

### 1ª Geração (1972 a 1978)

o lançamento do primeiro videogame doméstico comercial, o Magnavox Odyssey, seguido de outros games, como Pong, marcou a **primeira geração** de consoles de mesa. Foi aí que [Nolan Bushnell](#) (fundador da Atari) resolveu fazer alguns ajustes pontuais para deixar o jogo mais acessível. Então, melhorando o ângulo da câmera e deixando a física da bolinha mais previsível, o jogo foi ficando mais intuitivo e ganhando forma. Além disso, Bushnell também adicionou efeitos sonoros simples e aumentou um pouco a velocidade das raquetes para deixar o jogo “mais desafiador” na medida certa.

### 2ª Geração (1978 a 1984)

a **segunda geração** compreende os [consoles](#) lançados entre os anos de [1976](#) e [1984](#), dentre os quais destacam-se o [Atari 2600](#) e o [Magnavox Odyssey<sup>2</sup>](#). Essa segunda geração tinha aparelhos com processadores de [4](#) e [8-bit](#). Lógica de jogo baseada no microprocessador, Inteligência artificial em oponentes controlados por computador, permitindo obstáculos para [um jogador solitário](#), Ausência de conteúdos da terceira geração como: gráficos em tiles com deslocamento, o uso dos controladores D-Pad, mais de 16 cores na tela

### 3ª Geração (1984 a 1990)

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.

### 4ª Geração (1990 a 1996)

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.