

# GameXperience

Assunto: Jogos antigos e experiências de pessoas em jogos.

## Jogos da Imitação:

### Perguntas:

1. Qual foi o primeiro jogo de arcade comercialmente bem-sucedido? Por quê?
2. Quais eram as empresas dominantes na década de 90s? Por que?
3. Qual é a empresa por trás da série de jogos "The Legend of Zelda"?
4. Qual foi o jogo do ano em 1996? Por qual motivo?
5. Por que o ps2 deu certo?

### Respostas:

1. a) "Jogos de PinBall e tiros", eram fáceis de programar e entender eles além de serem simples e divertidos.

b) "Pac-man". Na infância eu lembro de ter vivenciado várias pessoas jogando Pac-Man em fliperamas e todos falavam dele.

2. a) "SEGA e Nintendo". A SEGA e a Nintendo foram dominantes no mercado de consoles desde da década de 80 e eles sempre tiveram mais atenção das pessoas. B) "Nintendo e Sony". A Sony e a Nintendo trouxeram inovações pros consoles e por isso que elas foram dominantes e bem populares com pessoas, eu fui uma delas que sempre joguei jogos de ambas as empresas.

3. a) "Sony" Não tenho certeza, mas acho que foi a Sony. e b) "Nintendo". Eu lembro de pequeno jogando "The Legend of Zelda" é óbvio que foi a Nintendo.

4. a) "Resident Evil". Eu joguei muito o Resident Evil e ele era único no quesito de jogabilidade e gráfico da época, por isso foi o Resident Evil e b) "Mario 64". "Oh, 1996, que nostalgia! Bem, naquela época, a indústria de jogos estava passando por uma grande revolução. Um jogo que realmente se destacou em 1996 foi 'Super Mario 64' para o Nintendo 64. Ele foi um pioneiro em gráficos 3D e jogabilidade inovadora, e muitos o consideram um dos melhores jogos de todos os tempos.

5. a) "Bem, querido, o sucesso do PlayStation 2 (PS2) pode ser atribuído a várias razões. Primeiro, ele tinha uma incrível biblioteca de jogos com uma ampla variedade de títulos para todos os gostos, desde jogos de ação até RPGs e esportes. Isso fez com que muitas pessoas se interessassem pelo console.

Além disso, o PS2 era compatível com os jogos do PlayStation original, o que tornava a transição mais fácil para os jogadores que já tinham o PS1. E não podemos esquecer que o PS2 também foi um dos primeiros consoles a incorporar um leitor de DVD, o que o tornava uma opção atraente como reproduutor de filmes também.

A Sony investiu pesadamente em marketing e desenvolvimento de jogos exclusivos, o que ajudou a criar uma base de fãs fiel. O sucesso duradouro do PS2 ao longo dos anos é uma combinação de fatores que o tornaram uma parte inesquecível da infância de muitas pessoas, incluindo a minha!" e b) "O ps2 deu certo por causa da variedade de jogos, a Sony ter utilizado o formato DVD 's e melhorias no gráficos 3d' s".

## Reportagem:

### Crise da ATARI:

No Brasil, Nolan Bushnell, fundador da Atari, a famosa empresa fabricante de consoles de videogame e de jogos eletrônicos de sucesso nas décadas de 1970 e 1980, minimizou a crise que a empresa passa nos Estados Unidos e Europa. No dia 21 de janeiro, a companhia entrou com um pedido de falência nos EUA e focará em jogos por download para celulares.

“Pense como uma jogada de xadrez. Uma jogada de xadrez financeiro. Separar a marca Atari e sua propriedade intelectual da parte francesa que está falida. É a coisa certa a se fazer e torço para poder fazer parte do renascimento da marca e da empresa Atari”, disse em entrevista na Campus Party, nesta quarta-feira (30), dizendo que a empresa irá se recuperar da crise.

Como a aposta da Atari é no ramo de jogos para tablets e celulares, Bushnell, de 69 anos – ele completará 70 no dia 5 de fevereiro – fez questão de ressaltar que este mercado é o futuro dos games. “Tenho jogado muito em celulares e acho que os jogos são muito bons. Ainda falta um sistema de ‘matchmaking’ [organização de partidas on-line] para os dispositivos móveis que permitam que, com um toque de botão, eu possa jogar com quem tem o mesmo jogo em qualquer parte do mundo. Um sistema de GPS que identifique celulares que estão próximos em questão de centímetros e permita que eu possa jogar on-line”.

A crise financeira da Atari não é novidade para Bushnell. Ele contou que, nos primeiros anos da empresa, especificamente em um verão – ele não especificou o ano - não tinha dinheiro para pagar os funcionários. “Cheguei a ter sete contracheques na minha gaveta e não tinha como pagá-los. Pedia para meus funcionários, que reclamavam, que olhassem sua conta na semana seguinte, pois eu tinha a esperança de poder pagá-los. Felizmente, deu tudo certo”.

#### Jogos ensinam melhor

Nolan Bushnell, veterano da indústria de games, acredita que os jogos eletrônicos, se usados com o propósito de educar crianças, podem ser melhores do que os métodos atuais de ensino. “Games são melhores para o ensino do que qualquer outro método. As crianças gravam melhor a informação e aprendem mais por meio dos games”, defendeu.

Ele afirma que com um sistema certo é possível aprender dez vezes mais rápido do que com os métodos atuais. “Os games lidam com a memória e são divertidos, e podem colaborar com o ensino.

Ele também disse que exercícios ajudam no ensino. “Acompanhei um teste com dois grupos de crianças. Um grupo fez exercícios e o outro não. O que se exercitou teve desempenho 15% superior. Então, além de jogar e aprender, é bom levantar da cadeira e se mexer”.

#### Futuro dos games

Tendo acompanhado o mercado de jogos de videogame nos últimos 40 anos, Bushnell conta que nem tudo o que aconteceu neste tempo foi previsto por ele. “Achei que a realidade virtual chegaria há 20 anos e seria referência do mercado. Mas os aparelhos, aqueles óculos, deixavam as pessoas tontas e enjoadas. Como vender um produto assim? Não deu certo”.

Ele também diz que não acreditava no mercado de videogames portáteis, hoje dominado pela Nintendo com o Nintendo DS - videogame mais vendido no mundo, com mais de 154 milhões de aparelhos comercializados - e o

3DS e com outras empresas como a Sony e seu PS Vita tentando obter uma pequena fatia deste setor. “Nunca imaginei que daria certo. Não esperava, também, que usassem giroscópios e acelerômetros nestes aparelhos para os jogos. Isso é muito legal”.

Para o futuro, já que a nova geração de videogames já iniciou com o Wii U e ainda podemos ter novos PlayStation e Xbox em 2013, Bushnell diz que espera uma melhora nos sistemas de partidas on-line em celulares, o que ele chama de “micro-matchmaking”, e também nas microtransações do games, que permitem pagar valores baixos para, por exemplo, comprar uma armadura ou arma adicional para o personagem. “A parte econômica destes jogos ainda precisa melhorar muito”.

Ele também prevê que os jogos – se houver uma evolução do sistema de GPS, que ele diz que “ainda não é bom” – poderão usar a “fiscalidade”, como ele diz, ou seja, a presença e localização dos usuários. “Os jogos poderiam usar o ambiente e fazer o jogador se mover. São os jogos ‘geo-aware’ [que sabem a localização geográfica do usuário] que devem ser o futuro, mas a tecnologia ainda não chegou lá. Quem sabe nos próximos cinco anos ela chegue.”

## Entrevista:

### Eduardo V Tross

Eduardo Tross(conhecido virtualmente pelo nickname de Dublack2307)é um gamer e apreciador de jogos; desde muito jovem junto do seu pai,conheceu o mundo dos jogos e no qual tem um extremo carinho.

Dublack conta que seu primeiro contato foi com o Nintendo (mais precisamente o super Nintendo) que rodava jogos nos famosos cartuchos; depois do Nintendo veio o PS1(playstation 1)"lembro dessa época com muito carinho" -diz Eduardo. Mas segundo ele o preferido é o PS2(playstation 2)"lembro de estar voltando da escola para casa e louco para jogar GTA". Logo após ele contar um pouco sobre sua vida nos games, fizemos perguntas um pouco mais aprofundadas nos games.

Qual foi seu primeiro jogo ? "Bem que eu me lembre foi o Mortal Kombat 3 no qual sou muito fã e estou à espera do novo MK".

Qual o seu primeiro console ? "Como já falei, foi o Super Nintendo".

Você tem um jogo preferido ?"Ah... eu diria q tenho 3 preferidos ,primeiro o Black que é um jogo de guerra e tem q ser muito habilidoso kkk,o segundo é a saga MK ,e o terceiro é que jogo atualmente é o Rainbow six siege e no qual acompanho tudo;campeonatos,atualizações,história,tudo basicamente".

Como assim campeonatos ? "Sim o R6 tem vários campeonatos no qual eu acompanho;tenho até um time a team Liquid,sou muito fã deles,voltando a falar dos campeonatos,tem vários e o maior é o Major que junta vários times de vários países no qual o Brasil ganhou o de 2021 se não me engano".

Que incrível,bom você tem algum personagem preferido ?"Sim o slide,que pode ser difícil para os iniciantes, mas pra quem domina ele é muito bom".

E se o R6 virasse um filme ou série você assistiria ? "Claro que sim,hoje no R6 o que falta é uma história contada dentro do jogo porque apenas temos quadrinhos contando a história,seria muito incrível".

Bom, agora que falamos bastante do R6,teve algum jogo que você ficou decepcionado? "Simm o cyberpunk 2077 que tinha um baita potencial mas estragaram tudo,com vários bugs e erros".

Realmente é uma tristeza, bem agora um jogo que te marcou ? "Com certeza foi o Black que é um jogo incrível e muito a frente do seu tempo e outro jogo que me marcou foi Shadow of the Colossus".

Pelo oque vc tanto fala desse jogo deve ser incrível mesmo, bem qual jogo que se tivesse a chance de jogar como se fosse a primeira vez qual seria ? "Shadow of the colossus é um deles é o famoso Black kkkkkk".

## Seção dos MEMES:



# Editorial:

Queridos leitores,

Bem-vindos à mais recente edição da GamerXperience! Setembro chegou, trazendo consigo uma abundância de novidades empolgantes do mundo dos videogames. Nesta edição, mergulharemos em tópicos quentes que estão moldando o cenário dos games e que continuarão impactando o nosso entretenimento digital nos próximos meses.

## As Maravilhas da Realidade Virtual

A realidade virtual (RV) está revolucionando a forma como experienciamos os jogos. Exploraremos a última geração de headsets de RV, jogos imersivos e como essa tecnologia está redefinindo a narrativa e a jogabilidade.

## O Futuro da Inteligência Artificial nos Jogos

A IA desempenha um papel cada vez mais importante em jogos, desde inimigos virtuais mais inteligentes até assistentes de voz que reagem às nossas perguntas. Descubra como os avanços na IA estão elevando nossas experiências de jogo a novos patamares.

## Retrô: A Nostalgia Continua Viva

Não podemos esquecer nossas raízes. Revivemos alguns dos jogos mais icônicos dos anos 90 e exploraremos por que a nostalgia continua atraindo jogadores de todas as idades.

## Os Títulos Mais Aguardados de 2023

Preparamos uma lista dos jogos mais esperados para o final de 2023. De aventuras épicas a jogos indie inovadores, há algo para todos os gostos.

## Entrevista Exclusiva: O Mestre dos Efeitos Sonoros

Conversamos com um dos gênios por trás dos efeitos sonoros de alguns dos jogos mais aclamados do ano. Descubra como o som molda nossas experiências de jogo.

