

eBook Grátis



# A HISTÓRIA DA NINTENDO



BAR DOS GAMERS PUBLICAÇÕES



eBook grátis

# A HISTÓRIA DA NINTENDO

---

A Nintendo é uma empresa multinacional japonesa que tem uma longa e fascinante história na indústria de videogames. A companhia começou fabricando cartas de baralho em 1889 e, desde então, evoluiu para um dos nomes mais icônicos da indústria dos jogos. Com franquias amadas como Super Mario, The Legend of Zelda e Pokémon, a Nintendo criou alguns dos personagens mais conhecidos da história dos games.

Neste e-book, mergulharemos profundamente na história completa da Nintendo, desde seu humilde começo como uma empresa de baralhos até sua posição atual como um importante player na indústria de videogames.

# 01

Dando as Cartas

# 02

Os Primeiros Consoles

# 03

Salvando a Indústria

# 04

A Era dos 16 Bits

**ÍNDICE**

---

# 05

A Era 3D

# 06

Uma Nova Tecnologia

# 07

Em Busca do Movimento

# 08

A Nova Geração

# 09

Portáteis

**ÍNDICE**

---

**01**

**DANDO  
AS  
CARTAS**

---

# DANDO AS CARTAS

---

A Nintendo é uma empresa multinacional japonesa que se tornou uma das marcas mais reconhecidas na indústria de jogos. A empresa foi fundada em Kyoto, Japão, em 23 de setembro de 1889, por Fusajiro Yamauchi. Inicialmente, a empresa se chamava Nintendo Koppai, que significa "Nintendo Playing Card Co." e o primeiro produto da empresa foi um baralho japonês chamado Hanafuda.

As cartas Hanafuda eram uma forma popular de entretenimento no Japão e eram usadas para uma variedade de jogos tradicionais japoneses, incluindo um jogo chamado Koi-Koi. Esse baralho foi criado por Yamauchi, que usou sua experiência em carpintaria para fabricá-los com casca de amoreira japonesa. Os cartões apresentavam desenhos coloridos que retratavam flores japonesas, animais e outros símbolos culturais.

# DANDO AS CARTAS

---

A Nintendo rapidamente se tornou um dos principais fabricantes de cartas de baralho no Japão e, na década de 1950, a empresa havia se expandido para a indústria de brinquedos. A companhia produzia diversos itens, entre eles a plasticina, um tipo de massinha de modelar, e o Ultra Hand, um brinquedo simples que permitia ao usuário ampliar seu alcance para pegar objetos diversos como controles remotos, revistas e caixas.

Na década de 1960, a Nintendo entrou pela primeira vez no mercado de brinquedos eletrônicos, produzindo uma série de jogos populares, incluindo o Love Tester e o Light Telephone. O sucesso da empresa na indústria de brinquedos a levou a explorar novos empreendimentos, incluindo a produção de uma série de jogos de fliperama.

# DANDO AS CARTAS

---

A entrada da Nintendo no mercado de videogames ocorreu no final dos anos 1970 com o lançamento do Color TV-Game, um console doméstico que reproduzia várias versões do Pong. Em 1981, a empresa lançou Donkey Kong, um jogo de plataforma com Mario, que se tornaria o personagem mais conhecido da Nintendo.



**02**

**OS**

**PRIMEIROS**

**CONSOLES**

---

# OS PRIMEIROS CONSOLES

---

No final dos anos 1970, a Nintendo começou a explorar a indústria de videogames, que ainda estava engatinhando na época. Em 1977, a empresa lançou o Color TV-Game, uma série de consoles dedicados que reproduziam várias versões do Pong. O Color TV-Game foi um enorme sucesso no Japão e ajudou a Nintendo a se estabelecer na indústria de videogames.

O sucesso da Nintendo com o Color TV-Game levou a empresa a expandir suas ofertas na indústria e mercado de videogames. Em 1980, a Nintendo contratou um jovem designer chamado Shigeru Miyamoto para criar novos conceitos de jogos. O primeiro projeto de Miyamoto foi um game chamado Radar Scope, baseado no popular gênero de tiro espacial da época.

# OS PRIMEIROS CONSOLES

---

Infelizmente, Radar Scope não foi um sucesso e a Nintendo ficou com um excedente de máquinas não vendidas. Em vez de desistir dos videogames, a Nintendo decidiu reaproveitar os aparelhos criando um novo título que pudesse ser jogado nelas. Este jogo mais tarde ficaria conhecido como Donkey Kong.

Donkey Kong foi lançado em 1981 e rapidamente se tornou um enorme sucesso. O jogo apresentava um personagem chamado Jumpman, que mais tarde se tornaria o famoso Mario. A missão do personagem é resgatar sua namorada do gorila que dá nome ao título, Donkey Kong. O sucesso do jogo ajudou a estabelecer Mario como um dos personagens mais icônicos da história dos videogames.

# OS PRIMEIROS CONSOLES

---

O sucesso da Nintendo com Donkey Kong também ajudou a empresa a expandir para novos mercados. Em 1983, a Nintendo lançou o console Family Computer (Famicom) no Japão. O Famicom era um console de 8 bits que apresentava uma variedade de jogos populares, incluindo Super Mario Bros. e The Legend of Zelda.

O Famicom foi um grande sucesso no Japão e, em 1985, a Nintendo lançou uma versão modificada para o mercado norte americano chamada Nintendo Entertainment System (NES). O NES foi um enorme sucesso, vendendo milhões de unidades e ajudando a revitalizar a indústria de videogames após o crash de 1983. No Brasil o console é até hoje carinhosamente chamado de Nintendinho.

# OS PRIMEIROS CONSOLES

---

O sucesso do NES levou ao desenvolvimento de uma série de franquias de jogos populares, como Mario, Zelda e Metroid. Essas franquias se tornaram algumas das mais reconhecidas e amadas na indústria de videogames.

O sucesso da Nintendo na indústria pode ser atribuído à sua dedicação à qualidade e à inovação. A empresa sempre esteve comprometida em criar experiências divertidas e envolventes para jogadores de todas as idades, e sua capacidade de cumprir essa promessa de forma consistente a ajudou a se tornar uma das empresas mais bem-sucedidas do setor.

**03**

**SALVANDO**

**A**

**INDÚSTRIA**

---

# SALVANDO A INDÚSTRIA

---

Em 1985, com o lançamento do NES nos Estados Unidos, a Nintendo marcou a sua entrada oficial no mercado internacional de videogames. O lançamento do NES foi um momento crucial na história. A indústria sofreu uma grave queda em 1983 devido a uma abundância de jogos de baixa qualidade que estavam inundando o mercado (alô E.T. é de você mesmo que estamos falando), e muitas pessoas começaram a ver os videogames como uma moda passageira. No entanto, o sucesso do NES ajudou a mudar essa percepção e revitalizou a indústria.



# SALVANDO A INDÚSTRIA

---

Um dos fatores-chave para o sucesso do NES foi seu foco em jogos de qualidade. A Nintendo implementou um rigoroso processo de controle de qualidade, conhecido como "Selo de Qualidade Nintendo", para garantir que apenas os melhores jogos fossem lançados para o console. Isso ajudou a companhia a construir a confiança dos consumidores e consolidou a reputação da Nintendo como uma empresa comprometida em criar somente experiências divertidas, envolventes e inovadoras.

A Nintendo continuou a lançar jogos populares no final dos anos 1980 e início dos anos 1990. Em 1986, a empresa lançou Metroid, um popular game de ação e aventura que introduziu a amada e misteriosa personagem Samus Aran.

# SALVANDO A INDÚSTRIA

---

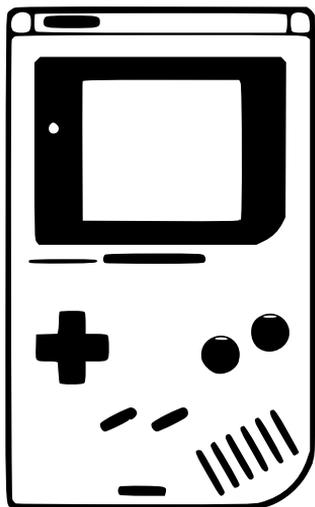
No ano seguinte, foi lançado Kid Icarus, que ficou conhecido por sua jogabilidade desafiadora e trilha sonora memorável. Punch-Out, um jogo de boxe com um elenco colorido de personagens, também chegou nessa época e se tornou um sucesso entre os jogadores.

Além de suas ofertas de console, a Nintendo também começou a fabricar o console portátil Game Boy em 1989. O aparelho apresentava uma tela verde e preta e era alimentado por quatro pilhas AA. Apesar de suas limitações, o Game Boy foi um enorme sucesso, em parte graças à popularidade de jogos como Tetris e Super Mario Land.

# SALVANDO A INDÚSTRIA

---

No geral, o NES e o Game Boy ajudaram a estabelecer a Nintendo como uma das empresas líderes na indústria de videogames. O compromisso da Nintendo com a qualidade e a inovação ajudou a construir uma base de fãs leal, e seu sucesso abriu caminho para futuros consoles e portáteis, incluindo o Super Nintendo Entertainment System (SNES) e o Game Boy Color.



**04**

**A**

**ERA**

**DOS**

**16 BITS**

---

# A ERA DOS 16 BITS

---

Em 1991, a Nintendo lançou o Super Nintendo Entertainment System (SNES) na América do Norte, após seu lançamento no Japão no ano anterior. O SNES era um console de 16 bits que apresentava gráficos e som aprimorados em comparação com seu antecessor, o NES. O SNES - aqui no Brasil chamado de Super Nintendo - veio com um controlador que tinha mais botões, permitindo uma jogabilidade mais complexa, e apresentava uma variedade de jogos populares, incluindo sequências incríveis para sucessos como Super Mario World e The Legend of Zelda: A Link to the Past.

# A ERA DOS 16 BITS

---

O lançamento do SNES consolidou ainda mais a posição da Nintendo como um importante player na indústria de videogames. O console foi um enorme sucesso, com muitos de seus jogos se tornando clássicos instantâneos. Super Mario World, por exemplo, foi elogiado por seus gráficos coloridos, design de níveis inovador e trilha sonora cativante, e ainda é considerado um dos melhores jogos de todos os tempos.

A Nintendo continuou a lançar títulos populares ao longo da década de 1990, incluindo Donkey Kong Country, um jogo que introduziu gráficos pré-renderizados e se tornou um dos jogos mais vendidos da era Super Nintendo.

# A ERA DOS 16 BITS

---

Super Mario Kart, um jogo de corrida com personagens do universo Mario, também foi lançado nessa época e se tornou um elemento básico dos jogos multiplayer. Star Fox, um shooter de naves com animais antropomórficos, foi elogiado por seu uso inovador de gráficos 3D e sua jogabilidade envolvente.

Além de suas ofertas de console, a Nintendo também lançou o portátil Game Boy Color em 1998. O diminuto console era uma versão atualizada do Game Boy original e apresentava uma tela colorida, permitindo gráficos mais vibrantes. O portátil também era compatível com jogos Game Boy mais antigos, garantindo que uma grande biblioteca estivesse disponível desde o início.

# A ERA DOS 16 BITS

---

Pokémon Red e Blue, dois títulos que permitiam aos jogadores coletar e lutar contra criaturas, foram lançados para o Game Boy Color e se tornaram extremamente populares, gerando uma enorme franquia que continua até hoje.

O SNES e o Game Boy Color foram mais duas ofertas bem-sucedidas da Nintendo, estabelecendo ainda mais a empresa como líder na indústria. O compromisso da empresa com jogos de qualidade e hardware inovador ajudou a construir uma base de fãs leal, e seu sucesso abriu caminho para futuros consoles e portáteis, incluindo o Nintendo 64 e o Game Boy Advance.

**05**

**A**

**ERA**

**3D**



# A ERA 3D

---

O Nintendo 64 (N64) foi lançado em 1996 sendo o sucessor do Super Nintendo Entertainment System (SNES). O N64 foi o terceiro console de videogame doméstico da Nintendo e introduziu uma série de novos recursos que o diferenciam de seus antecessores. Foi nomeado pelo seu processador de 64 bits e foi o primeiro console doméstico a usar um controlador de joystick, o agora icônico Nintendo 64 Controller.

Um dos principais pontos fortes do N64 era sua capacidade de renderizar gráficos 3D. O console era capaz de exibir gráficos de alta resolução, e muitos de seus jogos mais populares, como Super Mario 64 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time, foram elogiados por seus gráficos e jogabilidade inovadores.

# A ERA 3D

---

O N64 também foi o primeiro console a suportar a jogabilidade para até quatro jogadores simultâneos, graças à inclusão de quatro portas de controle no console.

Super Mario 64, lançado junto com o N64, foi um dos jogos mais populares para o console. Foi o primeiro jogo Mario 3D e introduziu uma série de novas mecânicas de jogo, como poder explorar livremente os cenários e a introdução de novas habilidades. O game recebeu ampla aclamação da crítica e é frequentemente citado como um dos melhores jogos de todos os tempos.

# A ERA 3D

---

The Legend of Zelda: Ocarina of Time foi outro jogo aclamado pela crítica para o N64. Foi o primeiro jogo Zelda 3D e introduziu muitos novos recursos, como um sistema de mira, um combate mais dinâmico e uma passagem de tempo onde Link se transforma num jovem ativo e poderoso. O jogo foi elogiado por seu mundo imersivo, personagens memoráveis e história envolvente.

Outros jogos populares para o N64 incluíam Mario Kart 64, Super Smash Bros. e Pokémon Stadium. Mario Kart 64 foi a segunda entrada na série Mario Kart e mostrou gráficos 3D e multiplayer para quatro jogadores, assim como tantos outros títulos que foram lançados para o console N64.

# A ERA 3D

---

Super Smash Bros. era um jogo de luta que apresentava personagens populares da Nintendo, como Mario, Donkey Kong e Pikachu, lutando entre si em vários estágios. Pokémon Stadium era um jogo que permitia aos jogadores lutar contra seus Pokémon uns contra os outros em batalhas 3D.

O N64 foi um grande sucesso para a Nintendo e ajudou a inaugurar a era 3D dos videogames. Seu foco em gráficos 3D e jogabilidade multiplayer ajudou a torná-lo um console de destaque de seu tempo, e muitos de seus jogos populares continuam a ser reverenciados hoje como clássicos cult.

**06**

**UMA  
NOVA  
TECNOLOGIA**

---

# UMA NOVA TECNOLOGIA

---

O Nintendo GameCube chegou às prateleiras em 2001. Sucessor do Nintendo 64 e competindo contra o PlayStation 2 e o Xbox, o novo console da Nintendo finalmente ostentava os jogos em discos, coisa que sua rival direta, a Sony, já fazia desde o PlayStation lançado em 1994. O GameCube era conhecido por seu tamanho compacto e design distinto em forma de cubo.

O console foi lançado no Japão em setembro de 2001 e na América do Norte e Europa no final do mesmo ano. Ele apresentava uma CPU IBM PowerPC de 485 MHz, um processador gráfico ATI de 162 MHz e 24 MB de RAM. O GameCube também tinha um formato exclusivo de mini-DVD para seus discos de jogos, o que evitava a pirataria e dificultava o uso para outros fins.

# UMA NOVA TECNOLOGIA

---

Um dos destaques do GameCube era seu controle, que foi projetado para oferecer conforto e ergonomia. Ele apresentava um grande botão central para facilitar o acesso, um par de sticks analógicos para movimento e controle da câmera e um conjunto de botões responsivos. O controlador também apresentava uma função de vibração para uma experiência mais envolvente.

O GameCube tinha uma linha sólida de jogos, incluindo Super Smash Bros. Melee, The Legend of Zelda: The Wind Waker e Metroid Prime. Ele também tinha uma variedade de jogos populares de terceiros, como Resident Evil 4 e Metal Gear Solid: The Twin Snakes.

# UMA NOVA TECNOLOGIA

---

Apesar de seus pontos fortes, o GameCube lutou para competir com o PlayStation 2, que dominou o mercado no mesmo período. O console vendeu aproximadamente 21 milhões de unidades em todo o mundo, o que foi significativamente menor do que as vendas do PlayStation 2 de mais de 155 milhões de unidades.

No entanto, o GameCube continua sendo um console amado entre os fãs da Nintendo e é lembrado por seu design exclusivo e jogos inovadores. Muitos de seus títulos populares foram relançados em consoles modernos da Nintendo, garantindo que o legado do GameCube continue vivo.

**07**

**EM**

**BUSCA**

**DO**

**MOVIMENTO**



# EM BUSCA DO MOVIMENTO

---

O Nintendo Wii foi lançado em 19 de novembro de 2006 e rapidamente se tornou uma sensação na indústria de videogames. O console era único por apresentar o "Wii Remote", um controle por movimento que permitia aos jogadores interagir fisicamente com os jogos de maneiras inovadoras.

O Wii foi projetado para atrair um público mais amplo do que os consoles tradicionais. A Nintendo queria criar um videogame que pudesse ser apreciado por qualquer pessoa, independentemente da idade ou experiência. A empresa também queria diferenciar o Wii de seus concorrentes, o Xbox 360 e o PlayStation 3, que focavam em gráficos de ponta, poder de processamento e jogos hardcore.

# EM BUSCA DO MOVIMENTO

---

O sucesso do Wii pode ser atribuído a vários fatores. O console era relativamente acessível em comparação aos seus concorrentes, custando U\$249,99 no lançamento (R\$ 2.500,00 na época). Os controles de movimento também provaram ser um sucesso, permitindo aos jogadores balançar fisicamente uma espada em jogos como *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, ou rebater uma bola de tênis virtual no *Wii Sports*.

Outro fator chave para o sucesso do console foi sua extensa biblioteca de jogos. O aparelho apresentava uma mistura de títulos próprios, como *Super Mario Galaxy* e *Wii Sports*, bem como títulos de terceiros, como *Call of Duty* e *Guitar Hero*.

# EM BUSCA DO MOVIMENTO

---

A retrocompatibilidade do Wii com os games do GameCube também permitiu aos jogadores desfrutar de títulos clássicos da geração anterior.

O Wii continuou a vender bem durante todo o seu ciclo de vida, com mais de 101 milhões de unidades em todo o mundo. O sucesso do console levou ao desenvolvimento do Wii U, que apresentava um controlador semelhante a um tablet mas que acabou na vala do esquecimento. Apesar disso, o Wii continua sendo um console amado entre os jogadores e é frequentemente citado como um dos consoles mais inovadores e influentes de todos os tempos.

08

A  
NOVA  
GERAÇÃO

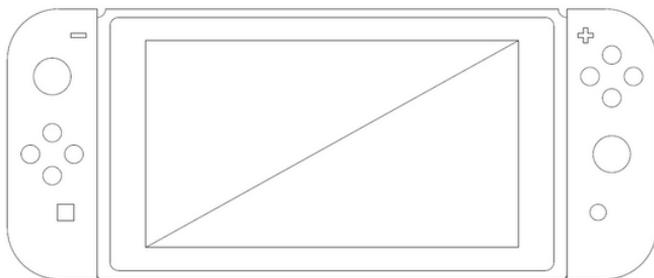
---

# A NOVA GERAÇÃO

---

O Nintendo Switch foi anunciado pela primeira vez em outubro de 2016 e lançado mundialmente em 3 de março de 2017.

O Switch é único por ser um console híbrido, o que significa que pode ser jogado como um console doméstico ou portátil. O aparelho consiste em um dispositivo semelhante a um tablet que pode ser inserido em um dock para jogar em uma televisão ou jogado como um dispositivo portátil com controladores destacáveis que se conectam às laterais do tablet.



# A NOVA GERAÇÃO

---

O desenvolvimento do Nintendo Switch começou em 2013, com a ideia de criar um console híbrido que permitisse aos jogadores se divertir em casa ou em trânsito. O console recebeu o codinome "NX" durante o desenvolvimento e foi oficialmente revelado como Nintendo Switch em outubro de 2016.

No lançamento, o console tinha uma linha limitada de jogos, mas rapidamente ganhou popularidade devido ao seu design híbrido exclusivo e ao lançamento de títulos populares como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* e *Super Mario Odyssey*.

# A NOVA GERAÇÃO

---

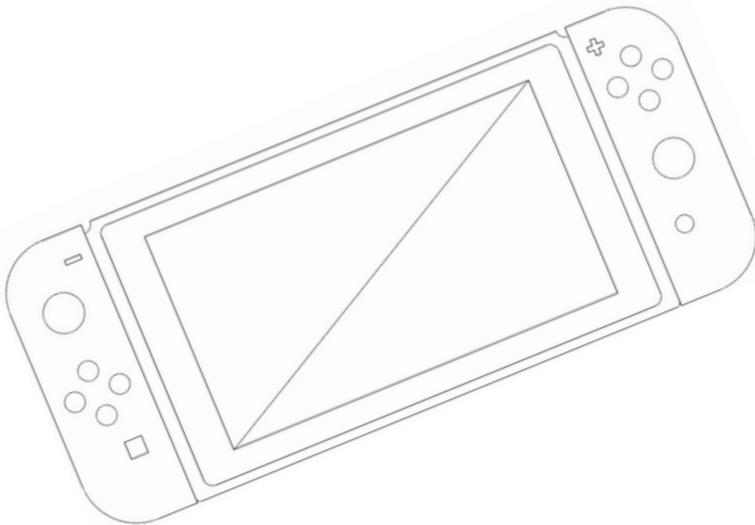
O Nintendo Switch também viu o lançamento de muitos jogos independentes de sucesso, como Stardew Valley, Celeste e Hollow Knight. A portabilidade do console tornou-se popular entre os jogadores que desejam jogar em qualquer lugar.

Além dos jogos tradicionais, o Nintendo Switch também permite controles de movimento e possui um recurso chamado "HD Rumble" que fornece feedback tátil ao jogador. O console também possui um sensor de giroscópio e acelerômetro integrados, permitindo jogabilidade controlada por movimento em determinados títulos.

# A NOVA GERAÇÃO

---

Atualmente o Nintendo Switch é o principal console da Nintendo que não mede esforços para trazer atualizações, incluindo o lançamento de uma versão mais poderosa do console chamada Nintendo Switch OLED Model em 2021.



09

# PORTÁTEIS

---

# PORTÁTEIS

---

A Nintendo tem uma longa história quando se trata de videogames portáteis. Do Game Boy original ao moderno Nintendo Switch Lite, a empresa sempre ultrapassou os limites do que é possível. Vamos dar uma olhada na evolução dos dispositivos portáteis da Nintendo.

## Game & Watch (1980-1991)

A primeira incursão da Nintendo no mercado de jogos portáteis foi com a série Game & Watch em 1980. Esses dispositivos apresentavam telas LCD e jogos pré-instalados, com cada modelo focado em um jogo ou tema específico. Os títulos populares de Game & Watch incluem Donkey Kong, Mario Bros. e The Legend of Zelda.

# PORTÁTEIS

---

## **Gameboy (1989-2003)**

Em 1989, a Nintendo lançou o Game Boy original. Era um dispositivo cinza em forma de tijolo que rapidamente se tornou um grande sucesso, vendendo mais de 118 milhões de unidades em todo o mundo. O sucesso do Game Boy deveu-se em parte à longa duração da bateria e à biblioteca de jogos clássicos, incluindo Tetris, Super Mario Land e Pokémon Red and Blue.

## **Game Boy Pocket (1996-1999)**

Em 1996, a Nintendo lançou o Game Boy Pocket, uma versão menor e mais leve do Game Boy original. O Game Boy Pocket também era mais eficiente em termos de energia e tinha uma bateria de maior duração do que seu antecessor.

# PORTÁTEIS

---

## **Game Boy Color (1998-2003)**

O Game Boy Color foi lançado em 1998 e foi o primeiro dispositivo portátil a apresentar uma tela colorida. Era compatível com os jogos originais do Game Boy, mas também tinha sua própria biblioteca de títulos exclusivos, incluindo *The Legend of Zelda: Oracle of Ages* e *Oracle of Seasons*.

## **Game Boy Advance (2001-2008)**

Em 2001, a Nintendo lançou o Game Boy Advance, que apresentava uma tela maior e um hardware mais poderoso do que seus antecessores. O Game Boy Advance também introduziu o uso de cartuchos com memória interna, permitindo jogos mais complexos e gráficos melhores.

# PORTÁTEIS

---

## **Game Boy Advance SP (2003-2008)**

O Game Boy Advance SP foi lançado em 2003 e apresentava um design em concha, bateria recarregável e uma tela frontal iluminada. Ele também tinha uma tela mais brilhante e vibrante do que os modelos anteriores de Game Boy.

## **Nintendo DS (2004-2013)**

O Nintendo DS foi lançado em 2004 e foi o primeiro dispositivo portátil a apresentar duas telas, sendo a inferior sensível ao toque. O DS também introduziu conectividade sem fio e um microfone, permitindo recursos inovadores de jogabilidade, como reconhecimento de voz e jogos multiplayer.

# PORTÁTEIS

---

## Nintendo DS Lite (2006-2011)

O Nintendo DS Lite foi lançado em 2006 e apresentava um design mais elegante e aerodinâmico e telas mais brilhantes do que seu antecessor. Ele também tinha uma bateria de maior duração e estava disponível em uma variedade de cores.

## Nintendo DSi (2008-2014)

O Nintendo DSi foi lançado em 2008 e apresentava duas câmeras, um slot para cartão SD para downloads digitais e uma interface aprimorada. Ele também tinha uma tela maior do que os modelos DS anteriores e foi o primeiro DS a estar disponível em várias cores.

# PORTÁTEIS

---

## **Nintendo 3DS (2011-2020)**

O Nintendo 3DS foi lançado em 2011 e apresentava uma tela 3D sem óculos, além de gráficos aprimorados e poder de processamento. O 3DS também introduziu o uso do amiibo, figuras habilitadas para NFC que podem interagir com jogos compatíveis.

## **Nintendo 2DS (2013-2019)**

O Nintendo 2DS foi lançado em 2013 e era uma versão econômica do 3DS que não possuía a tela 3D sem óculos, mas ainda era compatível com todos os jogos 3DS.

## **Nintendo 3DS XL (2012-2020)**

O Nintendo 3DS XL foi lançado em 2012 e apresentava uma tela maior e maior duração da bateria do que o original.

eBook Grátis



# A HISTÓRIA DA NINTENDO



BAR DOS GAMERS PUBLICAÇÕES

