retrovisor // zine

Estúdio Retrovisor

Edição 002 // Outubro 2025

TUDO É UM XBOX

A marca que um dia desafiou o PlayStation perde relevância

POR QUE JOGAR
Resogun

GAME DESIGN
Como surgiu o conceito de “vidas” nos jogos

TECNOLOGIA
O minimalismo artístico do Atari 2600

2025 © Retrovisor Estúdio Multimídia Ltda. Todos os direitos reservados.

RETROVISOR //

Onde o passado não é ruído. É sinal.

www.retrovisor.media

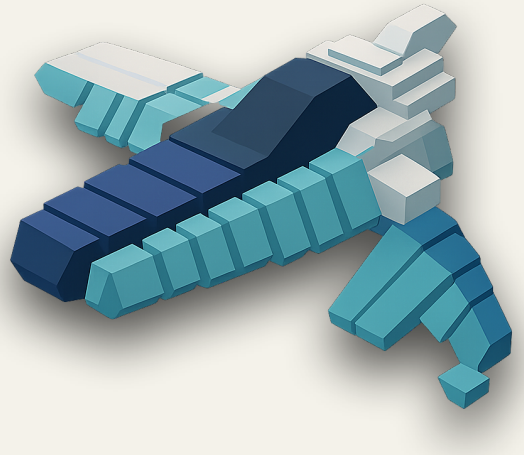
Resogun: O Fliperama do Futuro

MAURICIO CARVALHO

Lançado em 2013 pela Housemarque como um dos primeiros exclusivos do PlayStation 4, Resogun continua sendo um daqueles jogos que resistem ao tempo não só pela técnica, mas pela alma. É curioso como um título aparentemente simples consegue, mais de uma década depois, continuar tão atual e vibrante.

Na superfície, Resogun é um shooter lateral com arenas cilíndricas e uma missão direta: destruir inimigos, salvar humanos e tentar não morrer no meio de um caos de explosões e partículas. Mas o que realmente o diferencia é a fluidez com que tudo acontece. São 60 quadros por segundo cravados, mesmo quando a tela se transforma em um espetáculo de cores e destruição. É um tipo de performance que ainda impressiona e que, de alguma forma, traduz o compromisso da Housemarque com o que chamam de “gamefeel”.

O visual em voxels — pequenos cubos tridimensionais que formam os objetos — reforça essa sensação de que estamos diante de um fliperama do futuro. O resultado é uma estética que mistura o retrô e o moderno, em um contraste que parece feito sob medida para o espírito do jogo. Cada explosão vira uma cascata de cubos coloridos que se desmancha na tela, uma espécie de fogos de artifício digitais.



As DLCs que vieram depois só reforçaram essa vitalidade. Modos como Defenders e Commando acrescentaram novas camadas de desafio e humor. O primeiro é quase um survival hipnótico; o segundo, um show à parte com uma narração caricata no estilo Arnold Schwarzenegger. Não é o ator de verdade, mas o dublador acerta em cheio no tom exagerado que combina com o clima arcade.

Há também o modo cooperativo, local ou online, que transforma o caos visual em uma experiência ainda mais divertida. Resogun é desses jogos que ganham outra dimensão quando compartilhados. Cada partida vira uma celebração do controle, da precisão e da estética digital.

Mesmo hoje, rodando no PlayStation 5, o jogo segue impecável. Nenhuma perda de performance, nenhuma aresta datada. Continua bonito, fluido e incrivelmente rejogável. As atualizações e modos extras deram longevidade a um título que, na essência, já tinha tudo para ser atemporal.

E é exatamente assim que Resogun permanece: como um lembrete de que tecnologia e nostalgia podem coexistir e, quando se encontram no ponto certo, o resultado é pura arte interativa

//

> “Cada explosão vira uma cascata de cubos coloridos que se desmancha na tela, uma espécie de fogos de artifício digitais.”

RETROVISOR //

Onde o passado não é ruído. É sinal.

www.retrovisor.media

Xbox, de console a ecossistema

ESTÚDIO RETROVISOR

Em 2005, o Xbox 360 abriu uma porta para uma nova era dos videogames. Foi o ponto de virada entre o passado analógico e o início da alta definição. As primeiras TVs HD 720p surgiam nas vitrines, e ver o console da Microsoft rodando Gears of War ou Lost Planet em um painel da Samsung era um vislumbre do futuro. A sensação era de assistir o nascimento de uma nova linguagem visual, e o público percebeu isso de imediato.

Enquanto a Sony, ainda embalada pelo sucesso absoluto do PlayStation 2, vendia o PS3 como uma central multimídia sofisticada, o Xbox 360 comunicava algo mais direto: jogar. Sua identidade era clara, voltada ao gamer. Essa autenticidade foi crucial para conquistar quem buscava performance, competitividade e uma rede online estável.

A Xbox Live representou um salto sem precedentes. Foi mais do que um serviço, foi um modelo de comunidade digital. Lançamentos semanais de demos, listas de amigos integradas e comunicação por voz consolidaram a noção de que o videogame podia ser também um espaço social. O fato de ser pago, diferente da PSN gratuita, não afastou o público. Pelo contrário, reforçou a percepção de qualidade e estrutura.

Nem tudo foi perfeito. As temidas “três luzes vermelhas da morte” se tornaram símbolo de um erro de engenharia, uma falha na solda da placa-mãe que custou

mais de um bilhão de dólares à Microsoft. Ainda assim, a fidelidade da base impressionou. Muitos donos de 360 simplesmente compraram outro. Era o sinal de que a Microsoft havia acertado o espírito da época.

O resultado foi histórico. Vindo de uma relação de 8 PlayStation 2 para cada Xbox, a marca americana equilibrou o jogo. Por três anos, o 360 manteve a liderança global e encerrou a geração praticamente empatado com o PS3 (84 milhões vs. 87 milhões de unidades). E para coroar, o Kinect virou fenômeno cultural, entrando para o Guinness como o acessório tecnológico mais vendido da história, com 24 milhões de unidades. Mais que números, era a tentativa clara de romper fronteiras entre o gamer e o público casual.

O resultado foi histórico. Vindo de uma relação de 8 PlayStation 2 para cada Xbox, a marca americana equilibrou o jogo.

Xbox One: quando o foco se perdeu

O sucesso parecia garantido. Mas em 2013, o Xbox One transformou esse capital simbólico em confusão. A apresentação, focada em TV, HDMI pass-through e comandos de voz, falhou em responder à pergunta mais simples: onde estão os jogos? A obrigatoriedade do Kinect encarecia o console em US$ 100, e as políticas de DRM e conexão obrigatória a cada 24 horas causaram revolta.

Dias depois, a Microsoft reviu quase tudo, mas o dano já estava feito. A Sony, aprendendo com seus erros passados, apostou em clareza: hardware acessível, abertura aos desenvolvedores e foco absoluto em experiências

“O resultado foi histórico. Vindo de uma relação de 8 PlayStation 2 para cada Xbox, a marca americana equilibrou o jogo.”

de jogo. A diferença de tom ficou marcada na E3, quando a Sony ironizou o rival com um vídeo mostrando a “complexidade” de emprestar um jogo: apenas entregar o disco.

O público entendeu o recado. O Xbox One parecia ter esquecido de onde veio. O sistema operacional herdava a estética confusa do Windows 8, com propagandas e menus escondendo os jogos. A sensação era de estar diante de uma plataforma que queria ser tudo, menos um videogame. Enquanto isso, o PS4, mais barato e direto, conquistava os antigos fãs do Xbox 360.

O contragolpe técnico e a semente do ecossistema

Para recuperar terreno, a Microsoft dobrou a aposta técnica. Em 2017 veio o Xbox One X, vendido como “o console mais poderoso do mundo”. Mas o discurso de potência encontrou outro movimento paralelo, o nascimento do Game Pass.

A nova filosofia era quase subversiva, acesso a uma biblioteca inteira por um valor mensal. O modelo encantou tanto jogadores casuais quanto veteranos, um “Netflix dos games” que oferecia lançamentos no dia um, centenas de títulos e uma entrada barata no ecossistema Xbox. No Brasil, a assinatura inicial custava em torno de R$ 30/mês, tornando-se um fenômeno silencioso entre jovens e entusiastas de PC.

O impacto foi profundo. Pela primeira vez, a pergunta “por que comprar um console?” fazia sentido. O Xbox deixava de ser uma caixa e virava um serviço. A Microsoft, talvez sem perceber, estava redesenhando o conceito de plataforma, não mais restrita ao hardware, mas espalhada em telas, dispositivos e sistemas.

Series X|S e a nuvem: o Xbox em toda parte

Quando o Series X|S chegou em 2020, o mundo já falava em nuvem. A pandemia reforçou o

consumo digital e acelerou a aceitação de modelos de assinatura. A Microsoft entendeu o momento e lançou dois consoles, um topo de linha e outro mais acessível. O Series S atraiu novos públicos, mas também levantou críticas. Técnicos reclamavam de limitações gráficas e de performance.

A estreia do Xbox Cloud Gaming dentro do Game Pass completou o círculo. Pela primeira vez, era possível jogar títulos pesados diretamente da nuvem, sem instalar nada. Em TVs compatíveis, bastava parear um

controle. A campanha global resumia a ideia em uma frase: “Isso é um Xbox”, fosse uma TV, um celular ou um notebook.

Em paralelo, a Microsoft iniciou uma onda de aquisições, Bethesda, Activision Blizzard, entre outras. Mas a exclusividade total não veio. Jogos como Call of Duty e The Elder Scrolls continuaram multiplataforma, e a empresa começou a lançar seus próprios títulos no PlayStation e no Nintendo Switch. Sea of Thieves, Grounded, Hi-Fi Rush, todos chegaram a outros ecossistemas. O ápice simbólico foi Forza Horizon figurando entre os mais vendidos do PS5.

Quando o selo vale mais que a caixa

Hoje o Xbox opera menos como console e mais como marca-guarda-chuva. A Microsoft transformou a identidade da plataforma em um selo que se espalha por dispositivos, fabricantes e sistemas. Um Xbox portátil fabricado pela Asus (ROG Ally X), um Meta Quest com natureza Xbox, e rumores de futuras parcerias apontam para um novo estágio, o Xbox como conceito, não como produto.

Essa mudança ecoa o que o cinema e a música já viveram, o domínio do streaming. Mas, diferente do entretenimento passivo, o jogo envolve interatividade e propriedade. E é aí que surge o dilema, a sensação de não ser dono de nada. Entre colecionadores e nostálgicos, cresce o desconforto de pagar por acesso e não por posse.

Um Xbox portátil fabricado pela Asus (ROG Ally X), um Meta Quest com natureza Xbox, e rumores de futuras parcerias apontam para um novo estágio: o Xbox como conceito, não como produto.

Onde tudo começou a desviar?

A inflexão decisiva parece ter começado na apresentação do Xbox One, quando a Microsoft perdeu o foco e a Sony

aproveitou a brecha. Outros enxergam a semente antes, no sucesso do Kinect, lançado à sombra do Wii. A tentativa de capturar o público casual acabou confundindo o propósito da marca, era sobre jogos ou sobre entretenimento de sala de estar? A partir dali, o foco oscilou e a identidade se diluiu.

O que fica

Do salto da Xbox Live ao poder do Game Pass, a jornada do Xbox é também a da própria indústria, de hardware dedicado a plataforma distribuída. A marca que um dia personificou o espírito competitivo do “lugar para jogar” hoje representa a fluidez de um ecossistema sem fronteiras.

> “Um Xbox portátil fabricado pela Asus (ROG Ally X), um Meta Quest com natureza Xbox, e rumores de futuras parcerias apontam para um novo estágio: o Xbox como conceito, não como produto.”

Mas há dúvidas no ar. Serviços de assinatura conseguem sustentar o investimento em grandes produções? O hardware, reduzido a commodity, ainda tem propósito? E, se tudo roda em todo lugar, o que diferencia um console de outro?

A resposta pode estar na reinvenção, no papel do controle, na inovação tátil, em experiências imersivas e, sobretudo, no poder de conectar pessoas. O Xbox, que um dia venceu pelo foco em jogar, tornou-se o símbolo de que jogar pode acontecer em qualquer lugar, mesmo quando o console, aquele objeto central da sala, vira apenas uma lembrança.

//

RETROVISOR //

Onde o passado não é ruído. É sinal.

www.retrovisor.media

As Vidas nos Videogames: Do Fliperama aos Consoles Modernos

RODRIGO SALSA

O conceito de “vidas” é um dos elementos mais emblemáticos dos videogames. Mas você já parou pra pensar onde tudo isso começou? Essa ideia, que parece tão natural hoje, nasceu lá nos fliperamas e foi evoluindo junto com a própria história dos jogos.

Antes dos pixels dominarem as telas, os pinballs já traziam uma mecânica parecida. Cada partida oferecia um número limitado de tentativas, e a sorte ou a pontuação podiam render uma bola extra ou até uma nova partida. Era um sistema simples, mas que já carregava o embrião do que viriam a ser as “vidas”.

Nos primeiros fliperamas de vídeo, nos anos 1970, a lógica era outra. Cada ficha dava direito a alguns minutos de jogo, e a partida terminava quando o tempo acabava. Foi apenas em 1976, com Breakout da Atari, que o cronômetro deu lugar a três bolinhas. Cada erro custava uma vida. Três tentativas, e fim de jogo.

Dois anos depois, em 1978, Space Invaders introduziu algo revolucionário: a vida extra. A cada pontuação alta, o jogador ganhava uma nova chance. O tempo de jogo passou a depender da habilidade, e nasceu o medo do temido Game Over, aquele momento de tensão quando se estava prestes a bater o próprio recorde.

“Foi apenas em 1976, com Breakout da Atari, que o cronômetro deu lugar a três bolinhas. Cada erro custava uma vida. Três tentativas, e fim de jogo.”

Logo, surgiu uma tentação irresistível: colocar outra ficha e continuar jogando. Assim nascia outro marco dos arcades, o continue. O pioneiro foi Super Cobra (1981), da Konami, seguido de Fantasy (1981), da SNK. Esse último foi o primeiro a exibir a contagem regressiva clássica na tela de Game Over, dando ao jogador dez segundos para decidir se queria continuar de onde parou. A ideia se espalhou rápido e, a partir de 1985, já era um padrão nas máquinas de fliperama.

Nos consoles caseiros, o conceito já chegou amadurecido. Desde o Pong ou Telejogo, no Brasil, a ideia de tentativas e placar já estava presente. Como não existiam fichas, o desafio se mantinha no medo de perder tudo e recomeçar. O primeiro continue nos consoles veio com Vanguard, para o Atari 2600. Aos poucos, as vidas extras, continues limitados e passwords foram moldando o equilíbrio entre dificuldade e diversão.

No fim dos anos 1990, com o PlayStation, o Saturn e o Nintendo 64, essa lógica começou a mudar. Vieram os memory cards, os checkpoints frequentes e, com eles, as vidas infinitas. A experiência passou a priorizar imersão e narrativa, em

vez da frustração do Game Over. Morrer deixou de ser um fim definitivo e virou apenas parte da experiência.

Curiosamente, a ideia de morrer e recomeçar voltou a ganhar peso com jogos como Demon's Souls e seus sucessores espirituais. Eles resgataram a tensão das vidas perdidas, mas com um novo significado: o risco de perder algo precioso conquistado com esforço.

De fichas a saves automáticos, de três vidas a infinitas, essa mecânica acompanhou a evolução do próprio jogador. Hoje, o que define a dificuldade não é mais o número de vidas, mas o quanto estamos dispostos a continuar tentando.

//

RETROVISOR //

Onde o passado não é ruído. É sinal.

www.retrovisor.media

Minimalismo do Atari 2600

MAURICIO CARVALHO

A gente cresceu jogando Atari, o 2600, e conhece bem aqueles visuais crus. Mas, com o olhar de hoje, é difícil não ver ali uma forma de arte minimalista digital. O Atari tinha limitações técnicas absurdas, e foi justamente por isso que acabou criando uma estética própria. Uma linguagem visual super refinada, mesmo que acidental.

O Atari 2600 tinha só 128 bytes de RAM. Surreal pensar nisso hoje. Os gráficos eram blocos, formas básicas, às vezes literalmente um ou dois pixels. Aquilo era um personagem, um item, um cenário inteiro. E, ainda assim, os desenvolvedores faziam funcionar. Tinham que ser quase alquimistas. E no processo, criaram uma estética que hoje ressoa de outra forma.

Pensa no Adventure, por exemplo. O jogador era um quadrado. Um quadrado! Mas a gente aceitava aquilo sem esforço. Um pixel era uma chave, outro era um dragão, e o jogo acontecia na nossa cabeça. A imaginação completava o que o hardware não podia mostrar. Isso tem tudo a ver com o minimalismo: o essencial está ali, o resto é você quem traz pra cena.

Vendo com distanciamento, dá pra enxergar esses jogos como pinturas abstratas interativas. Eles não são apenas simples, são intencionais, mesmo que sem querer. A falta de textura, os personagens sem rosto, as interfaces vazias... tudo isso forma uma linguagem em que o gesto importa mais que a aparência. O Atari praticava

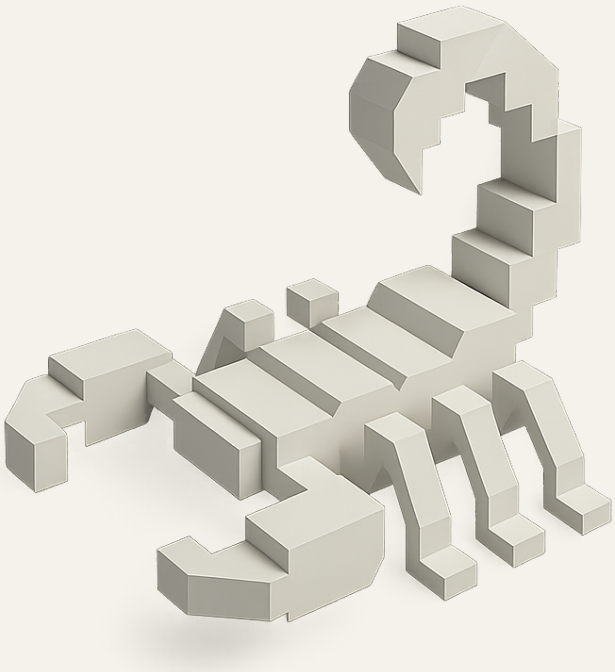
> “Esses jogos minimalistas mostram talvez a pura essência de um jogo digital.”

minimalismo digital décadas antes do termo existir.

A parte sonora também segue esse raciocínio. Aqueles sons secos, repetitivos, combinados com visuais crus, criavam um espaço digital puro, sem ornamento. Era o esqueleto da linguagem dos games: estrutura sem disfarce. E isso, pra quem presta atenção, é fascinante.

Esses jogos minimalistas mostram talvez a pura essência de um jogo digital: uma regra clara, uma interação simples, um objetivo direto, tudo funcionando com o mínimo necessário. O Atari não foi feito pra ser minimalista, mas acabou ensinando muito sobre forma, função e imaginação. Quando você tem quase nada, cada escolha pesa. E talvez por isso esses jogos ainda falem tanto com a gente, mesmo mostrando tão pouco.

//



RETROVISOR //

Onde o passado não é ruído. É sinal.

www.retrovisor.media