

Primeira geração: o Big-Bang

A linha começa em 1972, com o Odyssey Magnavox, em sua versão conhecida como "*Brown Box*". O engenheiro americano **Ralph Baer** desenhou o protótipo em meados de 1966, mas só em 1971 ele foi licenciado para a Magnavox e lançado no ano seguinte.

Tal como os poucos arcades que já existiam, era um aparelho de extrema simplicidade: sem som, sem cor, para simular a cor de ambientes e texturas, como uma pista ou um gramado, era preciso colocar uma folha de acetato colorida sobre a tela da TV. Mais tarde, com a versão "Pong", foi introduzido áudio.

Segunda geração: o império do 2600

A 2ª geração começa com o lançamento do *Fairchild Channel F*, primeiro videogame a usar cartuchos programáveis, como seria padrão por quase duas décadas seguintes. Com essa inovação, outras companhias como a Atari, Mattel e Magnavox lançaram seus aparelhos, nascendo junto a primeira guerra de consoles pra valer. Apesar dos games ainda serem simples, tinham ganhado variação em relação ao padrão Pong. As grandes desenvolvedoras floresceram e se firmaram, como Activision.

O **Atari 2600** foi campeão de vendas e popularidade, dominando de tal forma o mercado que seus rivais passaram a descaradamente criar adaptadores para seus consoles serem compatíveis. O infalível paddle estava lá, mas o controle principal mudou: um manche de 8 eixos e um botão de disparo — grande acerto. Sem contar inúmeros periféricos como teclados infantis, controles sem fio, etc.

Terceira geração: Big N sendo Big N

Como uma fênix, os videogames domésticos precisaram de uma bela chamuscada pra retomar a glória. E foi uma quase-estreante, a Nintendo — antes, só havia produzido o Color TV Game, na primeira geração — quem tomou a frente com seu **Famicom (NES)**, considerado o primeiro videogame da nova era. A geração foi chamada também de "8-bit", hábito repetido pelo menos até a "geração 128-bit".

O salto de tecnologia foi sensível: a maioria dos consoles usava processadores 8-bit e chips adicionais de áudio e vídeo, mais velozes. Pela primeira vez os bonecos na tela pareciam alguma coisa que não fossem claramente blocos; sprites eram detalhados. Ninjas, encanadores, carros: tudo era distinguível. Mais cores, resolução de tela, músicas e até voz digitalizada aqui e ali. A indústria passou a ver os videogames como algo que, com algum polimento, rivalizaria com mídias estabelecidas como cinema e a TV. Talvez não ainda, mas era hora de investir.

Quarta geração: Sega x Nintendo

A "era 16-bit" teve a lendária [guerra entre Sega e Nintendo](#), brigando pelo domínio palmo a palmo. Mas o início foi com a NEC, lançando seu *PC Engine* no Japão, com processador 16-bit para gráficos, mas CPU ainda 8-bit. Conhecido como *Turbografx-16* no ocidente, ele anunciava o potencial da geração: conversões de arcade, numa proximidade inédita das máquinas profissionais. O *Neo-Geo* levou jogos idênticos ao arcade para casa (de uns poucos que podiam pagar seu alto preço).

A evolução foi no sentido de melhorar o que se fazia nos 8-bit e não necessariamente revolucionar. Sprites maiores, mais camadas, áudio com mais canais e processadores velozes permitiram games 2D maiores, RPGs com centenas de cenários, vozes. Controles enriqueceram, em botões e designs.

Surgiram os primeiros aparelhos baseados em CD, com add-ons como o Sega CD e PC Engine CD; cartuchos davam sinal de esgotamento e visivelmente perderiam lugar na próxima geração, já que leitores de disco ficavam mais baratos e rápidos, e os problemas de tempo de carregamento diminuía. Entre esses pioneiros do CD, Neo-Geo CD foi um que penou com seu drive de velocidade simples: péssimas lembranças do loading sem fim com o macaquinho malabarista.