AÇÃO GAMES

Qual será o futuro do ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO?

edição especial Número 100

EDITORA AZUL

ISSN 1630-3451 EDIÇÃO 100 R$ 4,00

100 DICAS IMPERDÍVEIS

os truques mais famosos de todos os tempos

100 JOGOS INESQUECÍVEIS

Tudo sobre a história dos videogames

LINHA DO TEMPO

SNK lança o Neo Geo CD no Japão

O 3DO é lançado no Japão

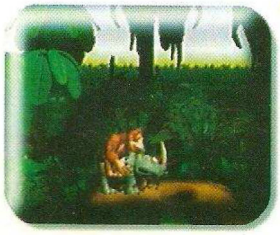
Sai Virtua Racing, o primeiro game para Mega Drive com o inovador chip SVP, capaz de gerar imagens poligonais

Sai no Japão o Super Game Boy, adaptador que compatibiliza os cartuchinhos do portátil ao Super NES

Nintendo e Silicon Graphics batizam seu console em desenvolvimento de Ultra 64 e anunciam o lançamento para 1995

Sega lança o 32 X para Mega Drive. Com o sistema, o console passa a ter capacidade de processamento de 32 bits

No finalzinho do ano sai Donkey Kong Country, para Super NES. O cart incorpora o superchip de tecnologia ACM, com incrível capacidade gráfica



1994 1995

Nintendo lança o Virtual Boy

Nintendo e Rare lançam Killer Instinct na versão cartucho para SNES e arcade com tecnologia 64 bits

Tec Toy lança o Mega Net, sistema on-line para o Mega Drive

Saturno espalha-se pelo mundo, chegando aos Estados Unidos e ao Brasil

Neo Geo CD chega aos Estados Unidos e ao Brasil

Sega anuncia o lançamento de um console 32X, provisoriamente chamado de Netuno, para o primeiro trimestre de 1996

Anunciado o lançamento de um upgrade de 64 bits para o 3DO em 96

Estréia o filme Mortal Kombat, com Christopher Lambert no papel de Raiden

Nintendo e Silicon Graphics adiam para 96 o lançamento do Ultra. Numa feira promovida pela Nintendo em Tóquio, o público testa o protótipo do novo equipamento

RENTAM OS MICROS

Em 93, plataformas ganham cara de videogame

Fruto da união de cinco grandes empresas — AT&T, Time Warner, Electronic Arts, MCA e Panasonic —, a 3DO Company foi formada em 91 com o objetivo de criar um padrão que pudesse ser adotado por qualquer fabricante. Em 93 veio ao mundo o primeiro aparelho padrão **3DO**, da marca Panasonic, com CD-ROM, chip RISC de 32 bits e um poder de processamento jamais visto. De lá para cá o preço baixou de 700 para 400 dólares e surgiram modelos das marcas Sanyo, Goldstar, AT&T e Samsung.

Quem também surgiu em 93 foi o **Jaguar**, da ressuscitada Atari. O marketing da empresa promove-o como o primeiro videogame de arquitetura 64 bits. Mas a julgar pela qualidade dos jogos e recursos demonstrados pelo aparelho, o número 64 mais parece o resultado de uma soma marota da capacidade de seus processadores.

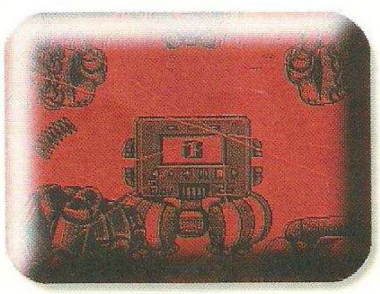
A Atari voltou à cena com o Jaguar, o "64 bits" que não decolou

O 3DO surgiu em 93 prometendo dominar o mercado, mas o console não emplacou de verdade

Crash'n Burn: velocidade e sacanagem no primeiro game de 3DO

A Nintendo tentou inovar. Mas não se deu bem

A Nintendo vai lançar um videogame de 32 bits. Não vai mais. Vai novamente, mas não será igual aos outros. Esse é o resumo do confuso processo de nascimento do Virtual Boy — **afinal, o videogame de 32 bits da Nintendo, lançado em meados do ano passado. Para diferenciar-se da concorrência, a empresa acabou optando por um aparelho de Realidade Virtual portátil e com tela própria. Mas nem o baixo custo e o apelo da RV foram suficientes para convencer o consumidor. O Virtual Boy acabou virando o grande mico da Nintendo. As imagens em tons de vermelho e preto cansam a vista. Para jogar é preciso abandonar o conforto do sofá e debruçar-se sobre uma mesa, postura completamente estranha para o gamemaníaco. E os jogos lançados até agora não empolgaram. Afinal, talvez tivesse sido melhor para a Nintendo não tentar algo tão... diferente.**



TeleroBoxer: exemplo de game pouco emocionante para Virtual Boy

Virtual Boy: duas cores e jogos fracos no fracasso mais retumbante da Nintendo