Google Stadia (Project Stream)

O Google Stadia (conhecido em seu desenvolvimento como Project Stream) foi um serviço de streaming de jogos eletrônicos (jogos em nuvem) multiplataforma e multi jogador da Google, onde o jogo era executado e guardado nos servidores da empresa e apenas a ação era transmitida para o dispositivo do jogador através do navegador Google Chrome e internet, sem uso de equipamento adicional (como vídeo-game) e sem a necessidade de instalação do jogo, era possível também utilizar com o auxílio do Chromecast Ultra e smartphone com o aplicativo Gaming HUB.

Época de lançamento e contexto tecnológico

O Google anunciou o serviço em outubro de 2018 e, logo depois, abriu convites para os testadores beta com acesso ao jogo Assassin's Creed Odyssey.

Os jogadores podiam solicitar acesso e aqueles que atingiam um mínimo de velocidade da Internet podiam executar o jogo em seus navegadores Chrome.

Foi lançado oficialmente em 19 de novembro de 2019.

Funcionalidades e Inovações

O Stadia disponibilizava qualidade 4K para quem jogava pelo navegador Chrome, até então, disponível apenas com um Chromecast Ultra. Com certeza na época essa era uma grande inovação, conseguir jogar os jogos da atualidade sem precisar utilizar de um console atual ou um PC “Gamer”. Isso dava a chance de milhares de pessoas que nunca tiveram acesso a jogos, poderem testar tudo gastando muito menos, bastava uma conexão estável com a internet.

Razões para o fracasso

Não receber clientes suficientes para os serviços é uma das principais razões pelas quais o Google Stadia foi descontinuado. A empresa perdeu grandes acordos com duas empresas de jogos populares, perdendo investimentos de milhões de dólares. Isso deixou o Google Stadia sem grandes jogos, sem jogos exclusivos. A empresa não conseguiu criar um lugar na indústria de jogos por não conseguir desenvolver e cumprir seus projetos.

Na minha opinião o Google Stadia poderia ter sido gigantesco, a ideia era ótima, o começo do projeto foi bacana, teve um bom feedback do público que pôde testar. Claro que ainda faltava um bom catálogo de jogos, faltavam exclusivos, mas ele tinha uma boa base, com jogos consolidados no mercado. O Stadia tinha um bom funcionamento, conseguia rodar jogos em 4K com a utilização do Chromecast Ultra. Ao meu ver, faltou perseverança da Google, o que já é costume deles, criar um monte de projeto de milhões de dólares e tocar tudo fora pouco tempo depois. Na época era uma ideia muito única e sensacional, fazer com que jogos tivessem mais acessibilidade (Hoje já existem outras possibilidades de jogar em Streaming, como Cloud Gaming do Xbox). Faltou perseverança, o projeto tinha tudo para revolucionar o mercado dos jogos.