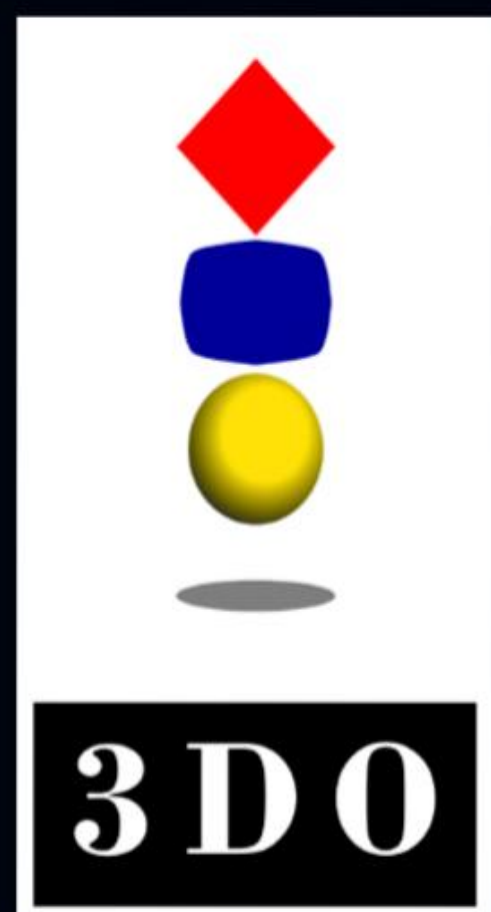




UNIVERSO 3DO



Conheça o 3DO Interactive Multiplayer, o console mais poderoso de sua época e o mais caro já lançado na história dos videogames.



visit NIETTO TV channel

The house

of UNIVERSO

300

<https://www.youtube.com/user/N13770>



O que leva alguém, a tentar diagramar uma revista digital, só para escrever sobre um console pouco conhecido no Brasil? Ou pior, que a maioria que conheceu, não nutre amores por ele?

Eu poderia ter criado uma revista sobre algum outro aparelho que já tive: Odyssey, Atari 2600, Amiga 500, Playstation 1, 2, 3... Sem contar, a coleção com mais de 50 videogames.

De todos, o que mais me marcou mesmo, foi o 3DO Interactive Multiplayer. Na época em que o conheci, eu já não jogava mais videogame desde o Amiga 500. Foi um choque quando eu ví esse console rodando aqueles “jogos de filmes”, os malfadados FMV, que tantos também não gostam.

Ele era o mais avançado da época, não havia nada igual. O futuro chegou!

Esse foi o fato me fez querer jogar videogame novamente.

Eu e a minha namorada (que hoje é minha esposa) nos divertimos muito com o 3DO e temos um carinho enorme por este console tão mal amado.

Então, a palavra correta para responder a pergunta do início deste texto é: NOSTALGIA.

Esta revista, é só uma pequena homenagem, ao console que marcou uma época muito feliz de nossas vidas.

Marcelo Nietto
NIETTO TV
UNIVERSO 3DO

UNIVERSO 3DO

COMO FUNCIONA A REVISTA UNIVERSO 3DO?

A revista UNIVERSO 3DO, tem uma pequena diferença em relação às outras revistas que estamos acostumados a ler.

Ela terá uma edição única, ou seja, não haverão outros números.

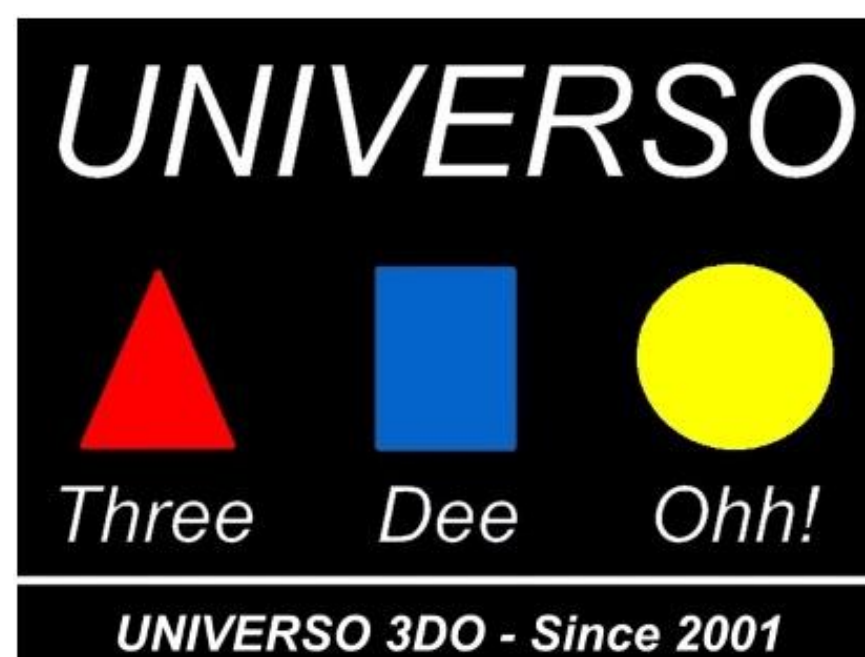
A diferença, é que esta única edição, sempre será atualizada com matérias e, ao invés de edições, serão lançadas versões.

Funciona assim:

Depois de ler a revista versão 1, é só fazer o download da versão 2 (quando estiver disponível), ir até a página “O QUE HÁ DE NOVO ?” e verificar as novas matérias que constam nesta versão. E assim por diante.

Simples assim!

Bom, dito isso, desejo uma boa leitura!





Índice

- O que há de novo?(Apenas na versão 02 em diante)... A1
- História do 3DO B1
- Modelos do 3DO C1
- 3DO Blaster D1
- Acessórios E1
- 3DO M2EM BREVE! F1
- Modelos do 3DO M2EM BREVE! G1
- Emulação do 3DO H1
- Jogos interativos (FMV - Full Motion Video) I1
- Jogos: Protótipos / Hacks / HomebrewsEM BREVE! J1
- Comparativo de preços entre os videogames K1
- Comparativo das especificações entre os videogames L1
- Comparativo dos gráficos entre os jogosEM BREVE! M1
- Entrevistas N1
- CuriosidadesEM BREVE! O1
- Revista 3DO MAGAZINE (Reino Unido e Japão)EM BREVE! P1
- Site da 3DO CompanyEM BREVE! Q1
- Site UNIVERSO 3DO R1
- Análise e as Dicas / Truques dos jogosEM BREVE! S1
- Sobre o autor Z1

Download da revista UNIVERSO 3DO
<https://www.youtube.com/user/N13770>

História do 3DO

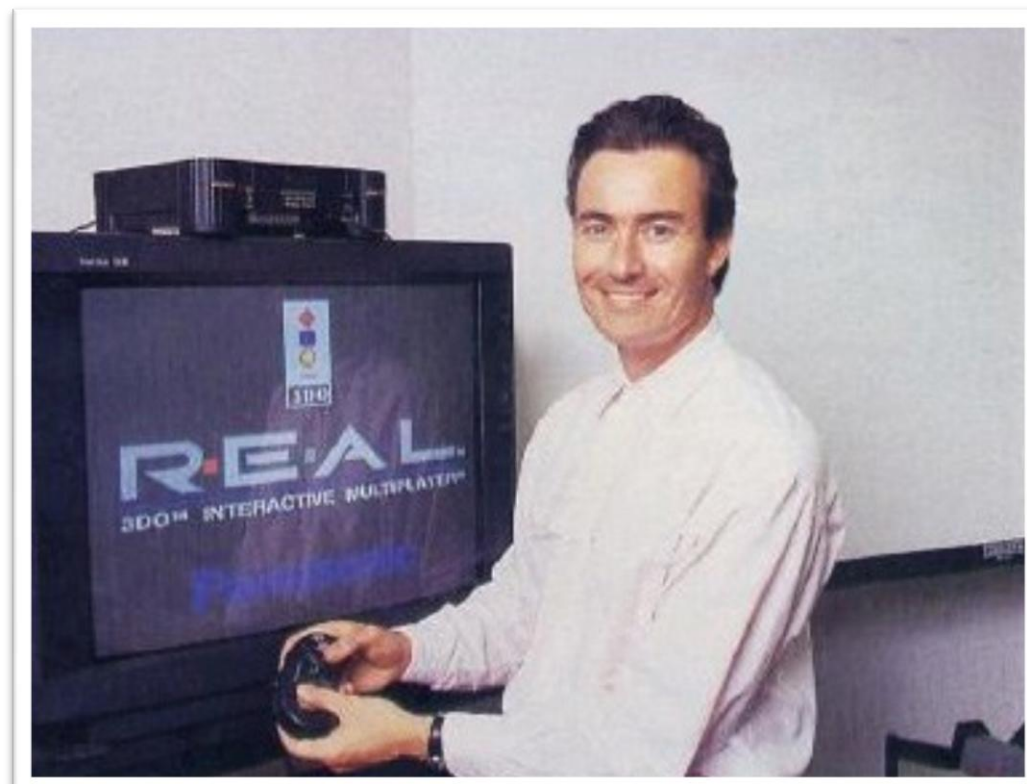
MARCELO NIETTO (N13770.U2)

3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER – O CONSOLE MAIS PODEROSO DE SEU TEMPO

Surgindo como videogame de 5ª geração, o 3DO Interactive Multiplayer foi o console mais poderoso de sua época. Ele também é lembrado, como o console mais caro da história dos videogames até hoje.

A 3DO Company foi criada em 1991 por Trip Hawkins (fundador da Electronic Arts). RJ Mical e Dave Needle (ambos participaram também da criação do computador Amiga), foram os responsáveis pelas especificações do 3DO.

O 3DO era um avançado aparelho multimídia, possuindo uma arquitetura de 32 bits (os concorrentes Sega Mega Drive e Super Nintendo tinham 16 bits) e além disso, trazia uma outra novidade: o CD como mídia (ao invés dos tradicionais cartuchos). Com seus espantosos 650mb de espaço, podia armazenar vídeos, animações 3D e reproduzir músicas. Tudo com alta qualidade. O futuro chegou!



Trip Hawkins e o 3DO Interactive Multiplayer

Como ele é um aparelho multimídia, roda jogos, filmes, músicas, programas educativos, enciclopédias, Atlas, fotos, ou seja, um verdadeiro entretenimento para toda a família. É só reparar no joystick. Ele tem as funções iguais aos do controle remoto de um DVD ou Blu-ray Player como: Pausa, Play, Stop, Avançar, Retroceder e até saída para fone de ouvido com regulagem de volume.



A idéia de Trip, era criar um console padrão de mercado, vendendo as licenças de fabricação para empresas terceiras. Dessa forma, a 3DO Company não fabricaria nada e ainda lucraria com venda dos consoles e dos jogos através do recebimento dos royalties.

Algumas das maiores empresas de eletrônicos (Panasonic, Sanyo, Goldstar (atual LG), Creative Labs, American Laser Games, AT&T e Samsung), compraram as licenças e tinham o direito de fabricar qualquer tipo de produto, desde que seguissem as especificações criadas pela própria 3DO Company.

Em relação ao controle de qualidade, a 3DO Company era bem liberal. O desenvolvedor enviava o jogo e ela apenas realizava testes de funcionamento em seus aparelhos. A qualidade do jogo não era avaliada e devido a isso, uma enxurrada de jogos ruins foram lançados. Esse fato também ajudou a queimar o filme do console.

Ainda na questão dos jogos, o aparelho não possuía trava de região (jogos japoneses rodavam no console americano e vice-versa) e também, foi um dos poucos consoles a não ter nenhuma proteção contra cópias, ou seja, a pirataria rolava solta no 3DO.



O joystick e os comandos multimídia

História do 3DO

Em 1994, devido às baixas vendas, a Panasonic lançou um 3DO mais simples e barato: o modelo FZ-10.

Além de mais barato, ele também era mais robusto, devido a não ter a gaveta do CD motorizada igual ao do FZ-1, que com o tempo, geralmente apresentava problemas. O controle era um pouco menor, mais leve, porém, não tinha mais a entrada de fone de ouvido e o botão de volume.

Já no final de 1994, chegava ao mercado o Sega Saturn e logo após, o Sony Playstation. Ambos custavam bem menos e entregavam bem mais por ter uma tecnologia mais atual.

Então, em 1996, a 3DO Company decidiu apostar em uma nova plataforma, capaz de superar facilmente os concorrentes: o M2, um poderoso videogame de 64 bits.

Infelizmente, no meio do caminho, o M2 foi vendido por U\$ 100 milhões à Panasonic, que no fim das contas desistiu e acabou cancelando tudo em 1997.

3DO COMPANY

Nome anterior

SMSG, Inc. (San Mateo Software Games)

Nome anterior na NASDAQ: THDO

Período de atividade: 1991 – 2003 (12 anos)

Empregados: 362

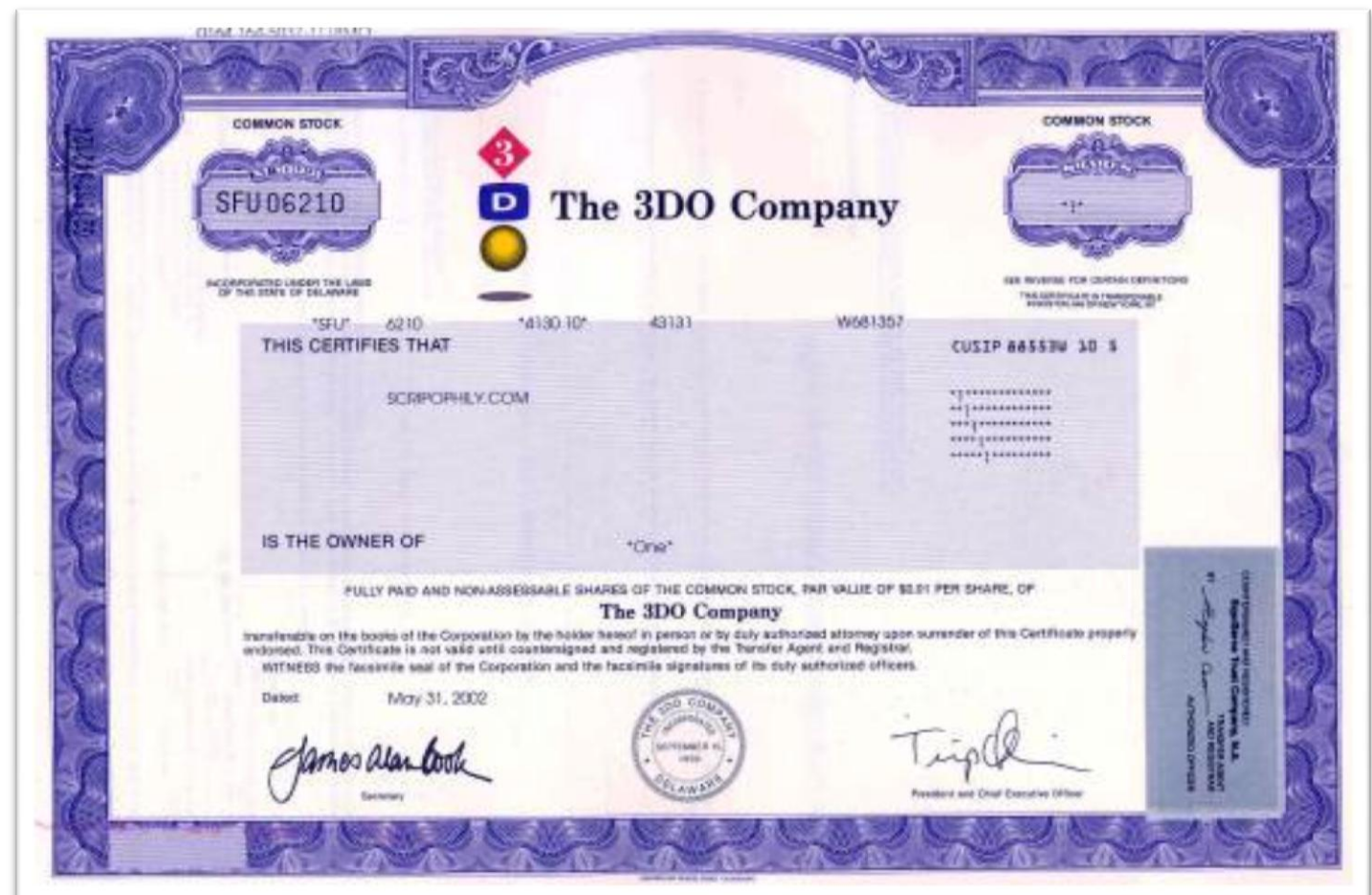
Endereço: 100/200 Cardinal Way, Redwood City
CA 94063-4746 – United States

Telefones: (800) 336-3506 / (650) 385-3000

Fax: (650) 385-3183

Site: www.3do.com

E-mail: 3do-direct@3do.com

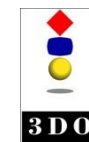


Certificado de falência assinado por Trip Hawkins

A idéia de ter um console padrão no mercado, era interessante. Mas a estratégia utilizada pela 3DO Company, de forçar um lucro maior no console e cobrar royalties de apenas U\$ 3,00 em cada jogo (Nintendo e Sega cobravam acima de U\$ 9,00 por jogo), não se mostrou a mais acertada.

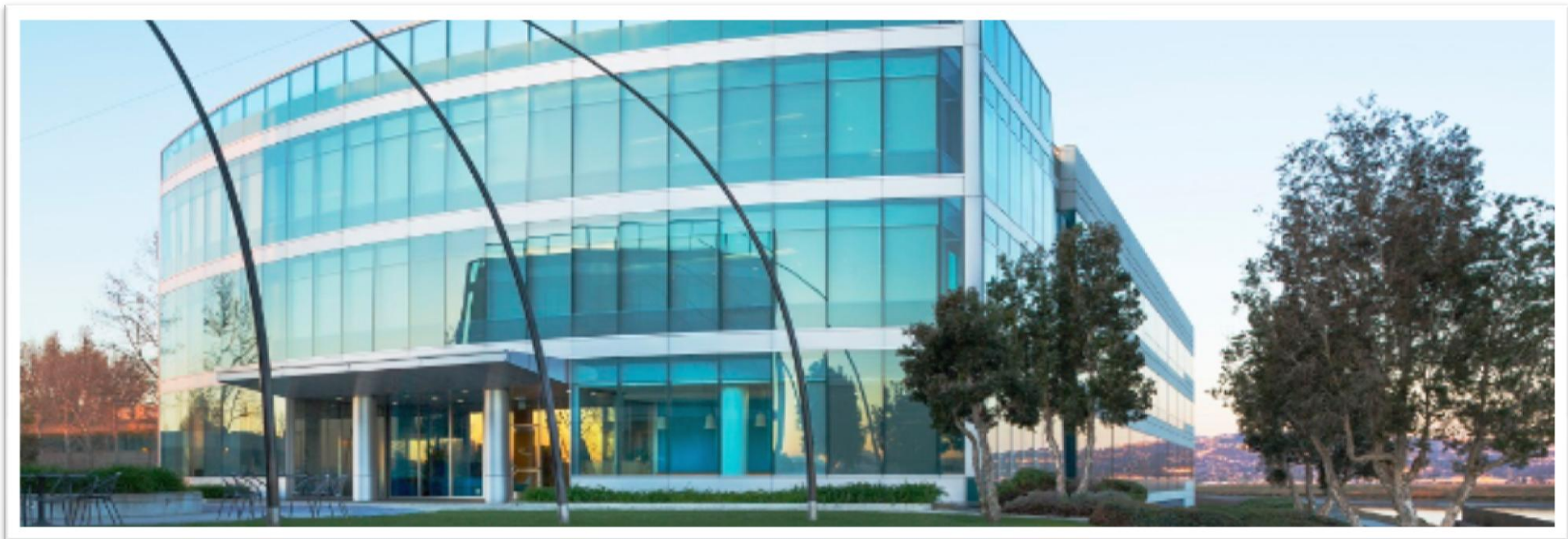
Talvez, se a estratégia de vender o console mais barato (mesmo às vezes com prejuízo) e recuperar o lucro com a venda dos jogos fosse utilizada, o 3DO estaria no mercado até hoje brigando com Sony, Microsoft e Nintendo.

A 3DO Company ainda tentou sobreviver desenvolvendo jogos para outros videogames e PC, mas devido as baixas vendas de seus títulos, a empresa faliu em 2003.



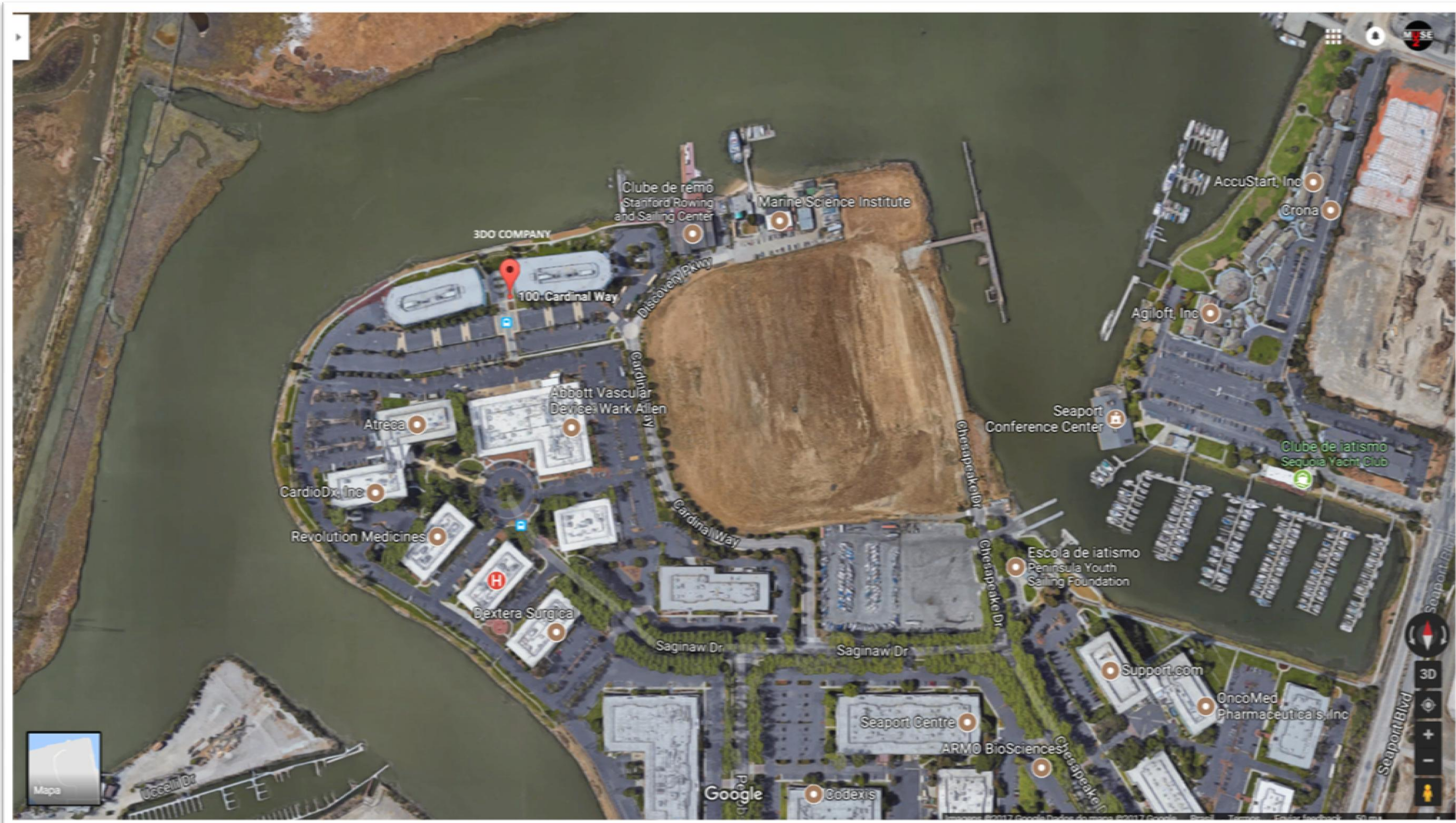
Fachada da 3DO Company

História do 3DO



Fachada do prédio em 2017
(atual Relypsa)

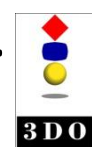
Aparentemente, mantém a mesma aparência da época da 3DO Company.



Modelos de 3DO

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

Devido ao sistema de licenciamento da 3DO Company, qualquer empresa que adquirisse a licença, poderia produzir o seu próprio 3DO. É por isso que existem vários modelos diferentes. Aqui no Brasil, os mais conhecidos são os Panasonic (FZ-1 e FZ-10) e o Goldstar (Alive).



PANASONIC FZ-1



PANASONIC FZ-10



PANASONIC 3DO ROBO



GOLDSTAR ALIVE (GDO-101M)



GOLDSTAR ALIVE II (GDO-203)



SANYO TRY (IMP-21J)



CREATIVE LABS 3DO BLASTER

PROTÓTIPOS (NÃO LANÇADOS)



AT&T



SAMSUNG

3DO BLASTER

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

O 3DO Blaster é algo tão único no mundo dos videogames, que tive que criar essa matéria separada para abordar melhor o assunto.

A empresa Creative Labs, fundada em 1981 é famosa pelas excelentes placas de som “Sound Blaster” para computador, que permitiam sons e músicas de maior qualidade nos jogos do que os beeps que saíam do rudimentar alto falante dos pcs da época.

A empresa resolveu entrar na onda do 3DO e projetou o 3DO BLASTER, um kit que permitia aos computadores IBM-PC e compatíveis baseados em Windows, a rodar toda a biblioteca de jogos do 3DO.

Esse kit consistia em uma enorme placa padrão ISA (que era praticamente um 3DO completo), cabos, software de instalação, um controle (fabricado pela empresa Logitech), manuais, catálogos e alguns jogos e demos.



Caixa do 3DO BLASTER



Boa sorte ao tentar fazer funcionar nos micros atuais



Foto de uma pequena fortuna na época!

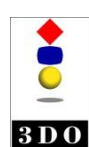
Como já era de se esperar, esse kit era tão caro quanto um console 3DO (de 399 a 600 dólares, dependendo do país).

Na verdade, acabava saindo até mais caro, pois além de ter que ter um computador 386 ou 486 (que eram bem caros também na época, na faixa de U\$ 1500), você ainda tinha que comprar uma placa de som SOUND BLASTER e um drive de CD-ROM a parte!

CURIOSIDADES

O 3DO BLASTER só funcionava com um determinado tipo de CD-ROM: o Creative CR-563. Sem esse drive, a placa 3DO Blaster era totalmente inútil (nem adiantava colocar outro modelo que não iria funcionar!).

A Creative também planejava lançar uma segunda versão que oferecesse suporte a outros tipos de CD-ROM, além de uma placa adicional para vídeos em tela cheia, mas com a falta de popularidade, os dois lançamentos foram cancelados.



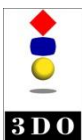
Requisitos de Hardware

- * IBM-PC 386 com Microsoft Windows 3.1
- * Placa de som: Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16 ou Sound Blaster AWE32
- * CD-ROM Panasonic CR-563 (vendido junto com as placas de som acima mencionadas)
- * Um slot ISA livre
- * Uma placa gráfica VGA com conector compatível com VESA

Acessórios

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

Foram lançados muitos acessórios para o 3DO, principalmente controles para todos os gostos e bolsos, já que este era o item mais criticado do aparelho. Então, vamos começar por eles!



CONTROLES ORIGINAIS

PANASONIC FZ-JP1X

Controle que vinha junto com o
Panasonic 3DO FZ-1
Possui a entrada e o controle de volume
do fone de ouvido



PANASONIC FZ-JP2X

Controle que vinha junto com o
Panasonic 3DO FZ-10
Não possui a entrada e nem o controle de
volume do fone de ouvido



GOLDSTAR GPA111M

Controle que vinha junto com o
Goldstar GDO-101M
Possui o controle de volume do fone de
ouvido



SANYO IMP-CP1

Controle que vinha junto com o
Sanyo IMP-21J
Possui o controle de volume do fone de
ouvido



CREATIVE (BY LOGITECH)

Controle que vinha junto com o
Creative 3DO BLASTER
Não possui a entrada e nem o controle
de volume do fone de ouvido



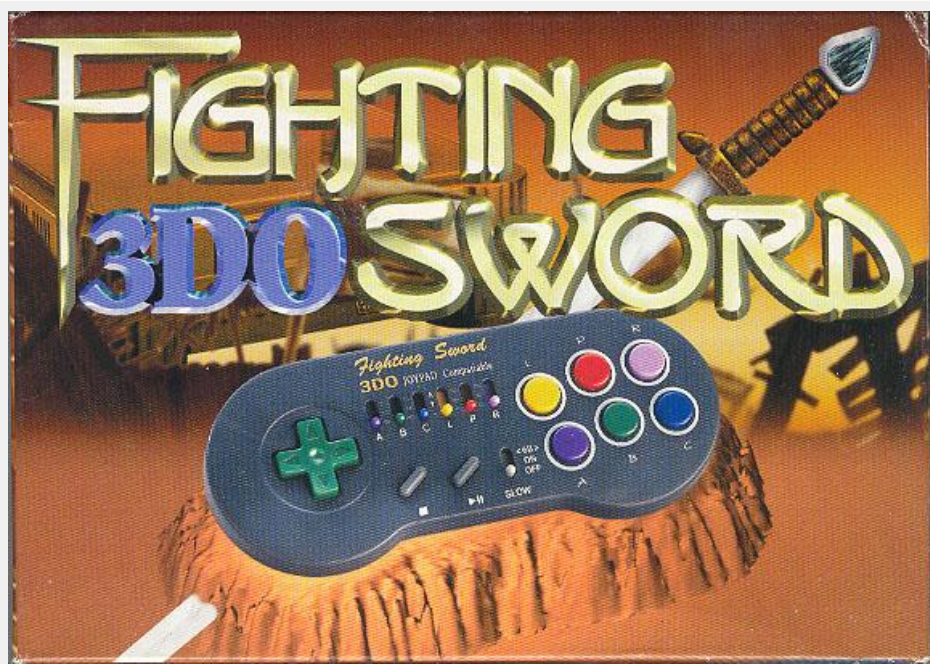
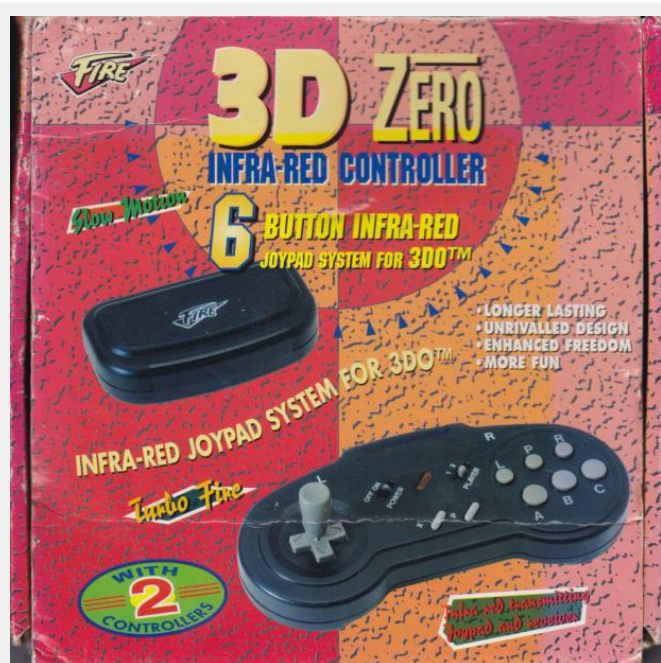
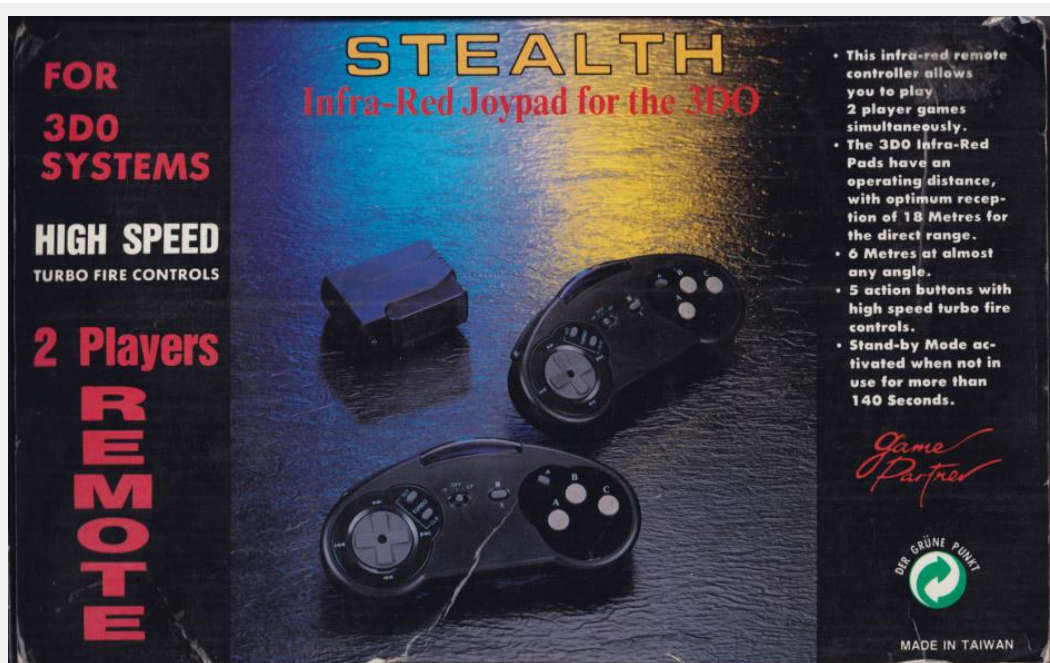
PANASONIC FZ-JS1

Controle arcade original para 3DO
Não possui a entrada e nem o controle
de volume do fone de ouvido

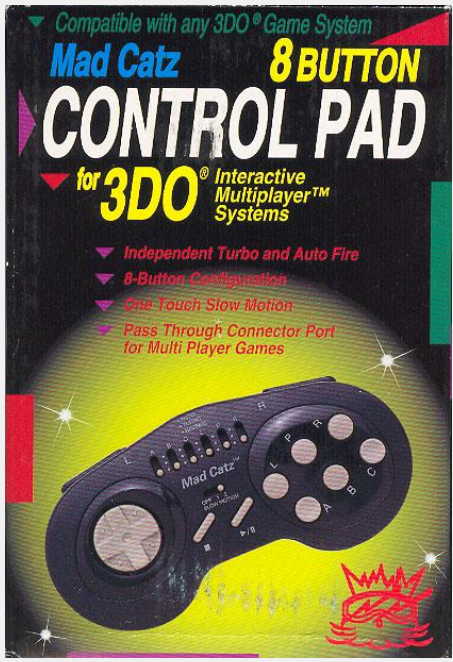
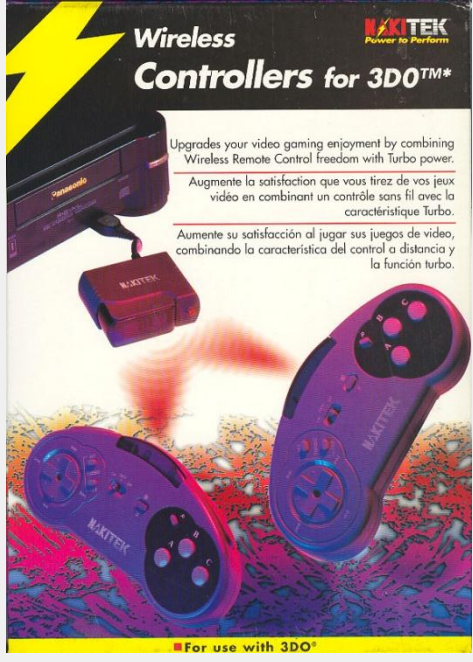
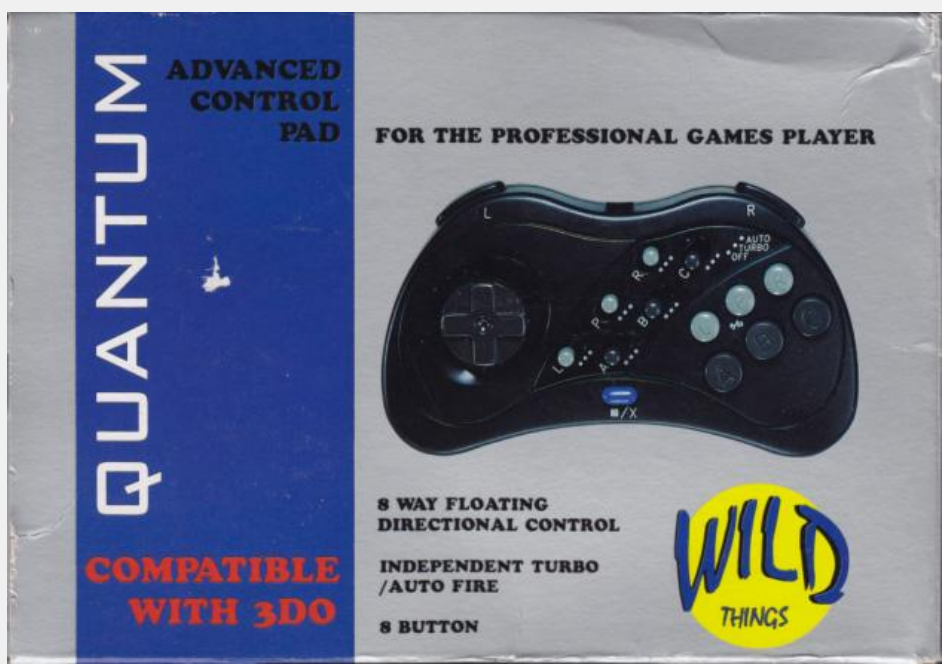


Acessórios

CONTROLES DE FABRICANTES DIVERSOS (#01)



CONTROLES DE FABRICANTES DIVERSOS (#02)

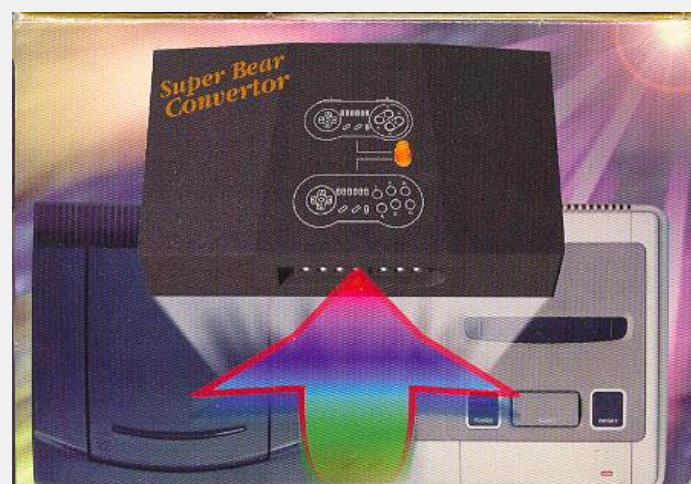


Acessórios

ACESSÓRIOS DIVERSOS (#01)



Adaptador para controle do SNES



Adaptador para controle do SNES



Adaptador para controles diversos



Adaptador para 2 controles diferentes



Extensor de cabo com 1,80mt



Karaoke Mixer FZ-AK1



Memory Unit FZ-EM256



3DO Mouse FZ-JM1 (com esfera!)



Multitap 3D Zero Tribal Tap (para 5 jogadores)



Volante PER4MER Turbo Wheel

ACESSÓRIOS DIVERSOS (#02)



O Video CD Adaptor, permite o 3DO a rodar videos, filmes, desenhos e shows em tela cheia.

Ao lado – Panasonic FZ-FV10 (para o FZ-10)

Esquerda abaixo – Goldstar Digital Video Module GPA511M

Abaixo – Panasonic FZ-FV1A (para o FZ-1)

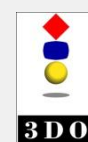


GAMEGUN

Famosa pistola fabricada pela American Laser Games e que hoje em dia, é bem cara e rara de se encontrar. Acessório indispensável para os jogos de tiro!

Existem dois modelos:

- Cabo Simples (1 jogador)
- Cabo Y (2 jogadores)



Emuladores

EMULADORES: A ALTERNATIVA MAIS PRÁTICA E BARATA DE SE JOGAR 3DO

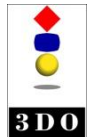
Se tem um tema que sempre gera discussões (às vezes bem calorosas), é a fatídica pergunta:

Qual é o melhor: Emulador ou Videogame?

Na verdade, cada um tem as suas vantagens e desvantagens. Não vou entrar no mérito da questão, pois a idéia desta matéria é apenas apresentar as opções de emuladores disponíveis para quem quer conhecer o console, matar as saudades ou simplesmente, conhecer aquele jogo que nunca teve a chance de jogar na época. Tudo isso, sem ter que comprar o 3DO que está cada dia mais raro e mais caro que um videogame de última geração. Ter um PC ou smartphone com Android, já é meio caminho andado para jogar 3DO hoje em dia.

Atualmente, existem emuladores de 3DO para várias plataformas, mas para não ficar algo muito extenso, vou me ater apenas nas versões mais populares que são as do Windows e a do Android.

OBS: Não há links para download de jogos e da BIOS, pois esses tipos de arquivos caracterizam pirataria. Procure no nosso amigo GOOGLE.



Ano - 2002 a 2012
Plataforma - Windows



Ano - 2011 a 2015
Plataforma - Windows



Ano - 2006 a atual data
Plataforma - Windows



Ano - 2006 a atual data
Plataforma - Android

EMULADORES

VANTAGENS

- Ter uma “coleção virtual” de videogames e micros sem ter que dispor de espaço e dinheiro;
- Jogar / conhecer videogames e jogos raros;
- Save State: Salvar em qualquer ponto do jogo, não tem preço;
- Filtros para melhorar a imagem;
- Praticidade em trocar de videogame sem ter que mexer com fios, cabos, caixas;
- Os emuladores não se desgastam ou quebram com o passar do tempo;
- Testar algum jogo antes de comprar o original.

DESVANTAGENS

- Para alguns jogadores, não tem o fator nostalgia de se jogar em um console real;
- Tem que configurar e isso muitas vezes é trabalhoso, exige algum conhecimento e causa aborrecimentos;
- Nem sempre o emulador consegue emular fielmente o console / jogo;
- Não dá para dar aquela assoprada na fita =).

FreeDO Project - Foi o primeiro emulador lançado.

Não recebe atualizações há muito tempo e é o que tem menos jogos compatíveis desta lista. Mesmo assim, não deixa de ser uma boa opção.

Download - <http://www.freedo.org/>

FourDO - Foi feito utilizando como base, o FreeDO Project (ambos Open Source). Muitas melhorias foram feitas, sua compatibilidade com os jogos é maior e é o emulador mais conhecido. Também parou de ser atualizado.

Download - <http://www.fourdo.com/>

PHOENIX - Reescrito a partir do zero, o emulador russo é o que se sai melhor com a maioria dos jogos do 3DO. Ainda não é tão popular como os outros.

Download - <http://www.arts-union.ru/>

Download - <https://www.dropbox.com/home/CANAL%20NIETTO%20TV>
(Traduzido para o português por Marcelo Nietto - N13770.U2)

REAL3DOPLAYER – É a versão do PHOENIX para o Android. É o único emulador de 3DO para o robzinho e assim como o PHOENIX, o desenvolvedor afirma que é 100% compatível com todos os jogos.

Download - <https://play.google.com/store/apps/details?id=ru.vastness.altmer.real3doplayer>

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

FMV – OS FILMES INTERATIVOS

FMV (Full Motion Video) ou Interactive Movies (Filmes Interativos), são jogos compostos basicamente, por clipes de video pré-gravados ou desenhos animados.

Esse estilo de jogo, apareceu nos arcades em 1983 com Astron Belt da SEGA e com o famoso Dragon's Lair da Cinematronics. Ambos utilizavam uma mídia de grande capacidade de armazenamento: o LaserDisc.

Já nos consoles, o FMV chegou no início da década de 90, com a aparecimento dos primeiros videogames com CD-ROM e do kit multimídia para os computadores.



Astron Belt



Dragon's Lair

Este é um tipo de jogo que é muito trabalhoso de se produzir. Imagine que é necessário atores, dublês, roteiros, produção de cenários, ensaio dos figurantes, ensaio dos atores, filmagens, viagens para outras locações, produção de efeitos especiais e todo o resto que um filme exige.

Além disso tudo, se considerarmos que naquela época os jogos eram feitos às vezes por apenas uma pessoa e com pouco orçamento, a produção de um jogo FMV era algo muito oneroso. Havia por exemplo, o salário de todos os envolvidos, a locação de equipamentos de filmagem, a locação de ambientes, as despesas com transporte, a alimentação, a construção de cenários entre outras infinitudes de coisas.



Tamanho: LaserDisc (esquerda) e o CD / DVD / Bluray (direita)

O FMV JÁ FOI CONSIDERADO O FUTURO DOS VIDEOGAMES, MAS NÃO VINGOU DEVIDO...

1 – JOGABILIDADE LIMITADA: O jogador interagia muito pouco e acaba mais assistindo do que jogando. As interações eram: tomar decisões que decidem o rumo da trama, executar ações de apertar os comandos que aparecem na tela (atual Quick Time Events), atirar em personagens ou responder perguntas em jogos tipo Quiz.

2 – PÉSSIMAS ATUAÇÕES: Geralmente, a atuação dos atores era do “tipo filme B” e os efeitos especiais eram toscos demais.

3 – JOGOS 3D: Chegaram trazendo liberdade total para se fazer o que quisesse, como por exemplo, o GTA. Preciso falar mais alguma coisa?



Mad Dog McCree no arcade

Full Motion Video

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

PRINCIPAIS PRODUTORAS

AMERICAN LASER GAMES (ALG)

Produziu jogos para os arcades e, a maioria esmagadora de seus títulos, eram de tiro com atores reais.

Ao relançar os jogos para os consoles, a ALG também produziu a pistola laranja GAMEGUN (somente para o 3DO).

Jogos mais famosos:

Mad Dog McCree (jogo de estréia)
 Mad Dog Mc Cree II: The Lost Gold
 Space Pirates
 Crime Patrol
 Crime Patrol 2: Drug Wars.

DIGITAL PICTURES

Lançou muitos títulos em FMV e com diversos tipos de jogabilidade (tiro, luta, estratégia, música, esporte). Diferentemente da ALG, seus jogos só foram lançados para os consoles, principalmente para o SEGA CD e o para o 3DO.

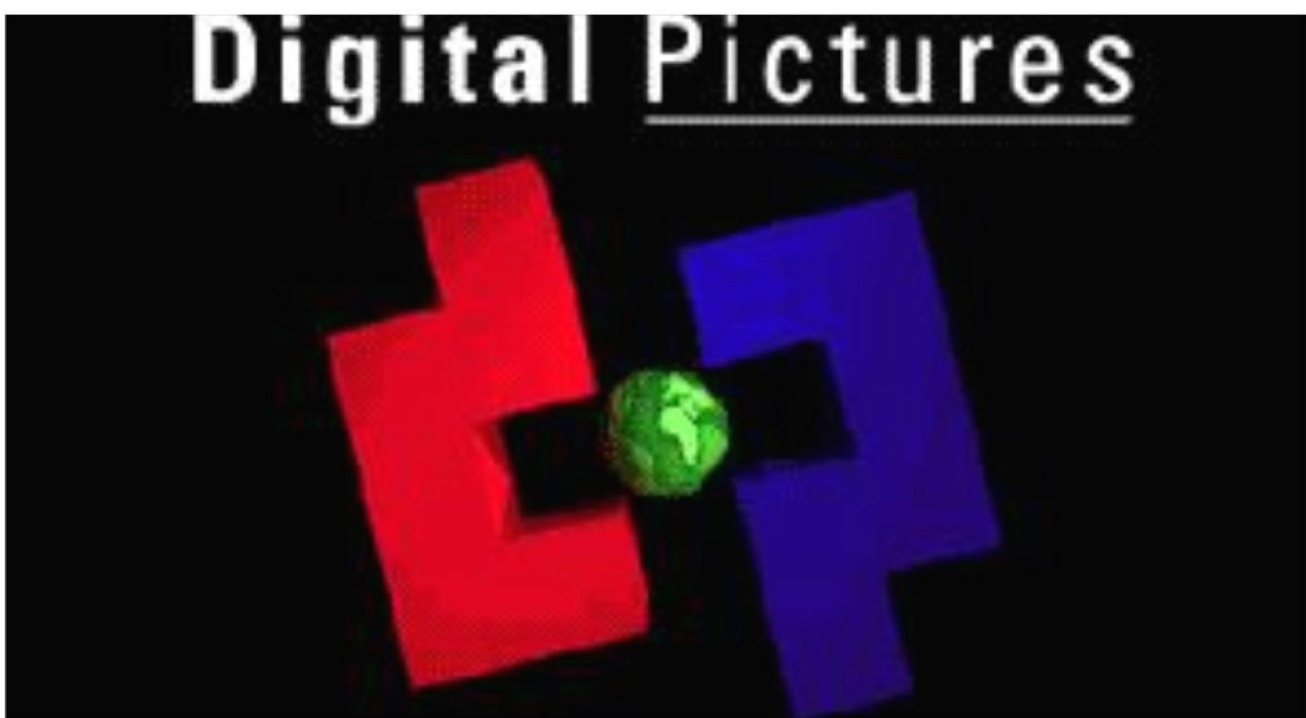
Jogos mais famosos:

Corpse Killer
 Night Trap
 Sewer Shark
 Supreme Warrior
 Make My Video (série)

DICA: Para os jogadores que gostam de FMV (assim como eu), o 3DO e o SEGA CD são os consoles ideais, pois foram os que mais receberam jogos do gênero.

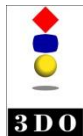
Apesar de tudo, o FMV não está totalmente morto. Sempre tem algum jogo novo sendo lançado para as plataformas atuais e, ocasionalmente, um ou outro jogo antigo é remasterizado e relançado.

Foi o caso da empresa Digital Leisure, que relançou Dragon’s Lair e os jogos da ALG para DVD PLAYER e CD (PC). A imagem está sensacional e o Mad Dog McCree está em português do Brasil!



Acervo do Canal NIETTO TV de jogos originais remasterizados pela Digital Leisure, Neurônio MTV e Mad Dog II (versão da ALG para PC)

Infelizmente, a versão para DVD PLAYER ficou com a jogabilidade lenta para poder ser jogada no controle remoto. Já a versão para PC, ficou perfeita usando o mouse.



Full Motion Video

MARCELO NIETTO (N13770.U2)



ARCADE

A versão arcade é sem dúvida alguma, a versão com melhores gráficos.

Os jogos eram gravados em LD (LaserDisc) que possuem maior resolução e maior espaço de armazenamento em relação aos CDs.

Dentro do gabinete, havia um leitor de LD e uma placa do computador AMIGA 500, que servia para controlar os placares, mostrar a mira e os tiros.



3DO

O 3DO era a escolha mais acertada, já que não era possível “ter o arcade dentro de casa”.

Graficamente era inferior, mas ainda assim, era a melhor versão caseira disponível.

Outro detalhe que conta a favor do 3DO, é que ele era o único sistema que contava com as pistolas GAMEGUN, projetadas pela própria American Laser Games.



SEGA CD

O SEGA CD é 16bits e o 3DO é 32bits e isso refletiu enormemente na qualidade de imagem entre as duas versões.

Há muitos artefatos na tela, falta nitidez e o jogo não roda em tela cheia.

É difícil se divertir sem ficar reparando a toda hora nesses problemas. De longe, a versão mais pobre.

MAIS SOBRE OS JOGOS FMV

Todos os sites que eu mantinha (FMVBR, UNIVERSO 3DO, UNIVERSO AMIGA e FUTEBOL VIRTUAL) ainda estão online (por enquanto):

<https://www.youtube.com/watch?v=xYpy3fvMS68>

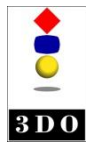
Comparativo de Preços

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

De 1993 (lançamento do 3DO) até os dias atuais, muitos videogames foram lançados com tecnologia de ponta como: DVD, Bluray, controles sem fio com sensor de movimento e acelerômetro, HD interno, internet, alto processamento gráfico, Kinect e nem por isso, algum console chegou perto do valor cobrado pelo 3DO.

Sabendo disso, deixo uma pergunta para o leitor:

“Será que no futuro, algum videogame ainda quebrará esse “recorde” dos U\$ 700?”

Eu duvido muito... 

No caso do Wii U, do Playstation 3 e do Xbox 360, eles tiveram opções de consoles mais baratos e mais caros no lançamento. Para este comparativo, foi utilizado somente os modelos mais caros.

Vamos brincar de fazer continhas para saber o que daria para comprar com o valor do 3DO?

Playstation 1 = Daria para comprar 02 e ainda sobraria U\$ 100 para gastar em jogos ou acessórios

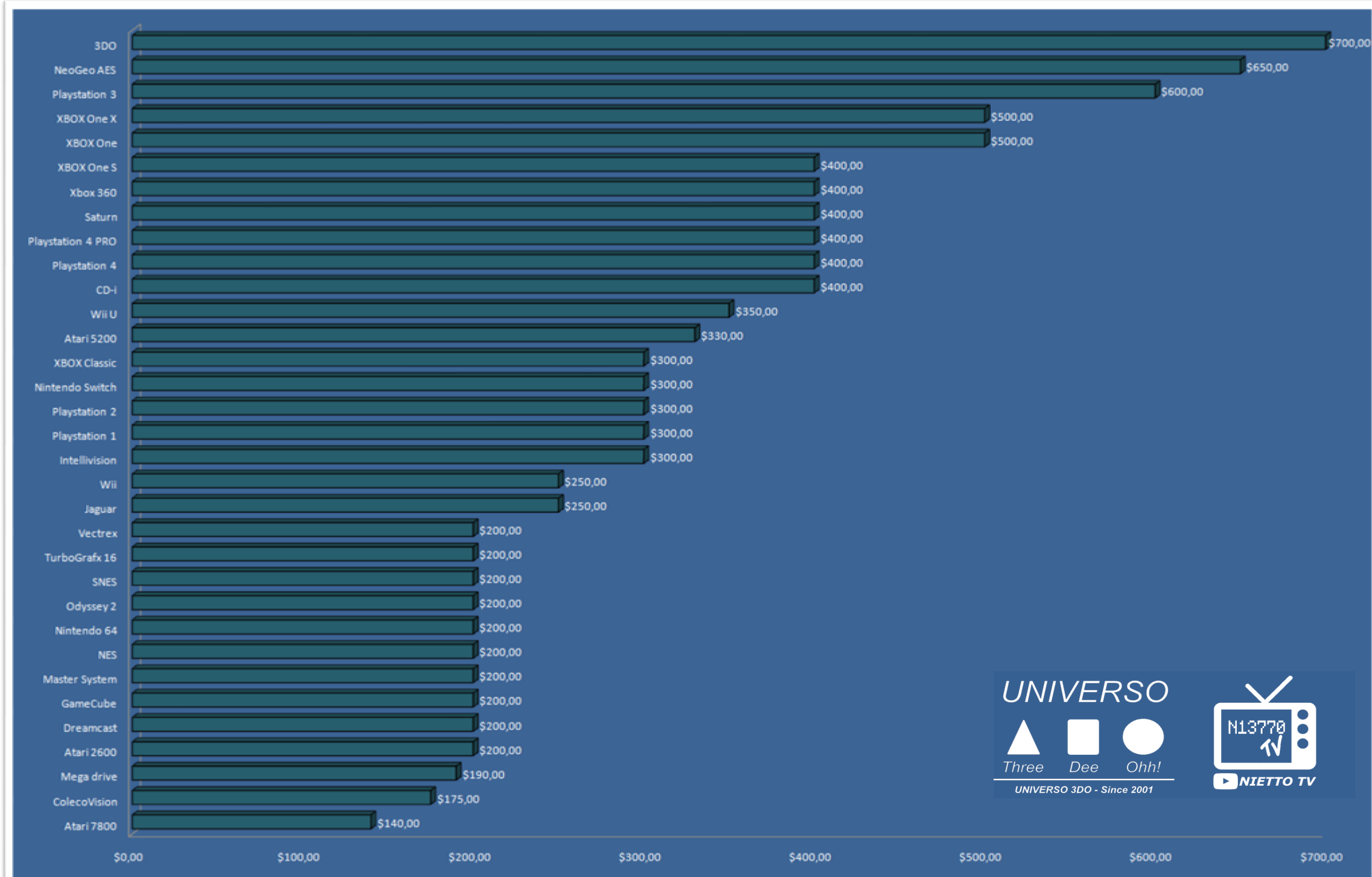
Dreamcast = Daria para comprar 03 e ainda sobraria U\$ 100 para gastar em jogos ou acessórios

XBOX One X = Daria para comprar 01 e ainda sobraria U\$ 200 para gastar em jogos ou acessórios

Atari 7800 = Daria para comprar exatamente 05 aparelhos

Playstation 2 = Daria para comprar 01 + 01 GameCube + 01 Dreamcast

Playstation 4 PRO = Daria para comprar 01 e ainda sobraria U\$ 300 para comprar 01 Nintendo Switch

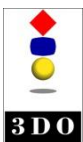


Comparativo de Especificações

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

3DO vs OUTROS VIDEOGAMES

Quão potente era o 3DO quando chegou ao mercado?
Será que ele era essa revolução toda mesmo?
Quando chegaram os concorrentes da 5ª geração, ele ainda era avançado ou ficou defasado?
Para responder essas perguntas, comparamos o 3DO com os principais consoles lançados no mercado (4ª e 5ª gerações).



COMPARATIVO COM VIDEOGAMES DA 4ª GERAÇÃO



3DO LANÇAMENTO - OUT / 1993 32 BITS
CPU – RISC ARM60 CLOCK – 12,5 MHz RESOLUÇÃO – 640 X 480 CORES – 16,8 MILHÕES POLÍGONOS – 20.000 SOM – 16 BITS DSP 44,1 KHz DOLBY SURROUND RAM – 2MB VRAM – 1MB CDROM – 2X

MEGA DRIVE / GENESIS LANÇAMENTO - OUT / 1988 16 BITS
CPU – MOTOROLA 68000 CLOCK – 7,67 MHz RESOLUÇÃO – 320 X 480 CORES – 512 POLÍGONOS - NÃO SOM – 8 BITS 8 a 22 KHz RAM – 64KB VRAM – 64KB CARTUCHO

SUPER NINTENDO (SNES) LANÇAMENTO - NOV / 1990 16 BITS
CPU – RICOH 5A22 CLOCK – 3,58 MHz RESOLUÇÃO – 512 X 478 CORES – 32.768 POLÍGONOS - NÃO SOM – 16 BITS 32 KHz RAM – 128KB VRAM – 64KB CARTUCHO

NEO GEO AES LANÇAMENTO - JUN / 1991 16 BITS
CPU – MOTOROLA 68000 CLOCK – 12 MHz RESOLUÇÃO – 384 X 264 CORES – 65.536 POLÍGONOS - NÃO SOM – 12 BITS 18,5 KHz RAM – 64KB VRAM – 74KB NEO GEO AES: CARTUCHO NEO GEO CD: CDROM – 1X NEO GEO CDZ: CDROM – 2X

MEGA + SEGA CD + 32X SEGA CD - 1991 / 32X - 1994 32 BITS
CPU – HITACHI SH-2 CLOCK – 23 MHz RESOLUÇÃO – 320 X 480 CORES – 32.768 POLÍGONOS – 40.000 A 160.000 SOM – 16 BITS (SURROUND) 44,1 KHz RAM – 512KB VRAM – 256KB CDROM – 2X

COMPARATIVO COM VIDEOGAMES DA 5ª GERAÇÃO



3DO LANÇAMENTO - OUT / 1993 32 BITS
CPU – RISC ARM60 CLOCK – 12,5 MHz RESOLUÇÃO – 640 X 480 CORES – 16,8 MILHÕES POLÍGONOS – 20.000 SOM – 16 BITS DSP 44,1 KHz DOLBY SURROUND RAM – 2MB VRAM – 1MB CDROM – 2X

ATARI JAGUAR LANÇAMENTO - NOV / 1993 64 BITS
CPU – MOTOROLA 68000 “TOM” 32 BITS “JERRY” 32 BITS CLOCK – 13,3 / 26,6 MHz RESOLUÇÃO – 720 X 440 CORES – 16,8 MILHÕES POLÍGONOS – 10.000 SOM – 16 BITS RAM – 2MB CARTUCHO JAGUAR CD – 2X

SEGA SATURN LANÇAMENTO - NOV / 1994 32 BITS
CPU – 2 X HITACHI SH-2 7604 HITACHI SH1 MOTOROLA 86EC000 CLOCK – 28,63 / 12,5 / 11,3 MHz RESOLUÇÃO – 720 X 576 CORES – 16,8 MILHÕES POLÍGONOS – 90.000 A 500.000 SOM – 16 BITS 44,1 KHz RAM – 4,5MB VRAM – 1,5MB CDROM – 2X

SONY PLAYSTATION (PS1) LANÇAMENTO - DEZ / 1994 32 BITS
CPU – LSI LR333X0 CLOCK – 33,8688 MHz RESOLUÇÃO – 640 X 480 CORES – 16,8 MILHÕES POLÍGONOS – 90.000 A 360.000 SOM – 16 BITS 44,1 KHz RAM – 3,5MB VRAM – 1MB CDROM – 2X

NINTENDO 64 (N64) LANÇAMENTO – JUN / 1996 64 BITS
CPU – NEC VR4300 CLOCK – 93,75 MHz RESOLUÇÃO – 720 X 576 CORES – 16,8 MILHÕES POLÍGONOS – 150.000 A 600.000 SOM – 16 BITS 44,1 KHz RAM – 4MB CARTUCHO

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

TRIP HAWKINS

É com muita alegria, que a Revista Universo 3DO inaugura a seção "Entrevistas".

E, para começar com o pé direito, a nossa primeira e exclusiva entrevista é com, nada mais nada menos, o criador do 3DO e da Electronic Arts, o Sr. Trip Hawkins!

Trip Hawkins respondeu às nossas perguntas agilmente, com paciência, boa vontade e com muita simpatia. Realmente ficamos surpresos.

Provavelmente, teremos mais algumas novidades exclusivas relacionadas ao Sr. Trip, mas no momento não posso adiantar mais nada. Se der certo, informo aqui na revista.

Dito isto, fique com a entrevista.



RU3 - Olá Trip, você deve estar cansado de responder essas perguntas, mas como na internet tem muitas informações divergentes, fica difícil saber o que é realmente verdade ou mentira. Sinta-se à vontade em não responder a qualquer questão, ok?

RU3 - 1) O que significa o nome 3DO e como surgiu esse nome?

TRIP - Eu queria uma palavra simples que terminasse em um som "oh" como áudio, vídeo, rádio. Um antigo colega, Rick Tompane, sugeriu 3D na frente do som, já que era uma característica fundamental da nossa marca.

RU3 - 2) Há uma imagem de um 3DO Coca-Cola rolando pela internet. Ele foi realmente lançado? Talvez uma edição especial? Ou é fake?

TRIP – Esse na foto é o Panasonic 3DO de 2ª geração, que foi lançado em 1994 ou 1995. Não sei por que há um logotipo da Coca-Cola, talvez o indivíduo apenas colocou o adesivo lá ou talvez houve uma promoção que eu nunca ouvi falar.

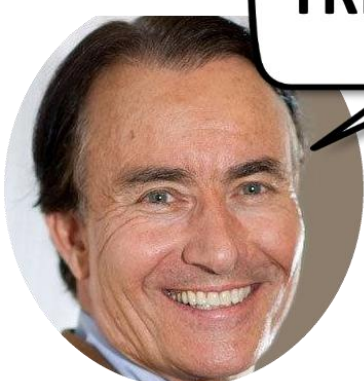


O 3DO "Coca-Cola"

RU3 - 3) Hoje, o que você acha que poderia ser feito para o 3DO ter dado certo naquela época?

TRIP - O 3DO ficou preso entre os ciclos tecnológicos. A máquina tinha uma excelente e exclusiva placa gráfica para 1993, CD-ROM e muita memória RAM, itens que eram muito caros em 1993-1994. Assim, a máquina custou demais. O modelo FZ-10 foi lançado em 1995-1996 e teria competido diretamente com o PS1, que em 1995, conseguiu ter um mecanismo gráfico personalizado mais avançado. Em retrospectiva, se soubéssemos em 1991, que a Sony lançaria o PS1 em 1995, talvez não tivéssemos lançado o 3DO, ou teríamos construído o M2 desde o início, visando um sistema mais poderoso para um lançamento em 1996.

TRIP DIZ...



Fui um executivo no início da Apple e desempenhei um papel fundamental na construção da Apple e da indústria de PCs. Após essa fase, criei a EA e a indústria de videogames. Nos últimos 40 anos nos EUA, apenas 20 empresas foram criadas a partir do nada e têm líderes da indústria tão valiosos quanto a EA, e eu desempenhei um papel fundamental em 2 deles. Somente Elon Musk (Tesla Motors / Hyperloop) poderia superar essa afirmação. Nos últimos 15 anos, eu tenho estado exclusivamente na Internet e na indústria de jogos mobile. Eu trouxe o primeiro e verdadeiro MMO ao mercado (Meridian 59) e fui um líder pioneiro em jogos casuais, jogos sociais e jogos móveis (por exemplo, Tower Bloxx, Millionaire City).

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

TRIP HAWKINS

RU3 - 4) Qual o principal motivo do 3DO ter falhado?

TRIP - A Sony é uma empresa enorme, com uma grande marca e eles investiram US\$ 2 bilhões em um excelente lançamento de produtos e estavam dispostos a oferecer o videogame a US\$ 299, apesar de estarem perdendo dinheiro (o que eles poderiam pagar). Em comparação, a 3DO Company tinha cerca de 1/20 do capital e nossos fabricantes não conseguiam ter um preço para competir com a Sony.

RU3 - 5) O M2 seria lançado na versão ADD-ON também? Ou somente como um novo console M2?

TRIP - Na melhor história revisionista, haveria apenas M2, desde o início.

RU3 - 6) Você tem idéia de quanto o M2 era potente? Seria mais potente que o PS1 e o Nintendo 64, por exemplo?

TRIP - O M2 era muito mais poderoso que o PS1, que o Nintendo 64, etc. Pelo menos, comparo o M2 com o PS2, que veio muito mais tarde.

RU3 - 7) Você tinha um modelo de 3DO favorito?

TRIP - Eu sempre gostei do primeiro modelo da Panasonic (FZ-1), mas não do joystick. Os joysticks posteriores eram mais sensíveis, embora você pudesse melhorar os primeiros afrouxando alguns parafusos.

RU3 - 8) E quanto aos jogos de 3DO? Você tinha algum favorito?

TRIP - Return Fire, Road Rash, FIFA e Madden.



Os jogos de 3DO favoritos de Trip Hawkins



O pioneirismo do 3DO abriu os olhos sobre o potencial dos gráficos 3D, som, armazenamento de discos ópticos, redes, jogos casuais, jogos sociais ... tantas coisas que se tornariam padrão mais tarde. Nós também fomos pioneiros em algumas das melhores práticas em como apoiar e dar um melhor tratamento aos desenvolvedores de software. A Sony admitiu-me, anos mais tarde, que eles copiaram muitos dos nossos detalhes. O que é muito triste, é que a Sony, Apple, Google, Facebook, Tencent e outros copiaram o modelo de sistema fechado com taxas de licença razoavelmente restritivas e de alto custo da Nintendo. Os desenvolvedores tiveram uma chance diferente com a proposta da 3DO, mas ele estava à frente de seu tempo e a Sony veio com escala, uma enorme marca e 20 vezes mais dinheiro.

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

TRIP HAWKINS



Link com o video da coleção
 (<https://www.youtube.com/watch?v=np8JQ6IB3So>)

RU3 - 10) Você joga atualmente? Qual seria o videogame e o jogo atual que mais gosta?

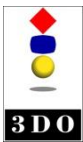
TRIP - Eu sempre estou jogando jogos (por exemplo: Internet, celular e algum console). Minha grande obsessão é a simulação de baseball MLB. Atualmente, meus jogos favoritos são os jogos de tabuleiro, onde as pessoas se reúnem na mesma mesa para um bom jogo de estratégia. O jogo que eu mais jogo é o MTG (Magic: The Gathering).



Jogo de tabuleiro MTG (Magic: The Gathering)

RU3 - 11) Gostaria de comentar algo sobre a Electronic Arts dos dias atuais?

TRIP - Eles demoraram muito para descobrir os jogos digitais. A alma da empresa mudou, mas estou muito feliz por terem sobrevivido e estarem fortes. Eles são como um filho meu, que cresceu e virou um adulto.



O 3DO foi a coisa mais corajosa e tola que eu já fiz. Eu fui o primeiro ser humano a reconhecer e estar disposto a organizar ações sobre o problema com o modelo de negócios da Nintendo. A licença draconiana da Nintendo deu-lhes muito controle e ela ficou com a maioria dos lucros. Os desenvolvedores são mal pagos e isso acaba limitando a variedade e a inovação dos jogos. Queria fazer algo mais transformador para o público e para os desenvolvedores.
 Eu simplesmente não percebi na época, que o 3DO era muito ambicioso. Eu fiz tudo o que pude para manter meu pobre bebê vivo, até que eu não tivesse mais nada para dar.



Download da entrevista original em inglês [aqui](#)
 (Download the original interview [here](#))



MARCELO NIETTO (N13770.U2)

MICHEL BUFFA

Acredito que a maioria das pessoas que procuraram informações sobre o 3DO, já devem ter encontrado o site do francês Michel Buffa, pelo menos uma vez na vida. Entre os vários assuntos abordados pelo site, ele tem uma seção com vários reviews sobre os jogos do 3DO, um videogame que era novidade naquela época. Além disso, é um dos primeiros sites da internet e o mais legal, é que está no ar até hoje! Vale a visita para saber como eram os sites nos primórdios da internet!

<http://users.polytech.unice.fr/~buffa/videogames.html#3do>

Ao invés de entrevistar o Michel, que por sinal foi muito bacana o tempo todo, pedi para ele contar um pouco sobre a história dele, do site e do 3DO (e sim, ele ainda tem o mesmo 3DO das matérias e está funcionando perfeitamente!).

Dito isto, fique com a entrevista.



Site do 3DO publicado em 1994: Uma história de um proprietário de 3DO (E de um pioneiro da Web)

As páginas 3DO estão entre as mais antigas da Web (1994)

Desde 1994, sou professor / pesquisador da Universidade de Nice, no sul da França, especializado na Web.

Sou um pioneiro da Web, por exemplo, as primeiras páginas do 3DO foram escritas no início de 1994, na sequência do marketing dos primeiros modelos Panasonic FZ-1 nos EUA.

Essas páginas são, certamente, as mais antigas da história da Internet e foram colocadas no primeiro servidor web da Carnegie Mellon University, Pittsburgh, durante o meu ano pós-doutorado.

Um jogador OLD GAMER e um pesquisador / professor em Ciências da Computação

Antes de falar sobre o 3DO, gostaria de contar os primeiros meses da Web e minha jornada como cientista da computação.

Aos 12 anos de idade, em 1977, meu pai me deu de Natal um computador Tandy TRS-80 com 4k de memória e um reproduutor de cassetes. Rapidamente, aprendi a programá-lo e, a troca de fitas contendo jogos, tornou-se popular na França. Nenhuma loja estava vendendo software e ver esses jogos (Space Invaders ou clones de Galaxian em baixíssima resolução, verde e preto) foi uma ótima motivação para tentar programar sozinho. Aos 15 anos, eu estava ensinando programação BÁSICA em clubes da minha cidade. Conheci outros entusiastas, a programação gráfica autodidata, etc. Depois do TRS-80, eu tive um Apple II e depois um Commodore Amiga.

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

MICHEL BUFFA

Em 1984, comecei a estudar informática na Universidade. Eu queria me tornar um "criador / programador de videogames". No momento em que os jogos eram muitas vezes criados por uma pessoa, eu vi uma abordagem muito criativa / artística / tecnológica.



Foto atual do Michel Buffa e de seu 3DO funcionando!

Em 1992, comecei o doutorado em visão computacional e robótica. O laboratório em que trabalhei estava conectado à internet (ninguém tinha conexão em casa na época), e foi por e-mail que entrei em contato com Jeff Minter, o fundador da Llamasoft, pois ele havia colocado o endereço de e-mail na tela inicial do seu jogo! As trocas de mensagens que tive com ele foram emocionantes.

No meu laboratório, nós possuíamos computadores da Silicon Graphics, computadores muito caros que foram usados nos efeitos especiais do filme Jurassic Park, o primeiro equipado com uma WebCam e o primeiro a ter um mapa em 3D. Apreendi rapidamente a usá-los e desenvolvi um primeiro motor 3D em linguagem C com base na biblioteca X-Windows, que usei durante meu PhD.

Em nosso Amiga e Atari ST, muito menos poderoso, o 3D era muitas vezes muito simples, em wireframe ou com preenchimento em cores, mas nunca com texturas.

Em 1993, no laboratório, vimos a chegada do primeiro navegador na história e podíamos ver imagens ao vivo que a NASA havia distribuído: a do rosto escondido de Júpiter, fotografado por uma sonda espacial poucos dias antes. Foi uma revelação para mim, eu rapidamente queria entender como funcionava a "Web", no momento em que podíamos contar os servidores da web com os dedos das mãos.

No final de 1993, fui à Universidade Carnegie Mellon para fazer um ano de pós-doutorado, ainda no campo da robótica e da visão. Um dia, o diretor do laboratório perguntou se alguém havia ouvido falar da "Web".

A Universidade Carnegie Mellon queria ter um "site" e eu com outro aluno nos oferecemos. Nós instalamos o primeiro servidor Web desta Universidade e começamos a criar páginas HTML (no momento em que era bastante limitado, CSS e JavaScript não existiam, fizemos a versão HTML 1 à mão, com um editor de texto simples, etc.).

Foi nesse momento que comecei a fazer páginas web e ensinar tecnologias da web.

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

MICHEL BUFFA

A primeira compra de um 3DO em Pittsburgh (EUA)

Em 1993, também acompanhava notícias sobre videogames e, quando Trip Hawkins, que era um forte apoiador do computador Amiga, uma máquina fantástica que eu possuía, anunciou o projeto 3DO, eu fiquei interessado .

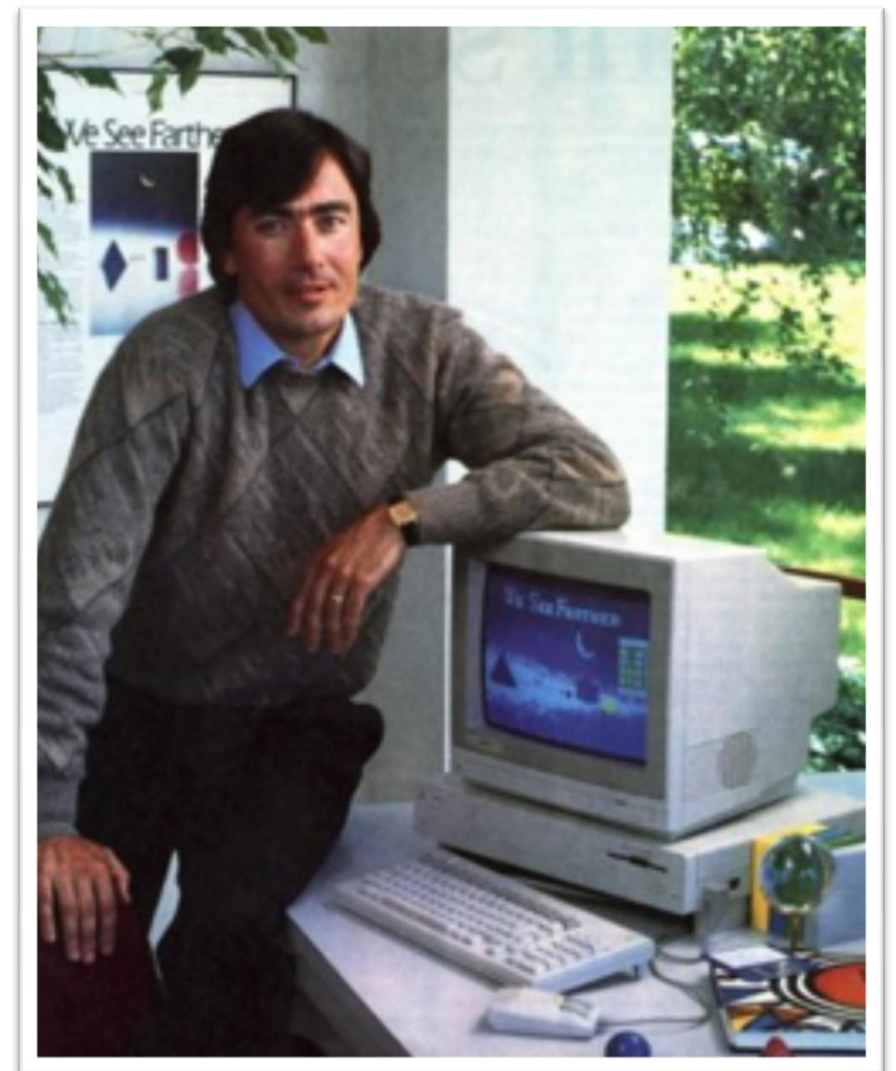
Eu fiz uma pré-ordem de compra do console (o primeiro modelo Panasonic) na loja Best Buy e eu o recebi no mesmo dia em que foi lançado, com o jogo Crash & Burn incluso.

Ver um jogo de corrida 3D com textura foi um verdadeiro choque. O jogo hoje parece fluido, com grandes pixels, etc., mas na época, era um desempenho técnico que não podia ser experimentado em qualquer outra máquina.

O único jogo texturizado impressionante "fora do 3DO" foi DOOM, que foi lançado mais tarde no PC e também foi executado em nossos computadores Sun Microsystem da Carnegie Mellon University.

Mas foi menos impressionante do que os jogos 3DO.

Sempre que um novo jogo saía, eu fazia um review dele nas minhas páginas pessoais do servidor web CMU.

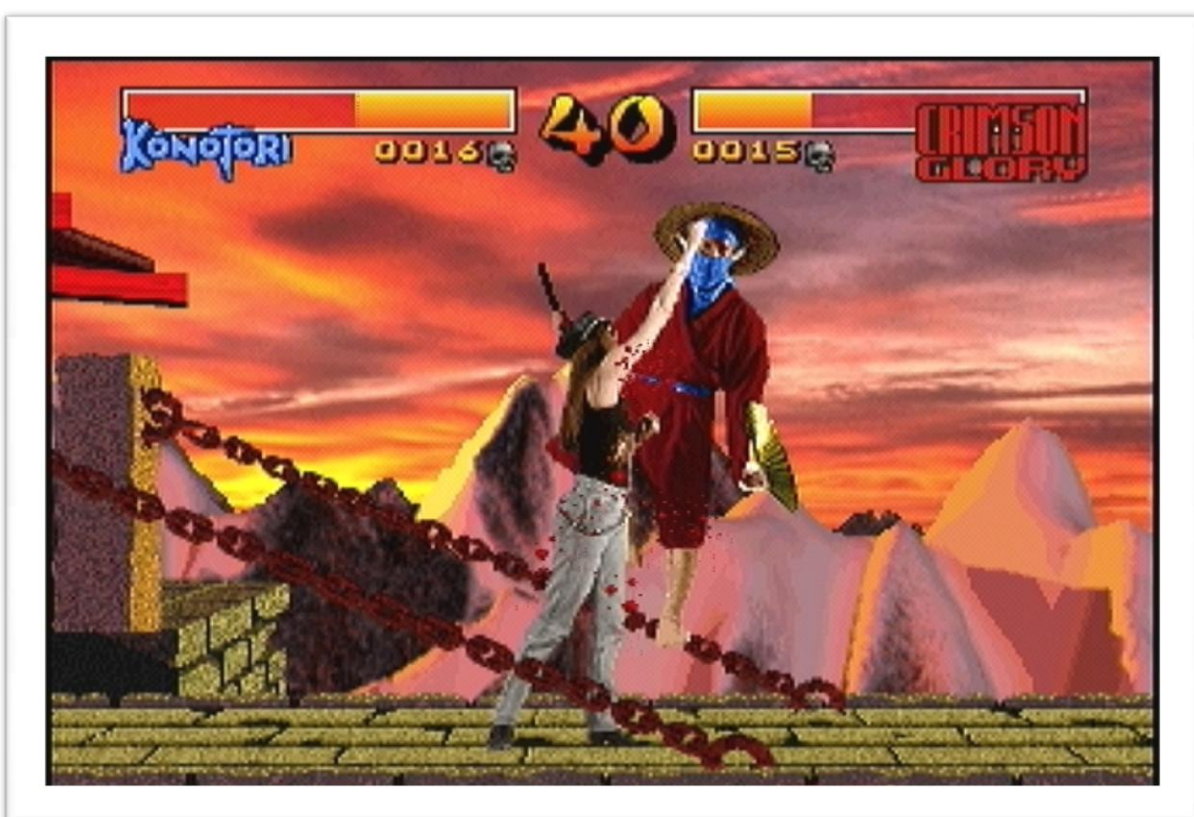


Trip Hawkins e o Amiga 1000

Eu encontrava na internet (não na web, que era quase inexistente na época), nos fóruns ou nos bulletin boards, as revisões de jogos, que eu copiava e formatava em páginas HTML.

Todos os dias, durante o ano que passei nos EUA, atualizava as páginas da 3DO pela manhã enquanto tomava meu café.

Conheci os desenvolvedores do 3DO



The Way of Warrior: O primeiro e criticado jogo da Naughty Dog

Havia vários contribuidores como David Liu, que foi o testador oficial do jogo The Way of the Warrior, produzido pela Naughty Dog (sim, os mesmos que criaram o famoso Uncharted) e quem me forneceu uma grande quantidade de informações, tanto do jogo quanto dos códigos secretos / truques. Também trocava e-mails com os desenvolvedores do game.

Por exemplo, eu adivinhei que eles estavam usando um interpretador LISP no código do The Way of The Warrior, assim como o editor de código-fonte EMACS, popular na época no mundo dos desenvolvedores do Unix.

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

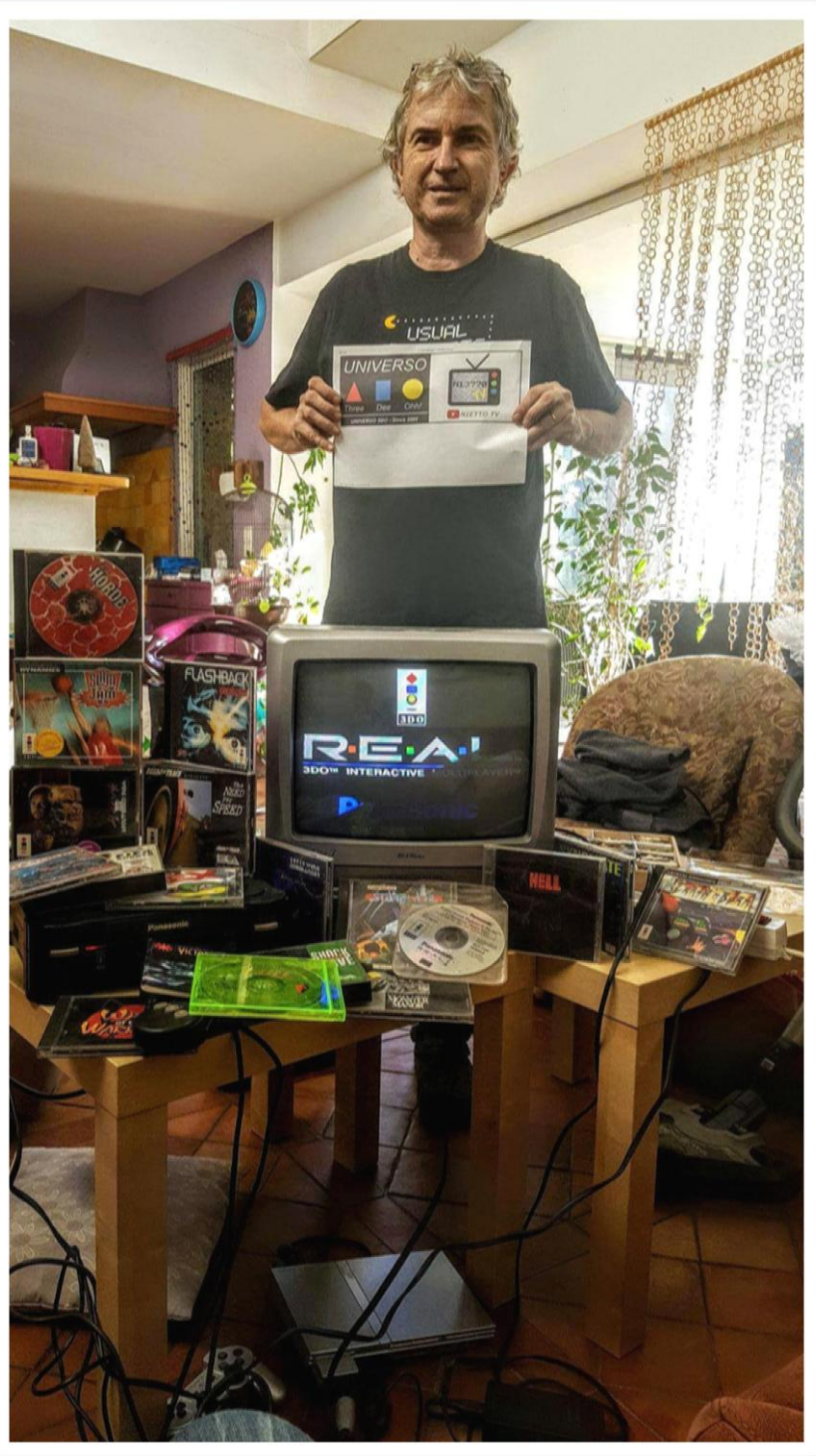
MICHEL BUFFA

The Way of Warrior, foi um dos primeiros jogos a misturar um kernel de linguagem compilado de alto desempenho e um intérprete de linguagem de script (LISP) para a programação de movimentos e interações de alto nível.

Também troquei vários e-mails com Laurent Benes, gerente de projeto do jogo Shockwave da Electronic Arts, quando estiveram no politécnico na França e ele foi muito amigável com um aluno que trabalhou comigo na minha equipe de pesquisa no INRIA, o laboratório francês onde fiz o meu doutorado e cujo nome era Cyrille Zeller.

Quando Cyrille terminou seu doutorado, ele foi contratado pela Electronic Arts a pedido de Laurent Benes e trabalhou no Road Rash do 3DO e em um jogo de golfe, também para 3DO. Claro, eu estava ciente dos desenvolvimentos em tempo real porque Laurent e Cyril me enviavam e-mails regulares.

E foi assim que, em 1994 e em 1995, desenvolvi essas páginas: recuperando na Internet informações "clássicas" (fóruns, BBC, mails) compartilhadas por outras pessoas apaixonadas e informações enviadas pelos desenvolvedores que conheci. As páginas foram hospedadas no servidor web CMU que ajudamos a implementar.



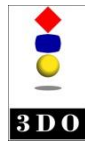
Temos um enorme orgulho desta foto!
Obrigado Buffa!



A tv de tubo, o videogame 3DO e seus jogos. Tudo funcionando perfeitamente!

A CMU sempre manteve online, até 2017, essas páginas. Mas, assim que voltei para a França, coloquei uma cópia online nos servidores da Universidade de Nice, como arquivos e testemunhos dos primeiros anos da World Web. Eu sei que eles não parecem páginas "modernas", mas eu queria mantê-las em seu estado original. Claro, alguns links não funcionam, mas na época, não sei por quê, copiei em minhas próprias páginas muitas informações que sobreviveram.

Eu ainda tenho o meu 3DO, como vocês podem ver nas fotos, e depois do contato que recebi da REVISTA UNIVERSO 3DO, eu o tirei do armário. Este foi um ótimo console e que marcou seu tempo, mesmo que não tenha atingido o esperado sucesso.





[Download da entrevista original em francês aqui](#)
(Télécharger l'interview originale en français ici)





[Download da entrevista em inglês aqui](#)
(Download the interview in english here)



Site Universo 3DO

MARCELO NIETTO (N13770.U2)



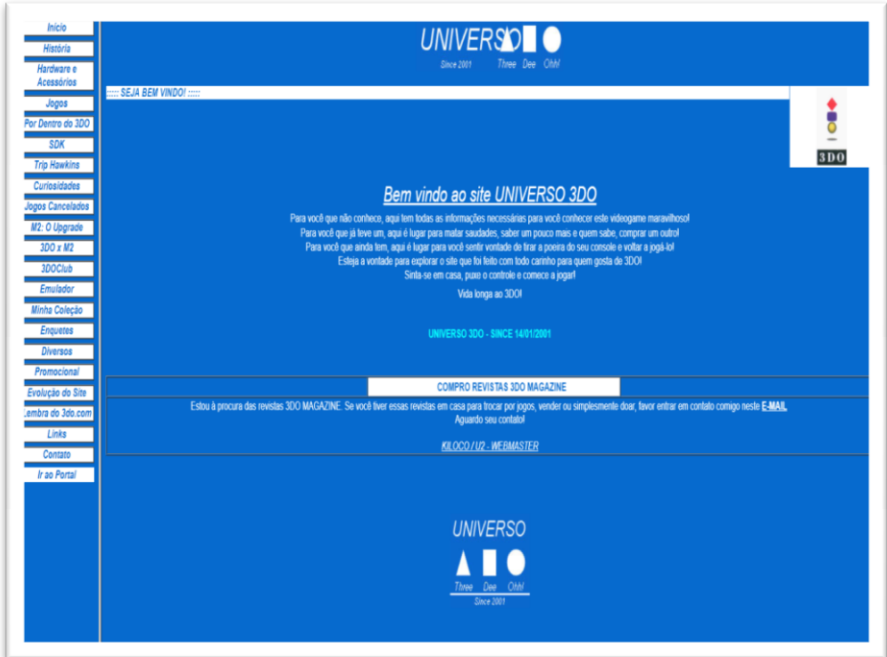
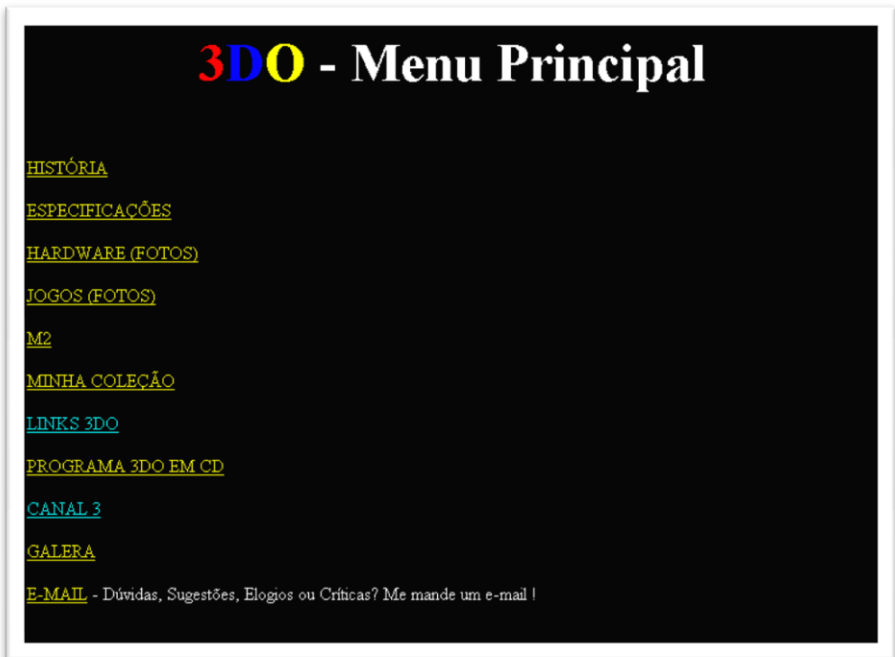
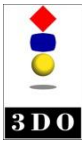
Página inicial do Universo 3DO, site que eu mantinha nos anos 2000 e que tinha de tudo um pouco sobre meu videogame favorito.

O Universo 3DO foi feito todinho no FRONT PAGE (lembra?) e na época, tentei deixá-lo o mais leve possível para que todos pudessem acessar sem muita demora no carregamento das páginas.

Muitas horas foram gastas pesquisando assuntos, fotos, fatos e histórias em uma época em que a internet era pra lá de lenta. Eu só podia acessar nos fim de semanas, utilizando o modem LUCENT de 56K em um PC AMD K6-II 500Mhz c/128MB de memória!

O site mudou de host por diversas vezes, pois como eram gratuitos, acabavam fechando ou virando pagos. O redirecionador “cjb.net” também mudou para pago e acabei perdendo o endereço universo3do.cjb.net. Essas coisas geravam um stress constante e, de tempos em tempos, eu tinha que subir o site inteirinho para o novo host (sempre com aquela internet lenta). Além disso, cada host tinha suas regras e era sempre necessário fazer diversos ajustes nos arquivos para que tudo funcionasse a contento.

Mas no final, tudo valeu a pena. Fiz boas amizades através do site Universo 3DO e isso não tem preço!



As evoluções do site 3DO durante os anos 2000

Todos os sites que eu mantinha (UNIVERSO 3DO, UNIVERSO AMIGA, FMVBR e FUTEBOL VIRTUAL) ainda estão online (por enquanto): <https://www.youtube.com/watch?v=xYpy3fvMS68>

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

Sobre o autor

O INÍCIO

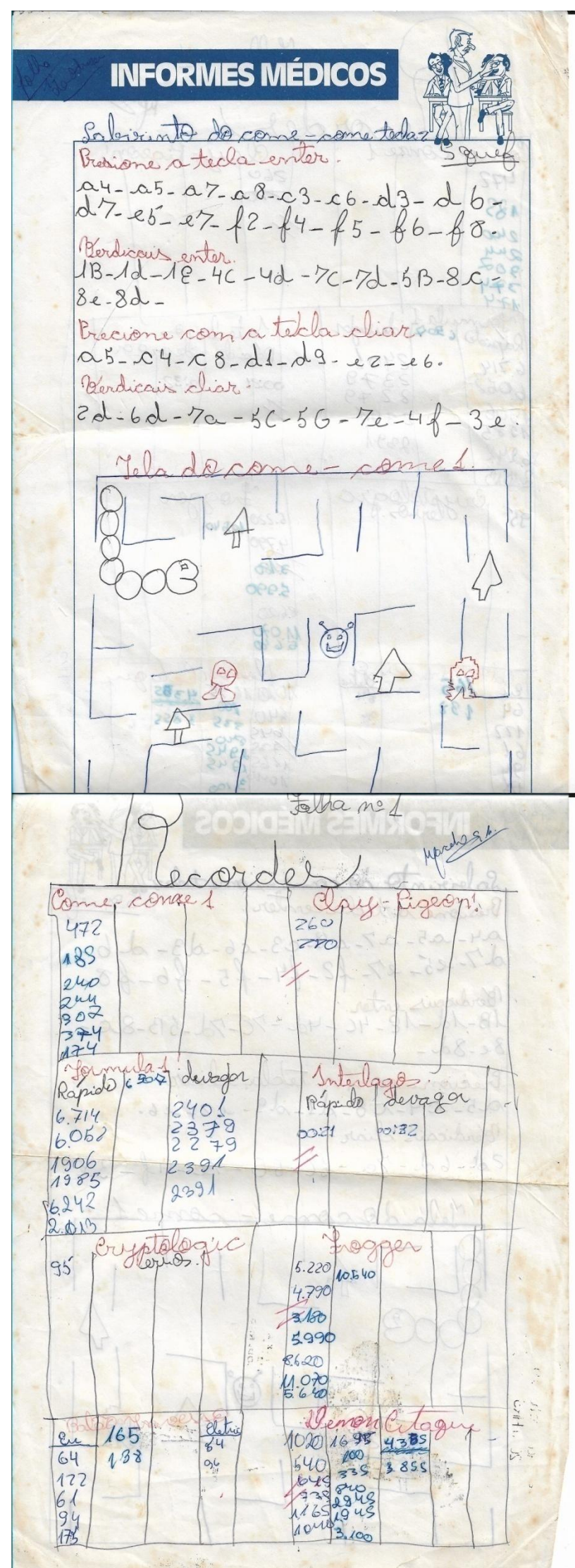
No início da minha história gamística, eu sempre tive algum videogame que não era o que todo mundo tinha. Isso era bom por um lado e ruim pelo outro. Era bom porque eu jogava jogos que a maioria não poderia jogar e era ruim porque não podia fazer trocas ou jogar aquele jogo famoso que todo mundo comentava na escola.

Meu primeiro videogame foi o Odyssey (Odyssey 2 no exterior) que ganhei no Natal de 1984. Aquele teclado e aquele design do futuro faziam em meus olhos brilhar! Me diverti muito com ele jogando Cryptologic, Interlagos e Formula 1 (cartucho com 3 em 1 que vinha junto com o console).

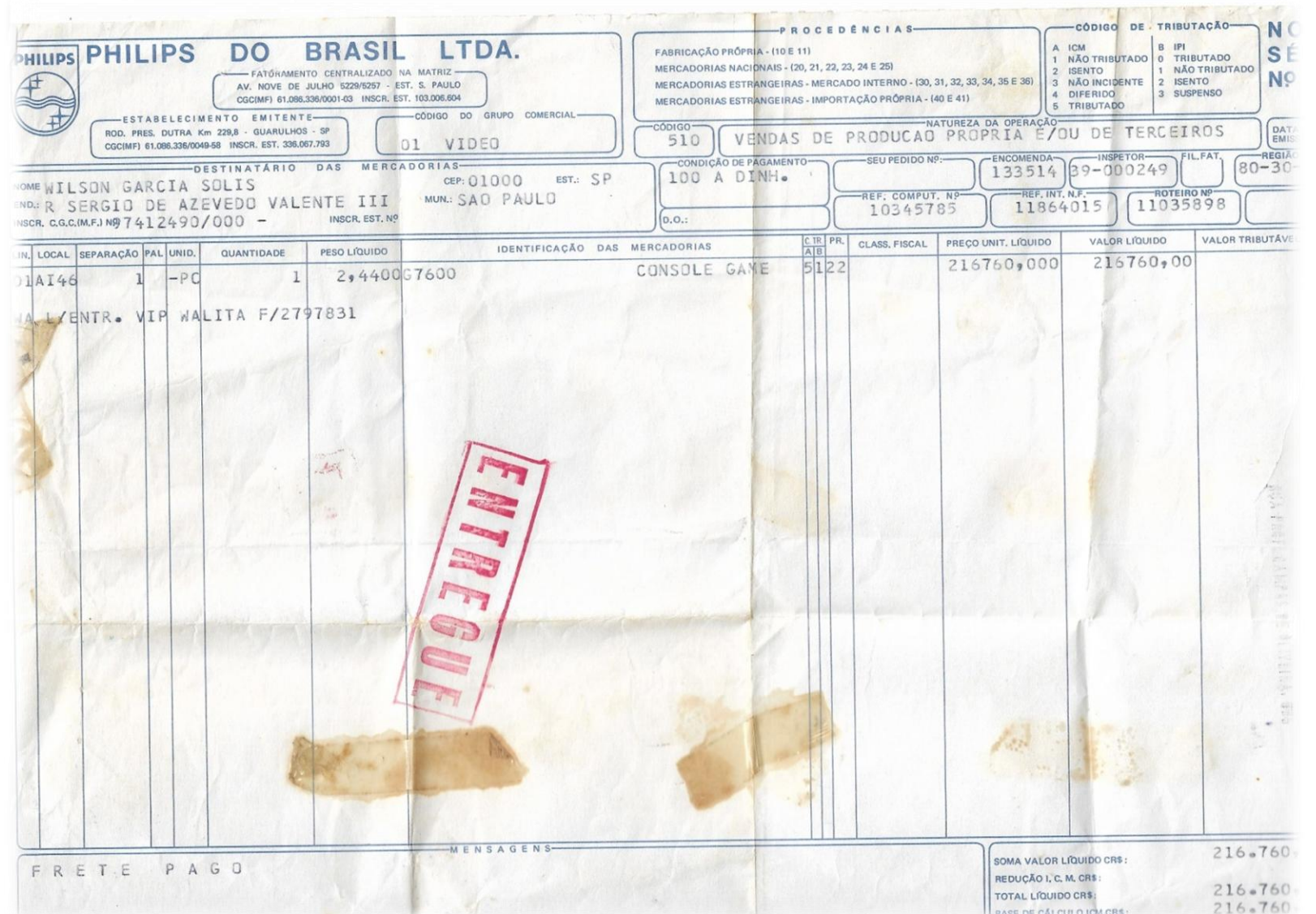
Lembro também de passar horas fazendo o meu próprio labirinto no Come-Come. Pena que perdia tudo ao desligar o aparelho, pois não tinha como salvar. Nesta época, todo mundo tinha o Atari 2600 e todos faziam trocas e empréstimos de cartuchos, menos eu... Mas isso foi até ganhar um Atari 2600 com uma maleta de madeira :)



Eu e meu primeiro videogame: ODYSSEY



Labirinto personalizado e os recordes



Nota Fiscal de compra do Odyssey em 1984



Tive um Atari e maleta igualzinha!



Coleção completa da revista Odyssey Aventura que recebia na época... Pena que o diploma e carteirinha de associado nunca chegou. Sim, estou frustrado até hoje!

Sobre o autor

MARCELO NIETTO (N13770.U2)



Esse foi o meu segundo MSX EXPERT, similar ao primeiro que eu tive na época



Depois que me casei, o AMIGA ficou temporariamente no quarto de minha irmã

ERA 8 BITS

Meus amigos tinham clones do NES ou o Master System. Eu, como sempre, parti para algo mais incomum como jogar em um micro MSX Gradiente Expert 1.1 BR com drive de 5.1/4”. A vantagem é que pagava muito barato nos jogos em disquete e a desvantagem é que não jogava os grandes hits da Nintendo e Sega. Vendi para ajudar na compra do caro Commodore Amiga 500.

ERA 16 BITS

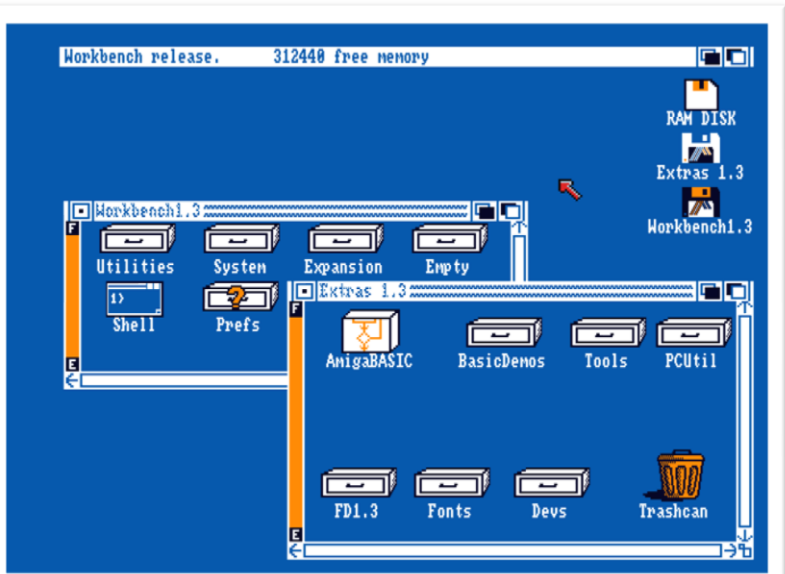
Pulando para a era 16 bits, meus amigos estavam defendendo seus consoles na guerra SNES x MEGA para saber qual era o melhor e eu olhava a disputa por fora, pois jogava em um poderoso micro Commodore Amiga 500 c/1mb de ram. Novamente não joguei os hits da Sega / Nintendo, mas o micro tinha jogos excelentes, eu fazia muitas animações caseiras, adorava usar o NASP (programa de sampler de sons) e assistia a muitas demos.



Comprei o AMIGA 500 em uma importadora (Abdala?) na Av.Paulista. Foi uma grana.



1ª tela que você via ao ligar o Amiga 500



Sistema operacional Workbench

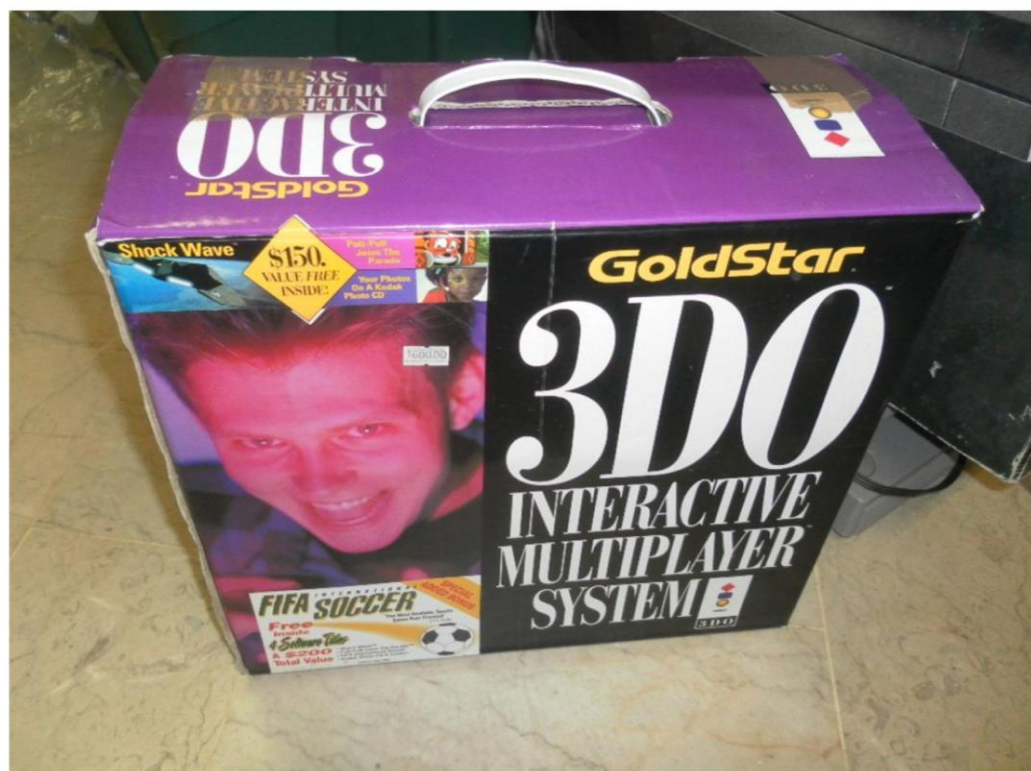


Um dos meus softs preferidos: o NASP

Sobre o autor

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

ERA 32 BITS



Caixa similar ao do meu primeiro 3DO Goldstar



Similar ao primeiro 3DO que eu tive. Vendi para...



... comprar este PS1. Bateu arrependimento até...

Já na era 32 bits, foi assim: Uma vez, eu e minha futura esposa estávamos andando no shopping Plaza Sul (último piso) em SP em 94 ou 95, quando algo me chamou a atenção numa loja de eletrônicos importados. Uma tv na vitrine exibia um filme com Ferrari, Porsche, Lamboguini, Corvette, entre outros carros fazendo manobras incríveis. E qual não foi minha surpresa ao perceber que não era um filme e sim um videogame, o 3DO. Na época em que os videogames mais modernos eram os Mega-Drives e os SNES que não possuíam aberturas com filmes, aquilo era incrível! Naquele dia em diante, eu tinha que ter um 3DO de qualquer jeito.

Pouco tempo depois comprei meu primeiro 3DO, um GOLDSTAR novinho. Foi um sucesso entre a família e amigos, onde disputávamos campeonatos de FIFA. Com o aparecimento do Playstation e seus jogos 3D com preços baixos (R\$ 5,00 contra R\$ 25,00 do 3DO), acabei vendendo meu querido 3DO com +/- 25 cds. Com o tempo, veio o arrependimento e acabei comprando o 3DO novamente (PANASONIC FZ-1).



4 controles (um modelo diferente de cada) e duas GAMEGUN: O 3DO sob controle!



... comprar um 3DO novamente.



Depois também comprei esse do meu amigo Jair. Estava quase sem uso!

Sobre o autor

MARCELO NIETTO (N13770.U2)

ERA 128 BITS E ATUALMENTE



Playstation 2 Fat + Eye Toy + Modem + 4 controles



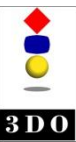
PS3 60GB: O último videogame que realmente joguei bastante



Depois veio o Playstation 2, Playstation 3 (modelo 60GB, o mais completo de todos com Wifi, leitor de cartões, detalhe cromado e o Emotion Engine do PS2). Neste meio tempo, já havia começado a colecionar videogames e micros. Cheguei a ter mais de 50 consoles / micros e cheguei a aparecer em algumas revistas e jornais, além do convite para o “PROGRAMA HOJE EM DIA”, que infelizmente não pude comparecer.

Atualmente não tenho mais coleção de videogames, mas me divirto usando emuladores de consoles, micros e arcades em aparelhos que montei especificamente para este fim e que os chamo de RETROCUBE.

Bom, era isso... Vou terminar deixando as fotos da minha “ex-gameroom raiz” e o link para os videos da ex-coleção =).



Sobre o autor

MARCELO NIETTO (N13770.U2)



Video de cada console da ex-coleção de micros e videogames

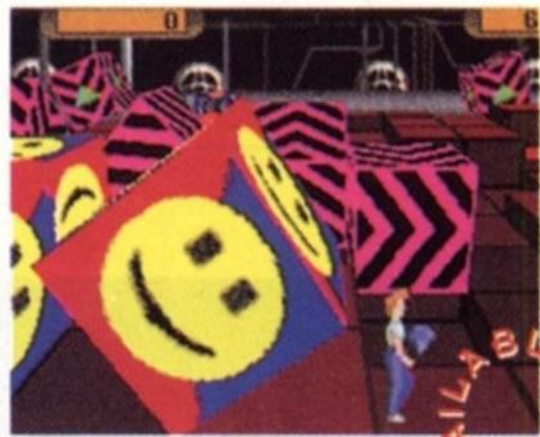
https://youtu.be/vzgYPiNO_U4

Video do quarto com e ex-coleção de micros e videogames

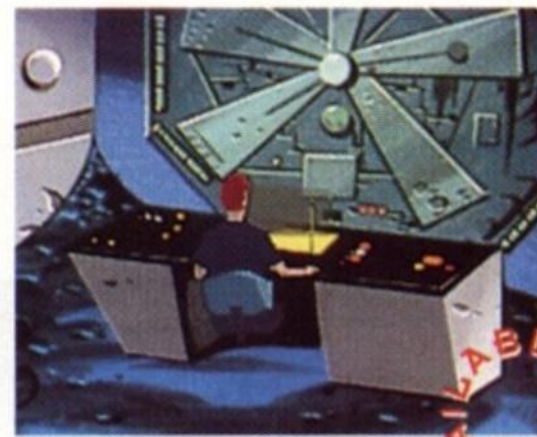
<https://youtu.be/e2RxMfSzx-g>



Demolition Man™
Virgin Interactive Entertainment



Gridders™
Studio 3DO/Tetragon



Another World™
Interplay Productions



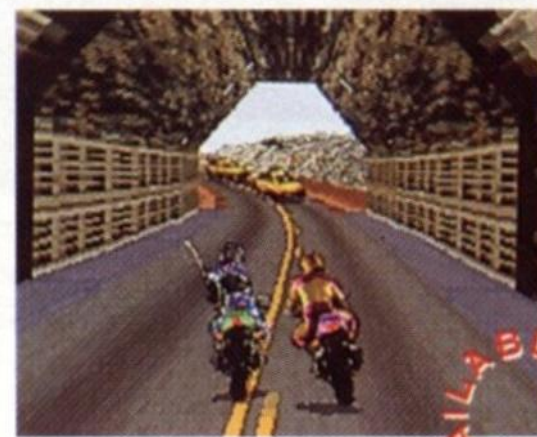
Total Eclipse™
Crystal Dynamics



Star Control II™
Crystal Dynamics



**Shock Wave:
Invasion Earth™**
Electronic Arts



Road Rash™
Electronic Arts



**Off-World
Interceptor™**
Crystal Dynamics



**FIFA
International Soccer™**
Electronic Arts



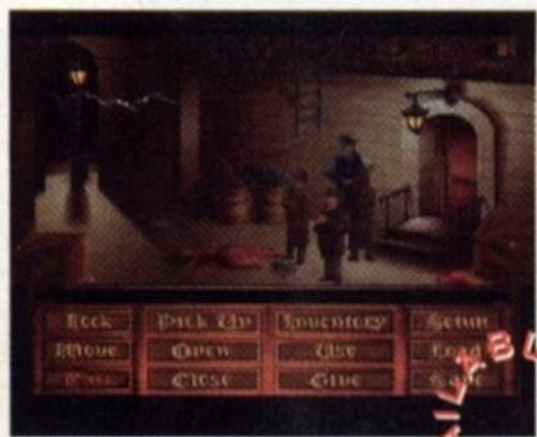
**Super Wing
Commander™**
Origin/Electronic Arts



PaTaank™
Crystal Dynamics



Dragon's Lair™
Elite



**The Lost Files of
Sherlock Holmes™**
Electronic Arts



**Escape from
Monster Manor™**
Electronic Arts



**John Madden
Football™**
Electronic Arts



The Horde™
Crystal Dynamics



Sewer Shark™
Virgin Interactive Entertainment/
Digital Pictures



Night Trap
Virgin Interactive Entertainment/
Digital Pictures



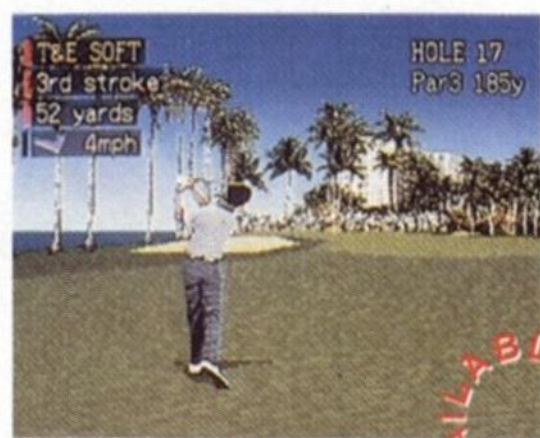
Powers Kingdom™
Panasonic Software



Mega Race™
Mindscape International



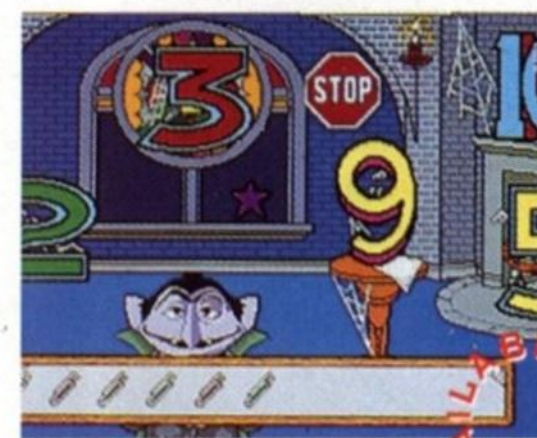
Soccer Kid™
Krisalis Software



**Pebble Beach
Golf Links®**
Panasonic Software



**The Incredible
Machine™**
Sierra On-line



**Sesame Street®
Numbers**
Electronic Arts

Introducing the 3DO system



Theme Park™
Bullfrog/Electronic Arts



Super Street Fighter II Turbo™
Panasonic Software



GEX™
Crystal Dynamics



Club 3DO: Station Invasion™
Studio 3DO



Samurai Showdown™
Crystal Dynamics



Wing Commander III™
Origin/Electronic Arts



Flashback™
US Gold



World Cup Golf™
US Gold



Twisted™
Electronic Arts



Way of the Warrior™
Interplay Productions



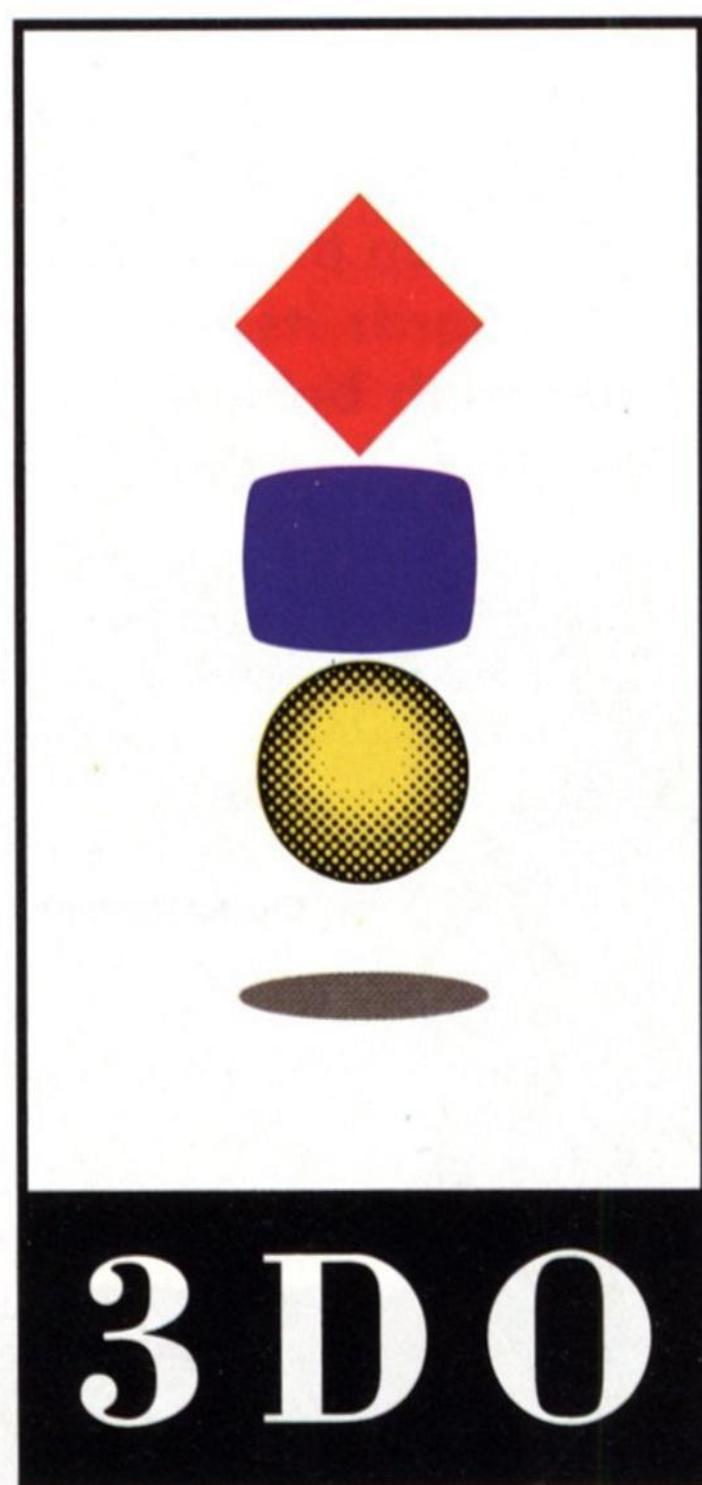
Kingdom™
Interplay Productions



Supreme Warrior™
Acclaim/Digital Pictures



Shock Wave: Operation Jumpgate™
Electronic Arts



No limits

Check it out at a store near you

Availability is not guaranteed and is based on information at the time of going to press. But don't believe us, check it out at your local Game Limited, selected HMV Stores, Virgin Megastores, and all good independent dealers. Call 0800 444220 for your local dealer.

