// SEGA por dentro: as placas que definiram a era de ouro dos arcades

RETROVISOR // ENCARTE

// @estudioretrovisor

// Durante mais de duas décadas, a SEGA moldou os arcades. De **Virtua Fighter** a **Daytona USA**, suas placas não só impulsionaram o som e os gráficos, mas também ditaram como se jogava. Do 2D ao 3D, **ela criou a linguagem do fliperama**.

>>>

>>>

// @estudioretrovisor

// Nos anos 80, a linha **System** da SEGA definiu o visual dos arcades 2D. Jogos como **Shinobi, After Burner, Space Harrier e Rad Mobile** mostraram sprites expressivos, trilhas marcantes e efeitos de movimento que elevavam a experiência. **Foi o auge do 2D técnico.**

// Nos anos 90, as placas **Model** levaram os arcades ao 3D. **Virtua Racing, Virtua Fighter, Daytona USA e Scud Race** marcaram essa virada com gráficos poligonais fluidos, cenários dinâmicos e sensação de velocidade inédita.

// No fim dos anos 90, a linha **Naomi** fundiu os mundos do arcade e do console. Baseadas no **Dreamcast** e depois no **Xbox** original, placas como **Naomi, Naomi 2, Chihiro e Triforce** sustentaram **Marvel vs Capcom 2, Virtua Fighter 4, OutRun 2 e F-Zero AX**. Visual limpo, RAM generosa e arquitetura compartilhada marcaram essa fase.

// A SEGA encerrou sua trajetória como fabricante de hardware arcade com placas baseadas em PC, como **Hikaru e Lindbergh**. Menos icônicas, mas potentes, deram vida a jogos como **Virtua Fighter 5 e Project Diva** na era pós-fliperama.

// @estudioretrovisor

> > >

> > >

// A evolução dos arcades passou pelas mãos da SEGA. Ela não seguia tendências, ela criava. Cada placa inaugurou um estilo, uma era, um jeito novo de jogar. **O fliperama tem o DNA da SEGA**.

// @estudioretrovisor

>>> // colecione