#010

RETROVISOR // ENCARTE

// 3DO: o console que qualquer marca podia lançar

// @estudioretrovisor

// Criado pela **The 3DO Company**, fundada por **Trip Hawkins** (ex-EA), o 3DO não era um console tradicional. Era uma **plataforma licenciada**, em que diferentes fabricantes podiam lançar seus próprios aparelhos, todos compatíveis entre si. Essa ideia gerou **variações comerciais** do mesmo sistema, com diferenças de acabamento, custo e design.

// **Panasonic FZ-1: o original**

Lançado em 1993.
Design robusto, gaveta motorizada e visual refinado.
Foi o modelo de estreia e o mais vendido, apesar do alto preço inicial.

// **Panasonic FZ-10: o compacto**

Versão redesenhada e mais barata lançada em 1994.

Substituiu a gaveta por uma tampa manual e trouxe visual mais leve.

Teve boa aceitação e prolongou a vida do console.

// GoldStar GDO-101M: a versão acessível

Produzido pela futura LG, era mais simples e com construção mais barata.

Mesmo hardware do FZ-1, mas menos refinado.

Lançado em vários mercados, incluindo EUA e Japão.

// Sanyo TRY IMP-21J: o modelo raro

Vendido exclusivamente no Japão. Design horizontal e funções extras como CD de áudio e vídeo. Baixa tiragem e foco multimídia o tornaram item de colecionador.

// **Creative 3DO Blaster: o 3DO no PC**

Lançado comercialmente como kit para Windows.

Incluía drive de CD-ROM, placa de som e software para rodar jogos de 3DO no computador.

Pouco vendido, mas oficialmente lançado no mercado.

// O 3DO propôs uma nova lógica: separar hardware de marca.
Mas o preço alto, pouca adesão de estúdios e o avanço rápido da concorrência acabaram limitando seu sucesso.
Mesmo assim, é um marco importante na história dos consoles.

// O 3DO foi mais que um console, ele foi uma tentativa visionária de mudar as regras. Mesmo sem alcançar o sucesso esperado, deixou um legado de inovação técnica e liberdade de design.
Cada modelo é hoje um pedaço dessa história.

// @estudioretrovisor

<< // colecione