicom (dois anos depois ele seria redesenhad o e lançado no mercado norte-americano como Nintendo Entertainment System, ou apenas NES), e adapta vários games de arcades para este console. Com o êxito comercial e a boa recepção do público, a empresa começa a ganhar cada vez mais força e presença de mercado. Para Suassuna, o NES foi o console mais importante da história dos jogos eletrônicos.

– Do ponto de vista histórico, NES foi o mais importante, sem dúvida. Sem ele, não existiria a indústria hoje. A primeira leva de máquinas fracassou grotescamente no Grand Crash de 1983 e, sem o NES, os videogames teriam continuado mortos e enterrados, como os cartuchos de E.T. num lixão americano. O NES não só ressuscitou sozinho a indústria inteira, mas provou aos pais, aos distribuidores e ao varejo que os videogames eram viáveis.

Essa posição de vanguarda da Nintendo com o NES vai se consolidar com o lançamento do Super Nintendo em 1990 que, embora sofresse uma competição acirrada com consoles de empresas como a Sega, foi o videogame mais vendido de sua época até a chegada do PlayStation.

A batalha dos consoles na década de 1990

A década de 1990 prometia. Se por um lado a Guerra Fria chegava ao fim com a queda do Muro de Berlim e a extinção da União Soviética, outra batalha se anuncjava no horizonte: a guerra dos consoles. Mas, dessa vez, a competição só trazia benefícios, e escolher um lado era uma tarefa difícil. Do lado oriental do ringue estava o Japão, uma ilhota que não colocava medo pelo seu tamanho, mas pelo pioneirismo na produção tecnológica. Foi neste país que, em 21 de novembro de 1990, foi lançado o Su-

per Nintendo Entertainment System — ou apenas Super Nintendo, como ficou conhecido.

Do outro lado do ringue, também representando o Japão, estava a SEGA. À época, o Mega Drive — console lançado pela SEGA em 1988 no Japão — dominava o mercado de jogos de 16-bits, especialmente o mercado norte-americano, onde chegou em 1989 e foi batizado popularmente de SEGA Genesis. Mas é somente a partir da década de 1990 que o Mega Drive alcançou o Olimpo dos games e se tornou um dos videogames mais populares dos Estados Unidos. A SEGA só não contava que, neste mesmo ano, subiria ao ringue um perigoso adversário: o Super Nintendo Entertainment System.

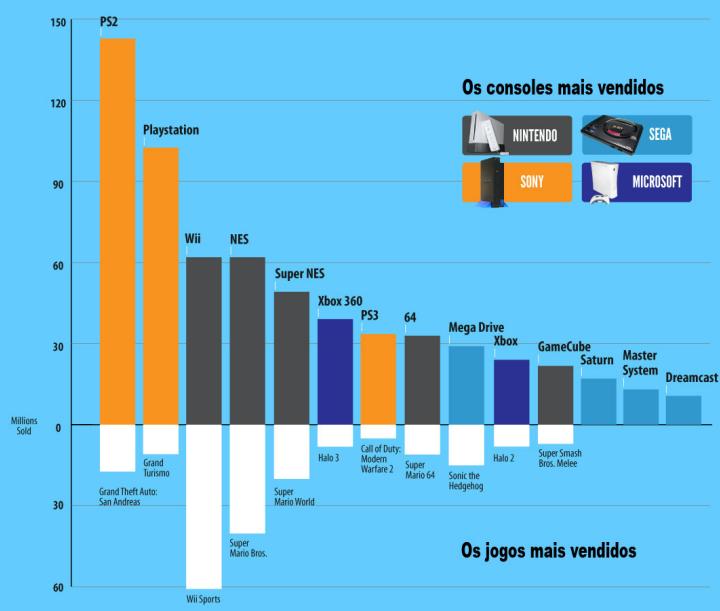
O Super Nintendo foi o segundo console doméstico da Nintendo — o primeiro foi o Nintendo Entertainment System, o NES (ou Famicom). Ele pertencia à família dos Family Computers e, por ser da 2ª geração desse clã, foi chamado de Super Famicom. Este videogame de 16-bits inaugurou uma nova forma de enxergar os jogos — literalmente. Pela primeira vez na história dos consoles, um videogame apresentava gráficos tridimensionais com uma riqueza de detalhes infinitamente superior aos que já existiam. E foi a partir daí que a indústria dos games percebeu que investir na qualidade visual dos jogos era uma grande sacada, principalmente no desenvolvimento de gráficos em 3D — que estará presente somente a partir da 5ª geração de consoles da Nintendo. Além de oferecer uma experiência visual inédita, o Super Nintendo contava com recursos de som que enriqueciam a prática de jogar. Muitos definem a experiência de jogar em um Super Nintendo como inesquecível. O estudante Gabriel Duarte lembra que ganhar esse videogame foi um marco na sua vida.

– Nunca fui muito de brincar na rua, até por que eu sempre tive problemas de saúde que me deixavam um pouco debilitado. Então, minha mãe comprou um videogame para eu poder brincar. Só que, do

Os video games mais vendidos

(até o ano 2011)

REPRODUÇÃO - GOOGLE



Lista dos consoles mais vendidos de todos os tempos

meu prédio, eu fui o primeiro a ter um videogame. Lembro que ganhei um Super Nintendo e quase virei celebridade no condomínio. A partir daí, as crianças não saíam mais da minha casa, e foi assim que passei grande parte da minha infância. Eu não me senti limitado por causa da minha saúde e pude ser uma criança normal – lembra.

Após ser lançado no Japão em 1990, o SNES cruzou o oceano e plugou em solo norte-americano no ano de 1991. Por lá, o sucesso veio tarde, mas ainda assim foi estrondoso, e o Super Nintendo logo ultrapassou o seu principal concorrente, o Mega Drive. No ano seguinte, em 1992, foi a vez de a Europa conhecer este incrível console. Por último, o Super Nintendo resolveu disputar o promissor mercado sul-americano. O êxito não foi nada menos do que mundial e o console vendeu quase 50 milhões de unidades no mundo inteiro durante os 13 anos em que foi produzido.

Mas a Nintendo colocou o Mega Drive na lona e baixou a guarda. Mal viu o seu concorrente ser retirado do ringue e já subia outro. E dessa vez o golpe foi pelas costas. Mas a história não é tão simples quanto imaginamos. Na disputa pelos mercados, cada jogada pode levar ao triunfo absoluto ou à ruína completa.

Na busca desenfreada por maior qualidade e tecnologia nos seus aparelhos, a Nintendo contratou uma empresa chamada Sony para desenvolver um chip de som muito superior ao do seu rival, o Mega

Drive. Contudo, a Sony recusou o serviço porque não tinha interesse no mercado de videogames. Apesar da recusa da Sony, um dos seus engenheiros, Ken Kutaragi, vislumbrou nessa proposta uma oportunidade única de lucrar. Ken ignorou a posição de sua empresa e começou a trabalhar em segredo com a Nintendo. Por fim, o engenheiro conseguiu desenvolver o processador de áudio que a Nintendo desejava, um SPC700, capaz de fazer uma extraordinária trilha sonora para games. Poderia ter dado tudo errado para Kutaragi, afinal, ele ignorou as ordens de sua empresa. Mas a desobediência de Ken rendeu à Sony um lucrativo contrato para produzir o SPC700 e esse foi o pontapé inicial para que a Sony entrasse de vez no mercado dos videogames.

A Sony começou tímida, produzindo apenas games para rodarem em consoles da Nintendo e da SEGA – os mais famosos são Bram Stoker's Dracula, Hook e Mickey Mania. Depois de algum tempo sem inovações nos consoles, a SEGA lançou um acessório para ler CDs, o SEGA CD, que era acoplado ao Mega Drive. Pode-se dizer que, a partir deste momento, o mercado dos videogames mudaria radicalmente.

Na busca por manter a competitividade, a Nintendo logo procurou uma forma de produzir seu próprio leitor de CDs. E, novamente, ninguém mais competente para promover este avanço do que a Sony, sua antiga parceira tecnológica. Lembram de Ken Kutaragi, o astuto engenheiro da Sony que produziu o chip de áudio do Super Nintendo? Pois era ele quem ficaria responsável pelo desenvolvimento de um CD-Rom para o SNES. E o acessório já tinha até nome: Super Disc.

O problema é que, durante a fase de desenvolvimento do novo leitor de CD's, a Sony impôs uma condição: ela teria uma porcentagem das vendas do Super Disc – que agora era o Play Station – e dos games que seriam rodados nele. Obviamente a Nintendo rejeitou a proposta e então o contrato foi desfeito. Assim mesmo, no meio do desenvolvimento do projeto.

Cansada de atuar como mera prestadora de serviços para a indústria dos games, a Sony decidiu dar continuidade ao Play Station e lançá-lo como um videogame independente da marca Nintendo. No final de 1994, a Sony Computer Entertainment lançou o PlayStation no Japão. Desta vez, totalmente remo-





PEDRO F. ROFT

Game Tomb Raider: o desenvolvimento dos processadores dos consoles aprimorou a qualidade gráficas dos jogos

delado e sem nenhuma ligação com a Nintendo. A Nintendo tentou de todas as formas impedir a fabricação e distribuição do PlayStation, mas perdeu em todas as instâncias jurídicas – tanto no Japão quanto nos Estados Unidos. E não teve jeito, a Sony derrubou a SEGA e a Nintendo e o PlayStation se tornou o videogame mais vendido do planeta.

Felizmente, nem tudo estava perdido para a Nintendo. Depois de um nocaute desses, ela precisaria de algum tempo para se recompor, talvez pensar em outros tipos de adversários que não os gigantes. Mas, ela não saiu de todo desmoralizada. A Nintendo ainda guardava uma qualidade muito útil: ela sabia desenvolver chips que turbinavam os gráficos do videogame para gerar gráficos em três dimensões. E jogos como Star Fox, lançado em 1993, e Super Mario World 2, lançado em 1995, fizeram grande sucesso com esta tecnologia.

Japão à frente da indústria

O ano de 1995 foi qualificado de “Nova Era” dos videogames. O PlayStation, lançado no fim de 1994 no Japão, chegaria aos Estados Unidos somente em setembro do ano seguinte. Mas o respeito que o recém-nascido impunha era tão grande que fez a SEGA antecipar o lançamento de seu mais novo console nos Estados Unidos, o Saturn, em quatro meses. A estratégia era usar este intervalo até se-

tembro, quando o PlayStation seria lançado, para consolidar as vendas do Saturn no mercado de 32-bits e neutralizar o impacto causado pela galinha dos ovos de ouro da Sony – a SEGA, inclusive, fez isto com o Mega Drive, nos EUA, e conseguiu mantê-lo líder de mercado até a chegada do Super Nintendo. Por diversas razões o plano não deu certo: o preço do console era elevado, o lançamento prematuro pegou as lojas de surpresa, havia pouca variedade de jogos por conta da antecipação do lançamento. Diante disso, a SEGA só pode esperar até setembro para que seu console fosse abandonado de vez. Estima-se que até a chegada do PlayStation nos Estados Unidos, o Saturn tenha vendido cerca de 80 mil unidades. Apenas no seu lançamento nos EUA, o PlayStation vendeu cerca de 100 mil unidades.

Havia inúmeras razões para entender o domínio do PlayStation sobre o Saturn. O videogame da Sony tinha gráficos tridimensionais, jogos exclusivos e bem desenvolvidos e era fácil programar jogos para ele – ao contrário do Saturn, que tinha um hardware bastante complexo de se trabalhar. Além disso, a Sony lançou o memory card, um acessório que servia para “salvar” as partidas, possibilitando ao jogador retomar o jogo de onde havia parado.

Para quem pensava que a Nintendo tinha sofrido um game over após ser derrotada pela PlayStation, dois anos atrás, havia uma grande surpresa: ela lan-



cou um novo console, o Nintendo 64 (N64). Na contramão da tendência de videogames com leitores de CD, o N64 só aceitava cartuchos – o que fez com que ele perdesse muitos desenvolvedores. A inovação ficou mesmo por conta da quantidade de bits, que havia duplicado em relação a seu antecessor. Primeiramente ele foi lançado no Japão, em junho de 1996. Em casa, o N64 vendeu um total de 5,5 milhões de unidades, quase empatando com o Saturn da Sega, que vendeu 5,8 milhões. O PlayStation, líder absoluto de vendas, tinha 21 milhões de consoles vendidos. Três meses depois, ele chegou no mercado norte-americano, o maior do mundo. Por lá, o N64 superou a marca de 20 milhões de aparelhos comercializados. O Saturn, da SEGA, não chegou a vender nem dois milhões de unidades. E, novamente no pedestal das vendas, o PlayStation ultrapassava 40 milhões de aparelhos vendidos.

Apesar de não conseguir subir ao primeiro lugar do pódio, a Nintendo se inseriu novamente no mercado dos games e, neste momento, o N64 era o 2º

console mais vendido do mundo, com 32 milhões de unidades. Tentando esquecer a surra homérica que o Saturn levou do PlayStation, em 1998 a SEGA decide lançar outro console, o Dreamcast – o 6º e último videogame da SEGA. Novamente, a estratégia era se antecipar aos rivais e oferecer ao consumidor um videogame altamente inovador. Com uma forte campanha de marketing em torno dele, o Dreamcast surge bem antes do que o Xbox, o PlayStation 2 e o Game Cube, rivais que só chegariam ao mercado a partir do ano seguinte. O Dreamcast é o produto da união entre dois projetos tecnológicos da SEGA. O primeiro deles, chamado Dural – e que seria renomeado para Katana – foi desenvolvido no Japão. O outro, o projeto Blackbelt, foi desenvolvido nos Estados Unidos por uma outra equipe da SEGA e com o auxílio da Microsoft – que tinha interesse nas conversões de PC/videogame.

Ao final do projeto, a SEGA decidiu que usaria o design do Katana com a engenharia do Blackbelt e todos ficaram felizes com a junção. Contudo, sem-



pre há uma reviravolta. No minuto anterior à entrada no ringue, a SEGA volta atrás na sua decisão e determina que será fabricado o modelo do Katana com a sua própria engenharia, ou seja, o Blackbelt, desenvolvido nos Estados Unidos, foi aposentando antes mesmo de começar a lutar. A escolha da SEGA rompeu a parceria com a Electronic Arts, que havia investido no projeto Blackbelt.

Após um conturbado desenvolvimento, o Katana, rebatizado como Dreamcast (DC), chega às lojas japonesas em 1998. Durante o tempo em que ficou sozinho no mercado, o Dreamcast foi considerado o console mais completo e avançado da sua época e teve grande aceitação do público no Japão e, futuramente, nos Estados Unidos. Em seu primeiro ano, o 6º console da SEGA bateu recordes de venda, chegando a comercializar 500 mil aparelhos em duas semanas, apenas nos Estados Unidos. O Dreamcast foi o primeiro videogame com 128-bits do mercado – mais poderoso do que Nintendo 64 e PlayStation – e trazia uma grande novidade: uma placa de rede embutida que permitia jogar on-line pela rede de internet gratuita fornecida pela SEGA, a SegaNet. Estes serviços seriam usados futuramente pelas concorrentes do DC.

Durante o período de atividade, o Dreamcast conquistou uma legião de fãs ao redor do mundo. Em 1999, o console chega ao Brasil e invade milhares de lares brasileiros. Uma dessas casas foi a do estudante Marcus Vinícius Alves de Oliveira, cujo primeiro videogame foi o Dreamcast.

– Apesar de já ser meio “ultrapassado” quando comecei a jogar, lá por 2006, sempre gostei muito desse console. Eu já o tinha em casa por causa do meu irmão, que ganhou de aniversário em 2001 e, depois de um tempo, ele parou de jogar e deixou guardado na caixa. Um dia eu estava sem nada para fazer, estava chovendo na rua e eu não podia sair pra brincar então pedi para minha mãe ligar o videogame. Desde então nunca mais parei de jogar – conta.

PS2: o videogame mais vendido de todos os tempos

A derrocada do Dreamcast começou ainda no ano de 1999, quando a Sony anunciou o lançamento do PlayStation 2 – que só chegou nos mercados mesmo

no ano 2000. O anúncio de lançamento, junto a uma agressiva campanha de marketing, foi o suficiente para fazer as pessoas roerem as unhas até a chegada do console. No ano de 2000, a Sony lança o PS2. Rodeado de muita expectativa, ele chegou com novidades: era compatível com os jogos do PSOne e a mídia que ele rodava era o DVD, que estava no seu auge. Do PlayStation 2 surge um marco na era dos videogames. O console passa a ser percebido como uma central de entretenimento porque, além de rodar jogos, servia para assistir filmes, escutar músicas e até jogar pela internet. Na verdade, o PS2 apenas aprimorou uma tendência que havia surgido no PS1, que também lia CDs de música como forma de entretenimento alternativo. Se ainda restava dúvida sobre a hegemonia da Sony no mercado dos videogames, a partir do PS2 ela estaria garantida por um bom tempo.

Por volta de 2001, o Dreamcast já estava completamente ofuscado pelo sucesso do PlayStation 2. O único desafio da Sony era conseguir atrair mais programadores de jogos para a incipiente biblioteca do PS2 – tarefa que se mostrou fácil quando os desenvolvedores de softwares perceberam o potencial do aparelho.

As vendas insatisfatórias do DC provocaram uma



O PlayStation 2 foi o console mais vendido do mundo, superando seu antecessor, o PlayStation 1

successiva migração de produtores de games para o PlayStation 2. O prejuízo foi tamanho que a SEGA sequer tinha recursos financeiros para fazer a propaganda de seus games. Jogando a última pá de cal no moribundo Dreamcast, ainda nesse ano seriam lançados o Game Cube, da Nintendo, e o Xbox, da Microsoft. Os novos consoles tomaram conta do mercado e deram o golpe fatal que finalizou a breve, porém marcante, existência do Dreamcast.

Na tentativa de retomar os mercados perdidos para a Sony após o lançamento da franquia PlayStation, a Nintendo lançou o Game Cube, no final de 2001. O console surpreendeu porque, se o seu antecessor, o Nintendo 64, funcionava somente com cartuchos, o Game Cube lia apenas mini DVD's – suprimindo o uso dos DVDs comuns – porque a tecnologia empregada nesta mídia impedia a fabricação de jogos piratas. Além disso, a qualidade superior dos gráficos era um diferencial – tanto na experiência de jogar quanto no preço final ao consumidor, que deveria pagar mais caro por esta tecnologia. Não bastando essas restrições, os produtores de games davam pouco suporte para este console, deixando a própria Nintendo encarregada de produzir seus games. Portanto, estas restrições – preço elevado, tecnologia antipirataria e pouca variedade de títulos – condenaram o Game Cube ao "fracasso". Durante os seis anos em que foi comercializado, o Game Cube vendeu pouco mais de 20 milhões de unidades.

E novamente a Sony se mantinha no topo da cadeia alimentar dos consoles. Mas, ainda no final de 2001, outra gigante da tecnologia entra na briga: a Microsoft. A empresa, antes voltada ao segmento dos computadores, vislumbrou no mercado dos games a oportunidade de conjugar aquilo que ela tinha – o domínio dos softwares – com outro mercado altamente rentável, o dos games. Assim surge o Xbox, a marca da Microsoft responsável pela produção de consoles de videogames.

Finalmente uma empresa norte-americana quebrava o monopólio japonês dos videogames – a última vez que isto aconteceu foi com o Atari Jaguar, em 1996. O Xbox foi lançado em 2001 nos Estados Unidos e foi a primeira experiência da Microsoft na indústria dos consoles. E a gigante do Tio Sam não estava de brincadeira. Além de um console inovador, também lançou a rede Xbox Live, um serviço integrado que permitia

aos usuários jogarem on-line. Em oito anos no mercado, o Xbox vendeu quase 25 milhões de consoles no mundo todo.

Ávido por se antecipar aos rivais e descartar de vez o Game Cube, a Microsoft lançou o Xbox 360 em 2005. Com mais de um ano à frente das inovações dos outros concorrentes – que só lançariam seus consoles no ano seguinte –, o Xbox 360 teve relativo sucesso. Sua principal característica é o serviço Xbox Live, serviço que foi aprimorado e permitiu aos jogadores competir on-line, baixar jogos antigos de arcade, demos de jogos, trailers, shows de TV, música e filmes. Tudo isso em um único aparelho.

Entretanto, um rival à altura estava para chegar. Ansiando por uma inovação que realmente transformasse a relação do jogador com os consoles, a Nintendo lançou o Nintendo Wii em 2006. Tinha um moderno console sem fios capaz de detectar movimentos tridimensionais e reproduzi-los na tela da TV. Pela primeira vez um console permite jogar por meio de movimentos reais de seu jogador e não por comando de botões. Eles conseguiram inaugurar uma nova experiência sensorial, mais interativa, real e dinâmica. Em 2007, a Nintendo voltou a ocupar a liderança do mercado graças ao Nintendo Wii. Em sete anos de comercialização, o console vendeu mais de 100 milhões de unidades.

Com o objetivo de se cercar por todos os lados com consoles promissores, desde 2004 a Nintendo vinha lançando sucessivos videogames portáteis, que cabiam na palma da mão. O modelo que inaugurou a fase moderna de consoles portáteis da Nintendo foi o Nintendo DS, em 2004. Ele podia acessar a internet via wi-fi, tinha tela sensível ao toque e um microfone embutido. Dois anos depois, em 2006, a Nintendo lança outro portátil: o Nintendo DS Lite, uma versão reestruturada do antigo DS.

A incansável Sony não deu trégua aos concorrentes. Em 2007, lançou o PlayStation 3 para tentar desbancar o Wii e o Xbox 360. Foi criado o sofisticado recurso chamado PlayStation Network (PSN), um serviço unificado de jogo on-line que permite a interação entre os jogadores. O PS3 também tinha um formato inédito de leitor de discos, o Blu-ray. Com menos de 24 horas de vendas no Japão, o videogame vendeu mais de 80 mil aparelhos. Até o momento foram contabilizadas mais de 80 milhões de unidades vendidas.

GAME OVER



A experiência de **Edmo Suassuna**, tradutor e editor de livros e jogos



O jogo Wing Commander

Quando eu comecei a jogar Wing Commander no meu 386 em 1992, eu não tinha como saber os controles. O jogo usava um monte de botões do teclado do PC, e nem sempre eu

entendia o que cada um fazia, ao testar aleatoriamente. Eu não sabia que deveria apertar "A" para ativar o piloto automático, então voava manualmente a missão inteira.

Numa missão de escolta de um cargueiro, minha "wingwoman" ficou se chocando contra a nave maior ao tentar manter formação comigo, e acabou explodindo e morrendo. Eu consegui concluir a missão, e logo em seguida houve o funeral espacial dela. Eu entrei em pânico. Eu matei a Spirit! Todos os outros pilotos vão me odiar!



A personagem Spirit

(Você bate papo com os outros pilotos entre as missões.) Eu não fazia ideia do quão profundo um jogo poderia ser (ou deixar de ser).



Minecraft



Ambiente virtual possível desenvolvido no Minecraft

O interesse da gigante Microsoft pelo jogo Minecraft levanta discussões sobre o futuro dos jogos eletrônicos

Minecraft é uma espécie de Lego eletrônico que possibilita ao jogador construir inúmeras figuras utilizando blocos, desde casabres de madeira até cidades babilônicas de prata e diamante. Uma vez dentro do game, os jogadores são impelidos a explorar o mundo em que se encontram e, a partir disso, procurar uma maneira de sobreviver. No entanto, mais do que simulador

arquitetônico ou de sobrevivência, Minecraft é uma poderosa ferramenta criativa que permite ao jogador desenvolver um mundo particular virtualmente infinito, exuberante de possibilidades, onde os limites são impostos apenas pela imaginação – e pelos recursos disponíveis, já que, pelo menos no início, o jogador tem acesso a poucos materiais e maneiras de consegui-los.



7

MOJANG



Como muitos games de jogabilidade não-linear, não é necessário seguir uma lógica narrativa. Isso significa que não existe uma história encadeadora de acontecimentos que oriente a experiência do usuário. A proposta de Minecraft é proporcionar dois modos diferentes e concomitantes de se estar nesse mundo virtual. Ao mesmo tempo.



O que esperar do futuro dos videogames?

Guilherme Xavier responde

Quando a Nintendo lançou o Wii, a gente pensou "opa, tem alguma coisa acontecendo de muito interessante e que pode mudar tudo". E acabou descobrindo que não mudou nada no sentido prático do uso, pela seguinte questão: o modo como você participa da mídia é mais uma predisposição da mídia do que sua. Então, as pessoas imaginaram que dariam para frente todos os videogames seriam participados num processo mais físico e ativo. E não! Porque a questão do videogame é: interação e fantasia.

Se eu consigo estabelecer uma boa interação e uma boa fantasia, não importa se você vai apertar botão, se vai mexer alavanca, se vai dar chute ou soco, pular ou dançar. Isso acaba sendo secundário nessa discussão. A gente tinha essa ideia paradigmática de que essa experiência de jogo faria uma grande diferença no futuro do entretenimento. E acabou. Daqui para frente a discussão é outra.

A gente está chegando num patamar em que qualquer coisa em movimento para cima é absurdamente mais caro. Então, o que a gente vai ter é uma proliferação absurda de consoles e diferentes formas de atuar em diferentes tipos de jogos, porque a gente está usando um protocolo em comum. Os sistemas operacionais que fazem esses jogos rodarem já estão ficando muito idênticos em suas soluções.

Se você joga Angry Birds no seu tablet, no seu celular, no seu videogame e na sua televisão SmartTV, é o mesmo Angry Birds. O que vai diferir é como você está atuando nesse Angry Birds e como ele se relaciona com outras pessoas. Está mais para o caráter social do jogo, o que é bom, porque os jogos sempre foram muito mais sociais do que tomados por uma discussão tecnológica.

A gente tem que entender que a discussão tecnológica foi ultrapassada. Provavelmente não vai existir um PlayStation 5. Provavelmente ele será mais uma relação de diversas tecnologias diferentes, vai ser mais uma rede do que um aparato em si. Isso não está fazendo tanta diferença mais. Eu tenho um PlayStation 3 ainda e vou ter ele durante muito tempo enquanto ele não quebrar. A interação que eu tenho com os jogos que ele me apresenta é mais do que suficiente. E se eu quiser coisas muito diferentes eu vou ter um óculos Rift, um Wii. Eu vou ter acesso a outras formas de participação não-dedicadas.

No futuro, as discussões sobre jogos eletrônicos vai ser direcionada a um caráter de recursos sensoriais e de intermediação, ou seja, qual é o conteúdo e como ele vai me convencer no curíssimo espaço de tempo livre que eu tenho para ele, e como eu me estabeleço num processo de construção de algo comunitário. No que isso me permite ser diferente?

Recentemente, a Microsoft comprou a empresa que desenvolve a Minecraft. Porque a Microsoft comprou a Minecraft? O que eles querem com aquilo? O que eles querem com um jogo de produção coletiva? As respostas do futuro estão ali. Daqui a pouco não vamos ter um sistema operacional, você vai ter um Minecraft no sentido operacional.



Quem vence a guerra dos consoles?



Recentemente a Sony e a Microsoft lançaram seu mais novo console, o PlayStation 4 e o Xbox One, que inauguram mais uma geração de videogames e deram um salto na qualidade gráfica dos jogos. A polarização entre Sony e Microsoft levantam questões sobre qual será o futuro dos jogos eletrônicos. Mais investimento em tecnologia de ponta capaz de tornar os games mais realistas? Inovação no

quesito experiência do jogador com o videogame, como fez o Nintendo Wii? São muitas as questões e poucas as certezas. Segundo Guilherme Xavier, o fator que vai definir o vencedor da guerra dos consoles não é tecnológico. Tampouco o conteúdo. São os atrativos que cada uma das empresas vai trazer que vão fazer a diferença na hora da escolha da compra, tudo isso ligado a uma questão identitária muito presente.

– Quando você chega agora à competição na guerra dos consoles, o que vai definir se eu vou ter um Xbox One ou se eu vou ter um Playstation 4 não é muito mais o conteúdo. O conteúdo vai ser exatamente

o mesmo, a questão é: que atrativos esse conteúdo me traz entre essas duas grandes empresas? É como se eu me perguntasse eu bebo Coca-Cola ou Pepsi? ou se eu vou assistir Rede Globo ou SBT. Acaba sendo uma questão mais ideológica do que de qualidade intrínseca – argumenta



Painel de links

DONKEY KONG (ARCADE)

<https://www.youtube.com/watch?v=Pp2aMs38ERY>

BREVE HISTÓRIA DO PLAYSTATION

<https://www.youtube.com/watch?v=wZkMdi3XBhw>

PAC-MAN (ARCADE)

https://www.youtube.com/watch?v=uswzriFlf_k

BREVE HISTÓRIA DA NINTENDO

<https://www.youtube.com/watch?v=l6nhK0ZFun4>

SPACE INVADERS (ARCADE)

https://www.youtube.com/watch?v=437Ld_rKM2s