

9 estrela - As melhores máquinas caça-níqueis online

Autor: dimarlen.dominiotemporario.com Palavras-chave: 9 estrela

1. 9 estrela
2. 9 estrela :casinos que aceitam mastercard
3. 9 estrela :jogo que esta dando dinheiro

1. 9 estrela :As melhores máquinas caça-níqueis online

Resumo:

9 estrela : Descubra o potencial de vitória em dimarlen.dominiotemporario.com! Registre-se hoje e reivindique um bônus especial para acelerar sua sorte!

conteúdo:

sico, será 9 estrela 9 estrela 28 de outubro de 2024, com o pontapé de saída programado para 07:15

T. Será o primeiro confronto entre Madrid e Barcelona a ser jogado no Estadi Olímpic s Companys. Barcelona vs. Real Madri: 'El Clasico' data e hora de início liberada marca ' futebol: espanhol #

Resultado do jogo de futebol El Clasico 2024, resultado:

A Sega Corporation (, Kabushiki Gaisha Sega?) é uma desenvolvedora e publicadora japonesa de jogos eletrônicos sediada 9 estrela Tóquio possuindo ramos internacionais sediados 9 estrela Irvine nos Estados Unidos e 9 estrela Londres no Reino Unido.

Foi fundada 9 estrela 1960 pelo norte-americano Martin Bromley, originalmente como duas companhias separadas chamadas Nihon Goraku Bussan e Nihon Kikai Seiz, que tinham a intenção de assumir os negócios da antiga Service Games of Japan, uma empresa especializada 9 estrela máquinas caça-níqueis para bases militares.

As duas companhias acabaram se fundindo não muito depois e compraram a Rosen Enterprises 9 estrela 1965, passando então a operar com o nome de Sega Enterprises.

O primeiro jogo desenvolvido e operado pela Sega foi o arcade à fichas Periscope 9 estrela 1966. A empresa foi comprada 9 estrela 1969 pela Gulf and Western e pela década seguinte desfrutou de grande sucesso com o lançamento e operação de diversos jogos de arcade no ocidente e oriente.

Um declínio na indústria de arcades na década de 1980 fez a Sega iniciar a produção própria de consoles de jogos eletrônicos, começando com o SG-1000 9 estrela 1983 e o Master System dois anos depois, porém enfrentou grande competição, principalmente da Nintendo, que dominava o mercado com o Nintendo Entertainment System.

Nessa época, os executivos David Rosen e Hayao Nakayama lideraram uma compra total da companhia com o apoio da CSK Corporation.

O console seguinte da Sega foi o Mega Drive, 9 estrela 1988.

Ele ficou 9 estrela um distante e humilhante terceiro lugar de vendas no Japão, porém encontrou grande sucesso com o lançamento de Sonic the Hedgehog 9 estrela 1991, brevemente superando seu competidor Super Nintendo Entertainment System na América do Norte.

Entretanto, a empresa sofreu uma série de fracassos comerciais na década seguinte com os consoles 32X, Sega CD, Sega Saturn e Dreamcast.

A Sega parou de desenvolver consoles 9 estrela 2001 e passou a atuar apenas como desenvolvedora terceirizada e publicadora, sendo adquirida 9 estrela 2004 pela Sammy Corporation.

Desde então a empresa voltou a dar lucros, estabelecendo-se como uma das principais

empresas da indústria.

A Sega é proprietária e desenvolve diversas franquias de sucesso 9 estrela vendas, incluindo as séries Sonic the Hedgehog, Total War, Yakuza, Megami Tensei e Persona, sendo atualmente a maior produtora de arcades do mundo.

Ela também opera fliperamas e produz uma variedade de outros produtos de entretenimento, como brinquedos.

A empresa hoje é uma subsidiária da Sega Group Corporation, que por 9 estrela vez faz parte da Sega Sammy Holdings, um conglomerado multinacional.

Origens e arcades [editar | editar código-fonte]

O Diamond 3 Star, um modelo de caça-níquel a fichas produzido pela Sega na década de 1960

A Standard Games foi fundada 9 estrela 1940 9 estrela Honolulu no Havaí, Estados Unidos, pelos empresários norte-americanos Martin Bromley, Irving Bromberg e James Humpert.

Seu objetivo era levar máquinas de diversão a fichas, incluindo caça-níqueis, para bases militares, pois o aumento de pessoal devido ao começo da Segunda Guerra Mundial também criaria uma demanda por entretenimento.

Os três venderam a empresa 9 estrela 1945, depois do fim da guerra, e estabeleceram no ano seguinte a Service Games, nomeada por seu foco militar.

[2] O governo norte-americano ilegalizou caça-níqueis 9 estrela seus territórios 9 estrela 1952, assim Bromley enviou os funcionários Richard Stewart e Ray LeMaire para Tóquio a fim de estabelecerem a Service Games of Japan, que proporcionaria caça-níqueis a fichas para as bases norte-americanas no Japão.

[3][4][5] Os cinco fundaram um ano depois a Service Games Panama para controlar todas as entidades da Service Games no mundo.

A companhia se expandiu pelos sete anos seguintes para incluir distribuição na Coreia do Sul, Filipinas e Vietnã do Sul.

[6] O nome Sega, abreviação de Service Games,[7] foi usado pela primeira vez 9 estrela 1954 no caça-níquel Diamond Star.[6]

A Service Games of Japan foi dissolvida 9 estrela 31 de maio de 1960 devido a notoriedade cada vez maior de investigações sobre práticas comerciais criminosas.

[6] Em 3 de junho,[8] Bromley estabeleceu duas empresas para assumirem as mesmas atividades: a Nihon Goraku Bussan e a Nihon Kikai Seiz.

As duas compraram todos os ativos da Service Games of Japan.

A Nihon Kikai Seiz, que adotou o nome comercial Sega, Inc.

, focou-se na produção de caça-níqueis.

Já a Nihon Goraku Bussan, sob o comando de Stewart e cujo nome comercial era Utamatic, Inc., atuava como distribuidora e operadora de máquinas a fichas, particularmente jukeboxes.

[6][9][10] As duas empresas se fundiram 9 estrela 1964 e mantiveram o nome Nihon Goraku Bussan.[6]

Durante o mesmo período, David Rosen, um oficial da Força Aérea dos Estados Unidos que estava servindo no Japão, lançou 9 estrela 1954 uma cabine de fotos 9 estrela Tóquio.

[3] Esta companhia se tornou a Rosen Enterprises, que começou a importar jogos a fichas para o Japão 9 estrela 1957.

A Nihon Goraku Bussan comprou a Rosen Enterprises 9 estrela 1965, formando a Sega Enterprises, Ltd..

Rosen foi nomeado o diretor executivo e gerente, enquanto Stewart ficou como presidente e LeMaire o diretor de planejamento.

A Sega, pouco depois, parou de servir bases militares e mudou seu foco de caça-níqueis para máquinas de entretenimento operadas a fichas.

[11] Suas importações incluíam jukeboxes Rock-Ola Manufacturing, jogos de fliperamas da Williams Manufacturing e jogos de armas de luz da Midway Manufacturing.[12]

O logo da Sega na década de 1960

As máquinas que a Sega importava de terceiros necessitavam de manutenção frequente, assim ela começou a construir suas próprias armas e fliperamas substitutos para seus jogos importados.

Isto acabou levando a empresa a desenvolver seus próprios jogos.

[12] O primeiro deles foi Periscope, um jogo eletromagnético simulador de submarino que estreou no final da década de 1960.

Possuía efeitos de luz e som que foram considerados inovadores, tendo sido um sucesso no Japão.

Foi exportado para shoppings e lojas de departamento na Europa e nos Estados Unidos, ajudando a padronizar o custo de 25 centavos por jogo para arcades na América do Norte. A Sega se surpreendeu pelo sucesso e, pelos dois anos seguintes, a companhia produziu e exportou de oito a dez títulos por ano.

[13] Mesmo assim, a ampla pirataria presente na indústria fez a Sega parar de exportar seus jogos por volta de 1970.[14]

A Sega foi comprada 9 estrela 1969 pelo conglomerado midiático norte-americano Gulf and Western Industries, porém Rosen continuou como diretor executivo.

A Gulf and Western, 9 estrela 1974, transformou a Sega Enterprises, Ltd.

em uma subsidiária de uma companhia norte-americana que foi renomeada para Sega Enterprises, Inc..

Um ano antes a empresa tinha lançado seu primeiro jogo eletrônico, Pong-Tron.

[14] A Sega enfrentou competição vinda do arcade Space Invaders da Taito, 9 estrela 1978,[12] mas mesmo assim prosperou na chamada era de ouro dos arcades do final da década de 1970, com 9 estrela receita chegando a mais de cem milhões de dólares 9 estrela 1979.

Nesse período a empresa adquiriu a Gremlin Industries, que produzia jogos de arcade baseados 9 estrela microprocessadores,[15] e também a Esco Boueki, uma distribuidora de fichas fundada por Hayao Nakayama, que depois disso foi colocado no gerenciamento das operações japonesas da Sega.

[16] A companhia era, no começo da década de 1980, uma das cinco maiores produtores de arcade nos Estados Unidos, com 9 estrela receita total subindo para mais de 214 milhões de dólares.

[17] Em 1979 ocorreu o lançamento de Head On, que apresentou o conceito de "coma os pontos" que a Namco depois usou 9 estrela Pac-Man.

[18] A Sega 9 estrela 1981 licenciou e publicou Frogger, da Konami, que foi seu título de maior sucesso até então,[19] enquanto no ano seguinte foi a estreia de Zaxxon, o primeiro jogo com gráficos isométricos.[20]

O SG-1000, lançado 9 estrela 1983

O negócios dos arcades começaram a entrar 9 estrela declínio 9 estrela 1982, assim a Gulf and Western vendeu, 9 estrela setembro de 1983, 9 estrela organização produtora na América do Norte e seus direitos de licenciamento para a Bally Manufacturing.

[21][22][23] A Gulf and Western manteve a operação de pesquisa e desenvolvimento da Sega nos Estados Unidos e também a matriz japonesa.

Nakayama, que fora nomeado o presidente da Sega Enterprises, Ltd.

, defendeu que a empresa deveria usar 9 estrela experiência 9 estrela hardwares para entrar no mercado consumidor doméstico japonês.

[24] Isto fez com que a companhia desenvolvesse seu primeiro computador, o SC-3000.

A Sega descobriu que a Nintendo estava desenvolvendo um console doméstico, o Family Computer, assim ela resolveu desenvolver seu primeiro console, o SG-1000, 9 estrela paralelo com o SC-3000.

[25] Versões do SG-1000 foram lançadas 9 estrela diferentes mercados pelo mundo.

[25][26][27][28] O console vendeu 160 mil unidades 9 estrela 1983, o que muito excedeu as projeções da Sega de cinquenta mil unidades 9 estrela seu primeiro ano, porém foi superado pelo Family Computer.

Isto ocorreu 9 estrela parte porque a Nintendo expandiu 9 estrela biblioteca de jogos para desenvolvedores externos, enquanto a Sega estava hesitante 9 estrela colaborar com empresas com quem competia no mercado de arcades.[25]

Em novembro de 1983, Rosen anunciou 9 estrela intenção de deixar a presidência da Sega

Enterprises, Inc. em janeiro de 1984.

Jeffrey Rochlis foi depois anunciado como o novo presidente e diretor de operações da empresa.

[29] A Gulf and Western começou a vender seus negócios secundários depois do lançamento do SG-1000 e a morte de seu fundador, Charles Bluhdorn.

[30] Nakayama e Rosen organizaram 9 estrela 1984 uma operação de compra da subsidiária japonesa, com o financiamento da CSK Corporation, uma empresa de software japonesa.

[31] Os ativos japoneses da Sega foram comprados por um grupo de investidores liderados por Rosen e Nakayama pelo preço de 38 milhões de dólares.

Isao Okawa, chefe e fundador da CSK, foi colocado como presidente,[16] enquanto Nakayama foi nomeado diretor executivo da Sega Enterprises, Ltd..[32]

O Master System, lançado 9 estrela 1986

A Sega começou a trabalhar no Mark III 9 estrela 1985,[33] que era um reprojeto do SG-1000.

[27] No Japão, o Mark III estreou 9 estrela outubro de 1985.

[34] Essa nova versão foi renomeada na América do Norte como Master System,[35] possuindo um desenho futurista que tinha a intenção de agradar os gostos ocidentais; foi lançado 9 estrela setembro de 1986.

[36] Apesar de possuir um hardware mais poderoso que o Family Computer 9 estrela alguns aspectos, ele não teve uma boa estreia.

A Nintendo exigia que seus desenvolvedores externos não publicassem seus jogos 9 estrela outros consoles, assim a Sega desenvolveu seus próprios jogos e foi atrás dos direitos de conversão dos títulos de outras empresas.

[33] A companhia tinha planejado vender o Master System na América do Norte como um brinquedo, similar ao que a Nintendo fez com o Nintendo Entertainment System.

Para esse fim ela firmou uma parceria com a Tonka, uma empresa de brinquedos dos Estados Unidos, a fim de usar o conhecimento desta da indústria.

[37] A companhia de divulgação ineficiente da Tonka prejudicou as vendas do Master System.

[38] A produção do console foi encerrada na América do Norte 9 estrela 1992, com o número de vendas na região tendo ficado entre 1,5 e 2 milhões de unidades.

[39] Isto foi uma fatia de mercado menor que tanto a Nintendo quanto a Atari, que controlavam, respectivamente, oitenta e doze por cento do mercado.

[40] O Master System foi um sucesso na Europa, onde superou o Nintendo Entertainment System por uma boa margem; a base instalada do console na região era, 9 estrela 1993, de 6,25 milhões de unidades.

[41] O Master System também encontrou sucesso contínuo no Brasil, onde novas versões continuam a serem lançadas pela Tectoy, a parceira regional da Sega.

[42] As vendas brasileiras do console chegaram a oito milhões 9 estrela 2016.[43]

A Sega inaugurou a Sega of Europe 9 estrela 1984, 9 estrela divisão europeia de distribuição de arcades.

[44] Ela voltou para o mercado norte-americano de arcades 9 estrela 1985 com o estabelecimento da Sega Enterprises USA, ao final do acordo com a Bally.

O lançamento de Hang-On no mesmo ano foi um grande sucesso, tornando-se tão popular que a empresa teve dificuldades de suprir a alta demanda para o jogo.

[45] Outra estreia 9 estrela 1985 foi UFO Catcher, que era 9 estrela 2005 o jogo arcade de garra mais popular do Japão.

[46] A Sega of America foi estabelecida 9 estrela 1986 com o objetivo de administrar os produtos da companhia na América do Norte, começando com a divulgação do Master System.

[47] A divisão norte-americana abriu mão da distribuição e divulgação do console durante a parceria com a Tonka, 9 estrela vez disso focando no suporte ao consumidor e localização de seus títulos.

[37] Out Run foi lançado 9 estrela 1986 e se tornou o gabinete de arcade mais vendido da Sega na década de 1980.

[48] Akira Nagai, ex-diretor da Sega, afirmou que Hang-On e Out Run ajudaram a recuperar o mercado de arcades depois da queda de 1982 ao criarem novos gêneros de jogos

eletrônicos.[12]

Sonic e sucesso [editar | editar código-fonte]

O primeiro modelo da versão europeia do Mega Drive, lançado 9 estrela 1988

Graças ao mercado de arcades crescendo novamente, a Sega se tornou, no final da década de 1980, uma das marcas mais conhecidas da indústria.

Nos arcades ela se focava 9 estrela lançar jogos para agradar gostos diferentes, incluindo título de corrida e side-scrollers.

[49] O Mega Drive, console sucessor do Master System, estreou no Japão 9 estrela outubro de 1988.

Seu lançamento foi ofuscado pela estreia de Super Mario Bros.

3 da Nintendo uma semana antes.

As revistas Famitsu e Beep! realizaram coberturas positivas que ajudaram a popularizá-lo, porém apenas quatrocentas mil unidades foram vendidas 9 estrela seu primeiro ano.

[50] O Mega Drive teve dificuldades para competir com o Family Computer[51] e ficou atrás do Super Famicom da Nintendo e do PC Engine da NEC no Japão durante a era dos 16 bits.

[52] O console foi renomeado para Genesis para seu lançamento na América do Norte, porém a Sega não tinha uma organização de vendas e divulgação na região.

A Atari recusou uma oferta de divulgar o console na região, assim a Sega lançou 9 estrela própria campanha por meio de 9 estrela subsidiária Sega of America.

O Genesis estreou 9 estrela Nova Iorque e Los Angeles 9 estrela agosto de 1989, com o resto dos Estados Unidos seguindo pelo restante do ano.

[53] As versões europeia e brasileira do Mega Drive estrearam 9 estrela setembro de 1990.[54][55]

Michael Katz, ex-executivo da Atari que fora nomeado presidente da Sega of America, desenvolveu uma estratégia 9 estrela duas partes para alavancar as vendas na América do Norte.

A primeira envolvia uma campanha publicitária que desafiasse a Nintendo e enfatizasse a natureza mais próxima dos arcades do Genesis,[53][56] com slogans que incluíam "Genesis does what Nintendo doesn't" (em português: "Genesis faz o que a Nintendo não").

[50] Como a Nintendo era dona dos direitos de console da maioria dos títulos de arcade da época, a segunda parte da estratégia envolvia criar uma biblioteca de jogos que usasse o nome e aparência de celebridades, o que deu origem a títulos como Michael Jackson's Moonwalker e Joe Montana Football.

[3][57] Mesmo assim, a Sega teve dificuldades para superar a onipresença da Nintendo nos lares.

[58] Nakayama tinha encarregado Katz e a Sega of America de venderem um milhão de consoles na América do Norte no primeiro ano, porém eles conseguiram vender apenas quinhentos mil.[50]

Sonic, o mascote da Sega desde 9 estrela estreia 9 estrela 1991

A Sega, depois da estreia do Mega Drive, procurou uma nova série de jogos eletrônicos para poder competir com a franquia Mario, da Nintendo.

[59] O personagem resultante dessa procura foi Sonic the Hedgehog, que virou o mascote da empresa e cuja franquia tornaria-se uma das mais vendidas de todos os tempos.

[60][61][62] Sonic the Hedgehog começou como uma demonstração tecnológica criada por Yuji Naka e envolvia uma personagem veloz rolando 9 estrela uma bola dentro de um tubo; isto foi elaborado com o desenho de personagem de Naoto Oshima e projeto de níveis feito por Hirokazu Yasuhara.

[63] A cor de Sonic foi escolhida para ser igual ao logo da Sega, seus tênis foram inspirados nas botas de Michael Jackson, enquanto 9 estrela personalidade veio da atitude "podemos fazer" do presidente norte-americano Bill Clinton.[64][65][66]

Nakayama contratou, 9 estrela meados da década de 1990, Tom Kalinske para ser o diretor executivo da Sega of America, com Katz deixando a empresa pouco depois.

Kalinske pouco sabia sobre o mercado de jogos eletrônicos, mas cercou-se de conselheiros mais

bem informados sobre os andamentos da indústria.

Ele acreditava 9 estrela um modelo de negócios "isca e anzol" e assim desenvolveu um plano de quatro pontas: reduzir o preço do Genesis, criar uma equipe norte-americana para desenvolver jogos para o mercado norte-americano, expandir a campanha publicitária agressiva e substituir Altered Beast por Sonic the Hedgehog como o jogo que vinha 9 estrela pacote junto com o console.

O conselho diretivo japonês não aprovou a estratégia,[58] porém Nakayama sim, que disse a Kalinske que "Eu te contratei para tomar decisões para a Europa e as Américas, então vá 9 estrela frente e faça".

[50] O Genesis acabou superando o Super Nintendo Entertainment System 9 estrela vendas nos Estados Unidos, 9 estrela quase dois para um, durante o período de final de ano de 1991, muito graças a popularidade de Sonic the Hedgehog.

[58] A Sega controlava 65 por cento do mercado de consoles norte-americano 9 estrela janeiro de 1992.

[67] Ela superou a Nintendo 9 estrela vendas por quatro finais de ano consecutivos,[68] consequência de 9 estrela estreia antecipada, preço mais baixo e biblioteca maior de jogos quando comparada ao Super Nintendo na época do lançamento.

[69] A fatia de mercado da Nintendo, nos Estados Unidos, caiu de sessenta por cento no final de 1992 para 37 por cento no final do ano seguinte,[70] enquanto a Sega reivindicou 55 por cento de todas as vendas de consoles no decorrer de 1994.

[71] Entretanto, o Super Nintendo superou o Genesis 9 estrela vendas de 1995 a 1997.[72][73][74]

A Sega lançou, 9 estrela 1990, o Game Gear, um console portátil que tinha a intenção de competir com o Game Boy, da Nintendo.

O Game Gear foi projetado como uma versão portátil do Master System e incluía uma tela totalmente colorida, diferente da tela monocromática do Game Boy.

[75] Entretanto, o console tinha uma vida útil de bateria pequena, falta de jogos originais e pouco suporte da própria Sega, assim não conseguiu superar o Game Boy, tendo vendido aproximadamente onze milhões de unidades.

[76] Em dezembro de 1991 foi lançado o Mega-CD,[77] um acessório do Mega Drive que usava tecnologia CD-ROM.

Outros elementos incluíam um segundo processador mais rápido, um sistema de memória muito expandido, um segundo chip de som e um chip gráfico, que realizava dimensionamento e rotação similar a títulos para arcade.

[78][79] Foi renomeado para Sega CD na América do Norte e no Brasil e foi lançado 9 estrela outubro de 1992.

[78] Sua estreia na Europa ocorreu 9 estrela 1993.

O Mega-CD vendeu apenas cem mil unidades 9 estrela seu primeiro ano de vendas no Japão, ficando abaixo das expectativas.

[77] A Sega, por outro lado, teve sucesso nos arcades; o novo sistema Sega Model 1 foi instalado, entre 1992 e 1993, 9 estrela títulos como Virtua Racing e Virtua Fighter, que desempenharam um papel crucial na popularização de gráficos tridimensionais poligonais.[80][81][82][83]

A mídia dos Estados Unidos, 9 estrela 1993, começou a focar no conteúdo adulto de certos jogos eletrônicos, como por exemplo Night Trap do Sega CD e a versão de Mortal Kombat, da Midway Games, para o Genesis.

[84][85] Isto ocorreu 9 estrela uma época que a Sega estava capitalizando 9 estrela imagem de empresa "atrevida" e com "atitude", e isto reforçou essa imagem.

[51] Para lidar com isso, a companhia estabeleceu o Videogame Rating Council (VRC), o primeiro sistema de classificação indicativa de jogos eletrônicos dos Estados Unidos.

As indicações iam desde a classificação GA, para conteúdo mais familiar, passando por MA-13, que continham conteúdo mais maduro, até MA-17, que era destinado apenas para adultos.

Howard Lincoln, vice-presidente executivo da Nintendo of America, rapidamente destacou 9

estrela uma audiência do Congresso dos Estados Unidos, ocorrida 9 estrela dezembro de 1993, que Night Trap não tinha recebido uma classificação indicativa.

O senador Joe Lieberman convocou uma nova audiência para fevereiro de 1994 a fim de checar o avanço de um sistema de classificação indicativa para violência 9 estrela jogos eletrônicos. A Sega propôs uma adoção universal do VRC; a Nintendo e outras companhias tiveram objeções, assim a Sega e outras empresas se juntaram para a criação da Entertainment Software Rating Board (ESRB).[85]

Saturn e fracassos [editar | editar código-fonte]

A Sega começou a trabalhar 9 estrela 1992 no Sega Saturn, o sucessor do Mega Drive, porém ele só foi revelado oficialmente para o público 9 estrela junho de 1994 durante a Tokyo Toy Show. [86] Segundo Scot Bayless, produtor da Sega of America, Nakayama ficou preocupado sobre o lançamento ocidental do Atari Jaguar 9 estrela 1994 e pelo fato do Saturn só poder ser lançado na América do Norte no ano seguinte.

Assim, Nakayama decidiu lançar um outro console no mercado no final de 1994.

A Sega então iniciou o desenvolvimento do 32X, um periférico para o Mega Drive que serviria como uma entrada mais barata na era dos 32-bits.

[87] O 32X não seria compatível com o Saturn, mas rodaria jogos do Mega Drive.

[32] O lançamento do 32X ocorreu 9 estrela novembro de 1994 na América do Norte, 9 estrela dezembro no Japão e 9 estrela janeiro de 1995 nos territórios PAL, a um preço menor que a metade do preço de lançamento do Saturn.

[88][89] O interesse no periférico rapidamente caiu depois do período de final e virada de ano de 1994 e 1995.[87][90]

A versão norte-americana do Sega Saturn, lançada 9 estrela 1995

O Saturn estreou no Japão 9 estrela novembro de 1994.

[91] Virtua Fighter, uma conversão do título de arcade, vendeu 9 estrela uma taxa de quase um para um com o console e foi crucial para o sucesso inicial do Saturn no Japão.

[92][93][94] O carregamento inicial de duzentos mil consoles vendeu 9 estrela apenas um dia,[3][94][95] sendo mais popular no mercado japonês que seu competidor PlayStation, da Sony Computer Entertainment.

[94][96] Kalinske anunciou 9 estrela março de 1995 que o Saturn iria estreiar no dia 2 de setembro de 1995 na América do Norte, dia chamado de "Saturday".

[97][98] A matriz japonesa ordenou um lançamento antecipado para que o console tivesse uma vantagem sobre o PlayStation.

[95] Consequentemente, durante a primeira Electronic Entertainment Expo (E3), 9 estrela 11 de maio de 1995, Kalinske revelou o preço do Saturn e que trinta mil unidades já tinham sido enviadas para a Toys "R" Us, Babbage's, Electronics Boutique e Software Etc. para lançamento imediato.

[97] O lançamento europeu também aconteceu antes do anunciado, 9 estrela 8 de julho,[99] enquanto no Brasil a estreia ocorreu 9 estrela agosto.

[100] O PlayStation foi lançado na América do Norte 9 estrela 9 de setembro e, 9 estrela apenas dois dias, vendeu mais unidades que o Saturn havia vendido 9 estrela cinco meses.

[101][102] O PlayStation conseguiu uma fatia de vinte por cento do mercado dos Estados Unidos 9 estrela seu primeiro ano.

[103] O preço elevado do Saturn, estreia surpresa que causou problemas com distribuidores e desenvolvedores externos e dificuldade com gráficos poligonais foram fatores no seu fracasso.

[104] A Sega também subestimou a contínua popularidade do Mega Drive, com as vendas de jogos e consoles de 16-bits equivalendo a 65 por cento do mercado 9 estrela 1995.

[105][106] A Sega conseguiu capturar uma fatia de 43 por cento do mercado norte-americano e vendeu mais de dois milhões de Mega Drives até 1995, porém Kaliske estimou que poderiam ter vendido mais trezentas mil unidades caso estivessem preparados para a demanda.[107]

Shoichiro Irimajiri foi anunciado e nomeado, 9 estrela julho de 1996, como o novo presidente e diretor executivo da Sega of America, com Kalinske deixando a empresa 9 estrela setembro.

[108][109] Irimajiri era um ex-executivo da Honda[110][111] e estava envolvido com a Sega of

America desde que entrou na companhia três anos antes.

[108][112] Também foi anunciado que Rosen e Nakayama tinham renunciado de suas posições executivas na Sega of America, porém ambos permaneceram na Sega matriz.

[108][113] Bernie Stolar, um ex-executivo da Sony Computer Entertainment of America,[114][115] tornou-se o novo vice-presidente executivo da Sega of America, encarregado do desenvolvimento de produtos e relações com parceiros externos.

[108][109] Stolar não gostava do Saturn, pois acreditava que o console fora mal projetado. Ele afirmou na E3 de 1997 que "o Saturn não é nosso futuro", porém continuou a enfatizar a qualidade de seus jogos,[3] posteriormente refletindo que "tentamos encerrá-lo de forma mais limpa possível para o consumidor".

[115] Stolar, na época que estava com a Sony, tinha sido contra a localização de certos jogos japoneses que ele achava que não representavam bem o PlayStation na América do Norte. Ele defendeu uma política similar para o Saturn, mas depois procurou se distanciar dessa posição.

[3][116][117] Outras mudanças incluíram uma imagem mais branda para a publicidade, incluindo a remoção do grito de "Sega!" da vinheta de abertura da empresa e a realização de eventos de imprensa para a indústria da educação.[118]

A Sega firmou, 9 estrela meados da década de 1990, uma parceria com a General Electric para desenvolvimento da placa de sistema de arcades Model 2, partindo da tecnologia tridimensional que estava disponível na indústria de arcades da época.

Isto levou a criação de títulos de arcades bem sucedidos, como Daytona USA, que estreou de forma limitada 9 estrela 1993 antes de receber um lançamento mundial no ano seguinte.

Outros jogos populares do período incluem Virtua Cop e Virtua Fighter 2.

[119] Além do Saturn, a Sega também se aventurou no mercado de computadores pessoais com o estabelecimento da SegaSoft, 9 estrela 1995, que foi encarregada de criar títulos originais para o Saturn e computadores.

[120][121] A empresa, a partir de 1996, também operou parque temáticos no Japão, os chamados Joypolis, e no exterior, com arcades da marca SegaWorld no Reino Unido e Austrália.

[122][123] Entre 1994 e 1999, a Sega participou do mercado de pinballs, quando comprou a divisão de pinballs da Data East.[124]

Em janeiro de 1997, a Sega anunciou 9 estrela intenção de se fundir com a fabricante de brinquedos japonesa Bandai.

A fusão foi planejada como uma troca de ações no valor de um bilhão de dólares 9 estrela que a Sega compraria completamente a Bandai, formando uma nova companhia chamada Sega Bandai Ltd..

[125][126] O acordo seria finalizado 9 estrela outubro, porém foi rompido 9 estrela maio depois de grande oposição de executivos da Bandai.

Esta, 9 estrela vez disso, concordou com uma aliança de negócios com a Sega.

[127] Nakayama renunciou da presidência da empresa 9 estrela janeiro de 1998 9 estrela favor de Irimajiri, resultado da situação financeira cada vez pior da Sega.

[110] Sua renúncia pode também ter sido um resultado do fracasso da fusão, além da performance da empresa no ano de 1997.

[128] Stolar tornou-se o novo diretor executivo e presidente da Sega of America.[115][129] O Saturn não conseguiu subir no mercado.

Suas vendas caíram rapidamente depois do lançamento do Nintendo 64 9 estrela 1996,[115] enquanto o PlayStation superou o Saturn 9 estrela vendas 9 estrela uma taxa de três para um 9 estrela 1997.

[103] Os cinco anos seguintes viram receitas cada vez menores,[130] com a Sega registrando 9 estrela março de 1999 9 estrela primeira perda financeira desde que entrou na Bolsa de Valores de Tóquio 9 estrela 1988, como empresa-mãe e corporação como um todo.

[131] A companhia encerrou a produção do Saturn na América do Norte, logo depois de anunciar as perdas, 9 estrela preparação para o lançamento de seu sucessor, o Dreamcast.

[110][115] Essa decisão deixou o mercado ocidental sem jogos da Sega por mais de um ano.

[132] O Saturn durou mais no Japão e na Europa,[111] com Irimajiri afirmando que o desenvolvimento do Saturn terminaria ao final de 1998, enquanto jogos continuariam a ser produzidos até meados de 1999.

[133] A Sega sofreu uma nova perda líquida de 42,8 bilhões de ienes 9 estrela março de 1999 e anunciou a intenção de demitir mil funcionários, quase um quarto de 9 estrela força de trabalho.

[134][135] O console vendeu apenas 9,26 milhões de unidades no total,[136] sendo considerado um fracasso comercial.

[137] As divisões de arcade também tiveram dificuldades no final da década, parcialmente pela queda do mercado causada pela competição dos consoles domésticos.[138]

O Dreamcast, lançado 9 estrela 1998

A Sega, apesar de uma queda de 75 por cento de seus lucros antes do lançamento japonês do Dreamcast, estava confiante sobre seu novo sistema.

O console atraiu grande interesse e houve muitas pré-vendas.

[139] A empresa anunciou que Sonic Adventure, seu próximo jogo eletrônico estrelado por seu mascote Sonic, seria um dos títulos de lançamento do Dreamcast.

Ele foi divulgado com uma grande demonstração pública no Fórum Internacional de Tóquio.

[140][141][142] A companhia não conseguiu enviar consoles suficientes para a estreia japonesa do Dreamcast devido a uma alta taxa de falhas no processo de produção.

[139][143] A Sega interrompeu as pré-vendas no Japão já que metade de seu estoque já tinha sido comprado na pré-venda.

[144] Antes da estreia, foi anunciado o sistema de arcade New Arcade Operation Machine Idea (NAOMI), que servia como alternativa mais barata para a Sega Model 3.

[145] A NAOMI compartilhava tecnologia com o Dreamcast, permitindo conversões praticamente idênticas dos títulos de arcade.[132][146]

O Dreamcast estreou no Japão 9 estrela novembro de 1998.

Todo o estoque de 150 mil consoles foi vendido no dia.

Irimajiri estimou que outras duzentos ou trezentos mil poderiam ter sido vendidos caso houvesse um estoque suficiente.

[144] Ele esperava poder vender um milhão de Dreamcasts no Japão até fevereiro, porém menos de novecentos mil foram vendidos.

Estes números minaram as tentativas da Sega de construir uma base instalada grande o bastante a fim de garantir a sobrevivência do Dreamcast depois da chegada de seus competidores.

[147] A Sega reduziu o preço do console no Japão antes da estreia ocidental, eliminando 9 estrela margem de lucro mas aumentando o número de vendas.[139]

A Sega of America confirmou 9 estrela agosto de 1999 a demissão de Stolar.

[148] Peter Moore, quem Stolar tinha contratado apenas seis meses antes,[149] ficou encarregado do lançamento na América do Norte.

[148][150][151][152] O Dreamcast foi lançado 9 estrela setembro de 1999,[132][147][153] com dezoito jogos.

[153][154][155] A Sega estabeleceu um recorde ao vender 225,1 mil unidades 9 estrela 24 horas, conquistando 98,4 milhões de dólares naquilo que Moore chamou de "as maiores 24 horas da história do entretenimento de varejo".

As vendas do Dreamcast nos Estados Unidos superaram quinhentas mil 9 estrela duas semanas.

[149] Um milhão de Dreamcasts já tinham sido vendidos até novembro.

[156] A Sega tinha uma fatia de 31 por cento do mercado norte-americano até o natal.

[157] Mesmo assim, a estreia foi manchada por um problema 9 estrela uma das fábricas da Sega, que produziu um GD-ROM defeituoso 9 estrela que dados não eram propriamente impressos no disco.

[158] O lançamento europeu do console ocorreu 9 estrela outubro de 1999.

[156] Quinhentas mil unidades foram vendidas na Europa até o natal,[139] porém as vendas depois diminuíram, com apenas um milhão de Dreamcasts vendidos até outubro do ano seguinte.[159]

Apesar do lançamento do Dreamcast ter sido um sucesso, o PlayStation ainda mantinha uma

fatia de sessenta por cento do mercado norte-americano no final de 1999.

[156] Em março,[160] a Sony revelou os primeiros detalhes de seu console da nova geração, o PlayStation 2.

[161][162] No mesmo ano, a Nintendo anunciou que seu próximo console, o GameCube, equivaleria ou excederia qualquer coisa no mercado, enquanto a Microsoft começou o desenvolvimento de um console próprio, o Xbox.

[163][164][165] O momento inicial da Sega foi temporário, com as vendas do Dreamcast, que chegaram a 1,5 milhão no final de 1999,[166] começando a cair 9 estrela janeiro de 2000.

[167] Vendas ruins no Japão contribuíram para uma perda de 404 milhões de dólares da Sega para 2000.

Isto seguiu uma perda similar no ano anterior, marcando o terceiro ano consecutivo da perdas financeiras.

[134][168] As vendas gerais da Sega subiram 27,4 por cento, com as vendas do console na América do Norte e Europa excedendo as expectativas.

Entretanto, isto coincidiu com uma queda de rentabilidade devido aos investimentos realizados para o lançamento do Dreamcast nos mercados ocidentais, além de vendas baixas de jogos no Japão.

[134] Ao mesmo tempo, condições cada vez piores reduziram a rentabilidade dos negócios de arcade da Sega, fazendo com que ela fechasse 246 locais.[134][169]

Moore afirmou que o Dreamcast precisaria vender cinco milhões de unidades nos Estados Unidos até o final de 2000 para se manter viável, porém apenas três milhões foram vendidos.

[157][170] Além disso, a Sega tentou impulsionar as vendas por meio de reduções de preços e descontos que causaram perdas financeiras cada vez maiores.

[171] A empresa relatou 9 estrela março de 2001 uma perda líquida de 417,5 bilhões de dólares.

[172] O lançamento norte-americano do PlayStation 2 9 estrela outubro foi manchado pela falta de estoque, porém isto não beneficiou o Dreamcast como esperado, pois muitos compradores decepcionados continuaram a esperar ou compraram um PS One.

[157][173][174] A Sony e a Nintendo acabaram ficando com cinquenta e 35 por cento da fatia do mercado norte-americano, respectivamente, enquanto a Sega ficou com apenas quinze por cento.[139]

Isao Okawa, presidente da CSK, substituiu Irimajiri como presidente da Sega 9 estrela maio de 2000.

[177] Okawa há muito tempo defendia que a empresa deveria abandonar completamente o ramo de consoles.

[178] Outros também compartilhavam essa opinião: Rosen disse que "sempre senti que era um pouco tolice deles limitar seu potencial para o hardware da Sega", enquanto Stolar tinha sugerido que a companhia deveria ter sido vendida para a Microsoft.

[3][179] Moore e Charles Bellfield, executivo da Sega of America, durante uma reunião com executivos japoneses e chefes de estúdios da Sega, 9 estrela setembro de 2000, recomendaram que a empresa deveria abandonar o negócio de produzir consoles.

Em resposta, os chefes de estúdio deixaram a sala.

[149] A companhia mudou oficialmente seu nome, 9 estrela novembro de 2000, de Sega Enterprises para Sega Corporation.

Ela afirmou na época que isto tinha a intenção de mostrar seu comprometimento com 9 estrela "rede de negócios de entretenimento".[180]

O jornal japonês Nihon Keizai Shinbun relatou, 9 estrela 23 de janeiro de 2001, que a Sega iria encerrar a produção do Dreamcast e passar a desenvolver jogos eletrônicos para outras plataformas.

[181] Depois de uma negação inicial, a empresa emitiu um comunicado de imprensa confirmando que estava considerando lançar seus títulos para o PlayStation 2 e Game Boy Advance como parte de uma "nova política de gerenciamento".

[182] A Sega anunciou 9 estrela 31 de janeiro que iria parar de produzir o Dreamcast depois do fim de março e que estava se reestruturando internamente como uma desenvolvedora

terceirizada "agnóstica de plataformas".

[183][184] A companhia também anunciou uma redução de preço do console a fim de eliminar seu estoque não vendido, estimado 9 estrela abril 9 estrela 930 mil unidades.

[185][186] Seguiram-se outras reduções de preço para eliminar por completo o inventário restante.

[187][188] O último Dreamcast produzido foi autografado pelos chefes dos nove estúdios internos da Sega, mais os chefes da desenvolvedora de títulos esportivos Visual Concepts e do estúdio de áudio Wave Master, sendo entregue, junto com 55 jogos exclusivos, para a revista GamePro, que realizou uma competição de sorteio para um de seus leitores.[189]

Okawa, que 9 estrela 1999 emprestou quinhentos milhões de dólares para a Sega, morreu 9 estrela março de 2001.

Ele perdoou as dívidas da empresa pouco antes de morrer e devolveu o equivalente a 695 milhões 9 estrela ações da Sega e CSK, ajudando a companhia a sobreviver a 9 estrela transição para desenvolvedora terceirizada.

[190][191][192] Ele também tinha conversado com a Microsoft sobre uma possível venda ou fusão com a divisão Xbox.

[193] Bill Gates, o fundador da Microsoft, foi contra a aquisição da Sega porque "ele não achava que a Sega tinha músculo suficiente para bloquear a Sony".

[194] Quase um terço dos trabalhadores da Sega foi demitida 9 estrela 2001, parte de uma reestruturação.

[195] 2002 foi o quinto ano consecutivo de perdas financeiras para a companhia.

[196] Hideki Sato, um veterano de trinta anos da Sega, assumiu a presidência da empresa após a morte de Okawa.

A companhia cortou 9 estrela noventa por cento suas previsões de lucro para 2003 e explorou oportunidades de fusão.

A Sega entrou 9 estrela negociações com a Sammy Corporation, uma produtora de caça-níqueis e pachinkos, e também com a desenvolvedora de jogos eletrônicos Namco.

Hajime Satomi, presidente da Sammy, tinha um histórico com a Sega, pois tinha sido pupilo de Okawa e até mesmo recebeu a oferta de se tornar diretor executivo da empresa.

[197] A Sega anunciou 9 estrela 13 de fevereiro que iria se fundir com a Sammy, porém ela continuou 9 estrela discussões com a Namco até pelo menos 17 de abril, com esta tentando impedir a fusão.

A consideração da Sega pela oferta da Namco enfureceu alguns executivos da Sammy.

A Namco retirou 9 estrela oferta um dia depois da Sega anunciar que não estava mais planejando se fundir com a Sammy.

[198] Sato e o diretor de operações Tetsu Kamaya deixaram seus cargos depois disso, com Sato sendo substituído por Hisao Oguchi, que até então era o chefe do estúdio Hitmaker.[199]

A Sega, depois de uma queda global na indústria dos arcades no início do século XXI, apresentou novos conceitos direcionados para o mercado japonês.

Derby Owners Club era uma máquina de arcade com cartões de memória para salvar dados, tendo sido projetado para ser finalizado 9 estrela meia hora.

Testes do jogo 9 estrela um arcade de Chicago mostrou que ele logo se tornou a máquina mais popular do estabelecimento, com 92% das pessoas jogando mais de uma vez.

Uma versão para oito jogadores estreou no Japão 9 estrela 1999, porém ele foi reduzido para quatro jogadores para seu lançamento na América do Norte 9 estrela 2003.

[200] A empresa também criou máquinas de jogos de cartas colecionáveis, como por exemplo World Club Champion Football para um público geral e Mushiking: The King of Beetles para crianças.

A companhia também colocou funcionalidades de internet 9 estrela arcades como Virtua Fighter 4 de 2001, aprimorando o conceito com a ALL.

Net, um sistema de rede para títulos de arcade, lançado 9 estrela 2004.[201]

Sammy e expansão [editar | editar código-fonte]

Logotipo da Sega Sammy Holdings, criada depois da compra da Sega pela Sammy Corporation

Em dezembro de 2003, a Sammy comprou 22,4 por cento das ações da Sega que estavam com a CSK, tornando-se assim a maior acionista da Sega.

[202][203] Satomi afirmou que as atividades da Sega seriam focadas 9 estrela seus negócios mais lucrativos de arcade, 9 estrela vez do desenvolvimento de títulos para consoles, que davam mais prejuízo.

[204] A Sega Sammy Holdings, um conglomerado de entretenimento, foi criada 9 estrela 2004; a Sega e a Sammy se tornaram subsidiárias da nova empresa, ambas operando independentemente, ao mesmo tempo que seus departamentos executivos foram fundidos. Segundo o primeiro relatório anual da Sega Sammy, a fusão seguiu adiante porque as duas companhias estavam enfrentando dificuldades.

Satomi afirmou que a Sega estava operando com perdas financeiras a dez anos,[205] enquanto a Sammy temia estagnação e excesso de confiança 9 estrela seu altamente lucrativo negócio de caça-níqueis e pachinkos, querendo assim diversificar.

[46] A Sammy adquiriu as ações restantes da Sega 9 estrela maio de 2004, completando a aquisição.

[206] A troca de ações ficou entre 1,45 e 1,8 bilhões de dólares.

[205][207] A Sega Sammy Holdings foi estruturada 9 estrela quatro partes: Negócios com Consumidores (jogos eletrônicos), Negócios de Máquinas de Diversão (jogos de arcade), Negócios de Centros de Diversão (parques temáticos e arcades da Sega) e Negócios de Pachislot e Pachinko (negócios de caça-níqueis da Sammy).[208]

A Sega, no ramo de consoles e portáteis, encontrou sucesso com jogos direcionados ao mercado japonês, como as séries Yakuza e Hatsune Miku: Project DIVA, ao mesmo tempo que distribuía títulos de desenvolvedores japoneses menores e realizava a localização de jogos ocidentais.

[209][210] Seus títulos de maior sucesso nos arcades, como Sangokushi Taisen e Border Break, continuaram a ser baseados nos sistemas de cartas e internet.

Vendas de máquinas de arcade renderam lucros maiores do que os jogos para consoles, celulares e computadores de forma anual até o ano fiscal de 2014.

[211] A rede de arcades GameWorks foi adquirida pela Sega 9 estrela 2004 e depois vendida 9 estrela 2011.

A Sega Republic, um parque temático, foi inaugurado 9 estrela Dubai nos Emirados Árabes Unidos 9 estrela 2009.

[212] No ano seguinte, a Sega começou a fornecer imagens tridimensionais para os concertos holográficos de Hatsune Miku.

[213] A Index Corporation foi comprada 9 estrela 2013 pela Sega Sammy depois de entrar 9 estrela falência.

[214] A Sega implementou uma empresa derivada com a Index depois da compra; os ativos de jogos eletrônicos da Index foram renomeados como Atlus, um subsidiária pertencente totalmente à Sega.[215]

A empresa, devido a uma queda nas vendas mundiais de jogos físicos no início da década de 2010,[216] começou, 9 estrela julho de 2012, uma série de demissões na Europa e Austrália, com cinco escritórios regionais sendo fechados.

[217] Isto tinha a intenção de focar no mercado de jogos digitais, como computadores pessoais e dispositivos móveis.

[218][219] Títulos de sucesso nessas plataformas incluem Phantasy Star Online 2 e Chain Chronicle.

[220] Os centros de arcade da Sega foram gradualmente reduzidos, de 450 9 estrela 2005 para aproximadamente duzentos 9 estrela 2015.

[221][222] O primeiro aplicativo lançado pela Sega para o mercado móvel estreou 9 estrela 2008, uma versão de Super Monkey Ball para dispositivos iOS na iTunes Store.

Os títulos no ocidente consistiam 9 estrela emulações e jogos pague para jogar.

Estes foram posteriormente ofuscados por jogos gratuitos, fazendo com que dezenove títulos móveis antigos fossem removidos de circulação 9 estrela maio de 2015 por questões de

qualidade.

[223][224] A companhia começou 9 estrela 2012 a adquirir estúdios para o desenvolvimento de jogos para celulares, como a Hardlight, Three Rings Design e Demiurge Studios, que tornaram-se subsidiárias.[225][226][227]

A Sega estabeleceu firmas operacionais para cada um de seus negócios na década de 2010, com o objetivo de aprimorar suas operações.

Ela estabeleceu a Sega Networks 9 estrela 2012 como uma subsidiária para seus títulos móveis.

[228] No mesmo ano, a Sega Entertainment foi estabelecida para as instalações de diversão da Sega.

[229] A Sega of America mudou de localização 9 estrela 2015, deixando São Francisco e indo para a sede a Atlus USA 9 estrela Irvine na Califórnia.

[230] O lucro operacional da Sega aumentou de 2005 a 2015, quando comparado aos problemas financeiros anteriores da empresa, porém ela não foi rentável todos os anos.[231]

Lucro operacional da Sega de 2005–2015, 9 estrela milhões de ienes [231] Ano fiscal 2005 2006

2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 Vendas de Máquinas de Diversão 7 423 12

176 11 682 7 152 6 890 7 094 7 317 7 415 1 902 -1 264 -2 356 Operações de Centros de

Diversão 5 472 9 244 132 -9 807 -7 520 -1 338 342 355 1 194 60 -946 Negócios de

Consumidores -8 809 9 244 1 748 -5 989 -941 6 332 1 969 -15 182 -732 2 089 4 033

A Sega Corporation, 9 estrela abril de 2015, foi reorganizada na Sega Group, um de três grupos dentro da Sega Sammy.A Sega Holdings Co., Ltd.

foi estabelecida com quatro setores sob seu controle.

Haruki Satomi, filho de Hajime Satomi, assumiu no mesmo mês como o novo presidente e diretor executivo da empresa.

[232][233] A Sega Games Co., Ltd.

tornou-se o novo nome da Sega Corporation e continuou a cuidar dos jogos eletrônicos para consoles, enquanto a Sega Interactive Co., Ltd.

foi fundada para assumir o controle da divisão de arcades.

[233][234] A Sega Networks foi fundada de volta com a Sega Games no mesmo ano.

[228] A companhia anunciou durante a Tokyo Game Show de 2016 que tinha adquirido a propriedade intelectual e direitos de desenvolvimento de todos os títulos produzidos e publicados pela antiga Technosoft.[235]

A Sega Sammy anunciou 9 estrela abril de 2017 que, até janeiro de 2018, iria transferir seus escritórios e subsidiárias domésticas para a região especial de Shinagawa, 9 estrela Tóquio.

Isto tinha a intenção de consolidar 9 estrela um único lugar funções de chefias espalhadas, incluindo a Sega Sammy Holdings, Sammy Corporation, Sega Holdings, Sega Games, Atlus, Sammy Network e Dartslive.

[236] A sede anterior da Sega no distrito especial de Ota foi vendida 9 estrela 2019.

[237] Gary Dale, ex-executivo da Rockstar Games e Take-Two Interactive, substituiu, 9 estrela junho de 2018, Chris Bergstresser como presidente e diretor de operações da Sega Europe.

[238] Dois meses depois, Ian Curran, ex-executivo da THQ e Acclaim Entertainment, tornou-se o novo presidente e diretor de operações da Sega of America, substituindo John Cheng.

[239] Vendas ocidentais de jogos da Sega foram favoráveis 9 estrela 2018, resultado da boa performance de títulos como Yakuza 6: The Song of Life e Persona 5, que foram localizados pela Atlus USA.[240]

Para o ano fiscal de 2018, houve um aumento de 38 por cento nas vendas de jogos para consoles e os negócios para computadores continuaram bem-sucedidos, porém os lucros da Sega caíram setenta por cento 9 estrela relação ao ano anterior, principalmente por causa do mercado de jogos digitais, que incluem títulos móveis e também Phantasy Star Online 2.

Em resposta, a empresa anunciou que seus títulos digitais iriam se focar 9 estrela propriedades intelectuais já existentes e que também focariase 9 estrela áreas de possível crescimento, como por exemplo títulos físicos 9 estrela mercados ocidentais.

A companhia culpou as perdas 9 estrela erros de mercado e o fato de terem muitos jogos 9 estrela desenvolvimento.

Projetos 9 estrela desenvolvimento na Sega incluíam Yakuza: Like a Dragon, Persona 5 Scramble: The Phantom Strikers, o filme Sonic the Hedgehog e o console Sega Genesis Mini,[241][242] que estreou 9 estrela setembro de 2019.

[243] Em maio de 2019, a Sega adquiriu o Two Point Studios, responsável por Two Point Hospital.[244][245]

A Sega Interactive foi fundida de volta com a Sega Games 9 estrela abril de 2020.

A empresa foi renomeada de volta para Sega Corporation, enquanto a Sega Holdings passou a ser chamada de Sega Group Corporation.

[246] Segundo a própria empresa, isso foi feito a fim de permitir maior flexibilidade de pesquisa e desenvolvimento.

[247] A Sega vendeu a Demiurge Studios 9 estrela abril de 2020 de volta para seu fundador, Albert Reed.

A Demiurge afirmou que continuaria a dar suporte aos títulos móveis da Sega.[248]

A sede da Sega fica no distrito especial de Shinagawa 9 estrela Tóquio, Japão.

A empresa também possui escritórios internacionais: a Sega of America 9 estrela Irvine nos Estados Unidos, a Sega of Europe 9 estrela Londres no Reino Unido[249] e a Sega Publishing Korea 9 estrela Seoul na Coreia do Sul,[250] além de outros escritórios 9 estrela Singapura, Hong Kong, Xangai na China e Taipé 9 estrela Taiwan.

[251] Em outras regiões, a companhia firmou acordos com distribuidores para seus consoles e jogos, como a Tectoy no Brasil.

[33] A Sega também tinha escritórios na França, Alemanha, Espanha e Austrália,[217] porém foram fechados e no lugar a empresa fez acordos com distribuidores locais.[252]

As relações entre os escritórios regionais nem sempre foram tranquilas.

[253] Segundo Kalinske, alguns conflitos ocorridos durante década de 1990, supostamente, surgiram pela admiração que Nakayama tinha pela Sega of America: "Havia alguns caras nos escritórios executivos que realmente não gostavam que Nakayama, especialmente, parecia favorecer os executivos dos Estados Unidos.

Talvez muitos dos executivos japoneses ficaram um pouco invejosos, e acho que uma parte disso influenciou as decisões que eles tomaram".

[3] Por outro lado, o autor Steven L.

Kent afirmou que Nakayama intimidava os executivos norte-americanos e que ele acreditava que os executivos japoneses eram quem tomavam as melhores decisões.

Kent também disse Kalinske, Stolar e Moore não gostavam de se encontrar com os executivos do Japão.[254]

Um Club Sega 9 estrela Tóquio

Em 2015, foi formada a Sega Group e a Sega Holdings, atual Sega Group Corporation, foi também estabelecida.

[233] Sob essa estrutura, a então chamada Sega Games ficou responsável pelo mercado de jogos eletrônicos domésticos e desenvolvimento consumidor, enquanto a Sega Interactive foi formada para gerenciar os negócios de arcade da Sega.

[234] As duas foram fundidas 9 estrela 2020 e renomeadas para Sega Corporation.

[247] A empresa inclui a Sega Networks, que é encarregada do desenvolvimento de títulos para celulares.

[232] A Sega Corporation desenvolve e publica jogos eletrônicos para os principais consoles e gabinetes de arcades, não tendo expressado interesse 9 estrela voltar a desenvolver consoles próprios.

Segundo Mike Brogan, ex-diretor executivo da Sega Europe, "Não há futuro na venda de hardware.

Em qualquer mercado, por meio da competição, o hardware acaba se tornando uma commodity... Se uma companhia precisa vender hardware, então deve ser apenas para alavancar softwares, mesmo se isso significar ter perdas 9 estrela hardware".[51]

A Sega Toys já criou brinquedos para franquias infantis como Love and Berry: Dress Up and Dance!, Mushiking: The King of Beetles, Lilpri, Bakugan, Jewelpet, Rilu Rilul Fairilu, Dinosaur King

e Hero Bank.

Produtos lançados no ocidente incluem o planetário doméstico Homestar e o cachorro robótico iDog.

O Homestar foi lançado 9 estrela 2005 e já foi atualizado várias vezes.

Flux, seu modelo mais recente, estreou 9 estrela 2019.

É série é desenvolvida pelo empresário e inventor japonês Takayuki Ohira.

A Sega Toys também herdou o console portátil Sega Pico e produz o software Pico.

[255] A empresa opera boliches e fliperamas por meio de 9 estrela subsidiária Sega Entertainment.

[234] A Sega inaugurou seu primeiro fliperama no Japão 9 estrela 1970, tendo mantido uma presença no negócio desde então, porém não conseguiu manter sucessos consistentes 9 estrela outros territórios.

[256] Sua subsidiária DartsLive cria jogos eletrônicos de dardos,[251] enquanto a Sega Logistics Service distribui e concerta jogos de arcade.

[234] A Sega e a agência publicitária Hakuhodo entraram, 9 estrela 2015, um empreendimento conjunto, chamado Stories, com o objetivo de criar produtos de entretenimento para cinema e televisão.

A Stories possui direitos de licenciamento exclusivos de adaptação das propriedades da Sega,[257][258] já tendo firmado parcerias com produtores para desenvolver séries baseadas 9 estrela propriedades como Shinobi, Golden Axe, Virtua Fighter, The House of the Dead e Crazy Taxi.[259]

Como publicadora, a Sega lança títulos por meio de suas equipes de pesquisa e desenvolvimento.

A franquia Sonic the Hedgehog, especialmente, é mantida pela divisão Sonic Team e é uma das séries mais vendidas da história dos jogos eletrônicos.

[260] A Sega também já adquiriu vários estúdios externos que agora são propriedade da empresa, incluindo Amplitude Studios,[261] Atlus,[215] Creative Assembly,[262] Hardlight,[227] Relic Entertainment,[263] Sports Interactive[264] e Two Point Studios.[244][245]

As equipes de pesquisa e desenvolvimento de jogos eletrônicos da Sega começaram com uma única divisão que operava sob Hisashi Suzuki, o antigo chefe de pesquisa e desenvolvimento da empresa.

Ela expandiu-se para três divisões de Desenvolvimento ao Consumidor ao mesmo tempo que o mercado de consoles domésticos ia crescendo.

O desenvolvimento de títulos arcade expandiu-se para três equipes depois de outubro de 1983: Sega DD No.1, 2 e 3.

A companhia foi reestruturada algum tempo depois do lançamento de Power Drift 9 estrela 1988, desta vez como Sega Amusement Machine Research and Development Teams, também chamadas de equipes AM.

Cada divisão de arcade era segregada uma da outra, existindo uma rivalidade entre as divisões de arcade e de desenvolvimento ao consumidor.

[265] A Sega reestruturou novamente suas equipes de desenvolvimento de consoles e arcades 9 estrela 2000, agora 9 estrela nove estúdios semi-autônomos chefiados pelos principais projetistas da empresa.

[3][153][266] Os estúdios eram: United Game Artists, Smilebit, Hitmaker, Sega Rosso, Sega Wow, Overworks, Amusement Vision, Sega AM2 e Sonic Team.

[132][267] Os estúdios de projeto eram encorajados a experimentar e beneficiaram-se de um processo de aprovação relativamente relaxado.

[268] Oguchi, depois de assumir a presidência da companhia 9 estrela 2003, anunciou 9 estrela intenção de consolidar os estúdios.

[199] A Sega iniciou o processo de reintegrar suas subsidiárias de volta para dentro da matriz pouco antes da fusão com a Sammy.[269]

A Sega ainda opera estúdios próprios como departamentos para 9 estrela divisão de pesquisa e desenvolvimento.

O Sonic Team existe como um departamento de pesquisa e desenvolvimento da Sega CS2,[270] enquanto o departamento CS3 já desenvolveu títulos como Phantasy Star Online 2[271] e a AM2 trabalhou, mais recentemente, 9 estrela projetos direcionados para celulares, como Soul Reverse Zero.

[272] Toshihiro Nagoshi, antigo chefe da Amusement Vision, permanece envolvido 9 estrela pesquisa e desenvolvimento na capacidade de diretor criativo da Sega, ao mesmo tempo também que trabalha como diretor executivo dos jogos da série Yakuza.[273]

A Sega é a produtora de jogos de arcade mais prolífica do mundo, já tendo desenvolvimento, desde 1981, mais de quinhentos títulos, setenta franquias e vinte sistemas de arcade.

Ela foi reconhecida pelo Guinness World Records por essas realizações.

[274] Martin Robinson da Eurogamer escreveu sobre a divisão de arcades da empresa: "É barulhenta, ampla e com um nítido senso de exibicionismo.

Além de tudo isso, tem uma coisa que muitas vezes escapou de seu primo que mora nos consoles: sucesso".[275]

O Mega Drive já foi considerado um dos melhores consoles da história.

[276][277][278] Jeremy Parish da USGamer o creditou 9 estrela 2014 por estimular o mercado ao quebrar o quase monopólio que a Nintendo mantinha na época, por ajudar a criar franquias esportivas modernas e popularizar consoles domésticos no Reino Unido.

[279] Kalinske achou que a Sega inovou ao desenvolver títulos para um demográfico mais velho e por pioneirizar o conceito de "dia de lançamento" com a estreia simultânea de Sonic the Hedgehog 2 na América do Norte e Europa.

[280] A campanha de divulgação do Genesis, realizada pela Sega of America, influenciou consoles posteriores.[281]

O Saturn é bem visto por 9 estrela biblioteca,[99][282][283] porém foi criticado pela falta de grandes franquias.

[3] A revista Edge escreveu que "lealistas fanáticos continuam a remanescer sobre o console que trouxe Burning Rangers, Guardian Heroes, Dragon Force e Panzer Dragoon Saga".

[284] A gerência da Sega foi criticada pelo modo que lidaram com o console.

[3][99] Segundo Greg Sewart da 1UP.

com: "o Saturn entrará na história como um dos mais conturbados e melhores sistemas da história".[282]

O Dreamcast é lembrado por estar à frente de seu tempo,[285][286][287] possuindo vários conceitos e elementos que tornaram-se padrões 9 estrela consoles posteriores, como por exemplo controle de movimento e funcionalidades online.

[288] Seu fracasso foi conectado com um período de transição na indústria de jogos eletrônicos. O autor Duncan Harris escreveu que o fim do Dreamcast "marcou o fim da cultura de jogos de arcade...

O console da Sega deu esperanças que as coisas não estavam prestes a mudar para pior, que os princípios de gráficos rápidos, divertidos e atrativos não estavam prestes a afundar no pântano marrom e verde de jogos de guerra realistas".

[289] Parish contrastou a diversa biblioteca do Dreamcast com o "sufocador sentimento de conservadorismo" que permeou a indústria pela década seguinte.[290]

Damien McFerran da Eurogamer escreveu que as decisões da Sega no final da década de 1990 foram "um trágico espetáculo de super-confiança e práticas de negócios lamentavelmente equivocadas".

[51] Travis Fahs da IGN comentou que, desde a tomada da Sammy, a Sega desenvolveu menos jogos, os terceirizou para estúdios ocidentais e que suas operações de arcade foram reduzidas significativamente.

Mesmo assim, ele afirmou que a "Sega foi uma das desenvolvedoras mais ativas, criativas e produtivas que a indústria já viu, e nada do que pode acontecer com seu nome irá mudar isso".

[3] Haruki Satomi disse à revista Famitsu 9 estrela 2015 que, 9 estrela anos anteriores, a empresa tinha "traído" a confiança de fãs mais antigos e que ele esperava pode restabelecer a marca da Sega.

[291] Hiroyuki Miyazaki, gerente executivo da empresa, durante a divulgação do Sega Genesis Mini, refletiu sobre a história da Sega, dizendo que "Eu acho que a Sega nunca foi a campeã, no topo das companhias de jogos eletrônicos, porém eu acho que muitas pessoas amam a Sega por causa da imagem de azarão".

[292] Horowitz, 9 estrelas seu livro *The Sega Arcade Revolution*, conectou o declínio da empresa nos arcades pós-1995 com uma mudança na indústria, argumentando que seus problemas mais sérios vieram da perda de talentos criativos, especialmente Yuji Naka e Yu Suzuki, depois da compra da Sammy, porém concluiu ao afirmar que "no momento 9 estrelas que escrevo isto, a Sega está 9 estrelas 9 estrelas melhor situação financeira 9 estrelas duas décadas.

A companhia sobreviveu".[293]Referências

A Sega Corporation (, Kabushiki Gaisha Sega?) é uma desenvolvedora e publicadora japonesa de jogos eletrônicos sediada 9 estrelas Tóquio possuindo ramos internacionais sediados 9 estrelas Irvine nos Estados Unidos e 9 estrelas Londres no Reino Unido.

Foi fundada 9 estrelas 1960 pelo norte-americano Martin Bromley, originalmente como duas companhias separadas chamadas Nihon Goraku Bussan e Nihon Kikai Seiz, que tinham a intenção de assumir os negócios da antiga Service Games of Japan, uma empresa especializada 9 estrelas máquinas caça-níqueis para bases militares.

As duas companhias acabaram se fundindo não muito depois e compraram a Rosen Enterprises 9 estrelas 1965, passando então a operar com o nome de Sega Enterprises.

O primeiro jogo desenvolvido e operado pela Sega foi o arcade à fichas Periscope 9 estrelas 1966.

A empresa foi comprada 9 estrelas 1969 pela Gulf and Western e pela década seguinte desfrutou de grande sucesso com o lançamento e operação de diversos jogos de arcade no ocidente e oriente.

Um declínio na indústria de arcades na década de 1980 fez a Sega iniciar a produção própria de consoles de jogos eletrônicos, começando com o SG-1000 9 estrelas 1983 e o Master System dois anos depois, porém enfrentou grande competição, principalmente da Nintendo, que dominava o mercado com o Nintendo Entertainment System.

Nessa época, os executivos David Rosen e Hayao Nakayama lideraram uma compra total da companhia com o apoio da CSK Corporation.

O console seguinte da Sega foi o Mega Drive, 9 estrelas 1988.

Ele ficou 9 estrelas um distante e humilhante terceiro lugar de vendas no Japão, porém encontrou grande sucesso com o lançamento de Sonic the Hedgehog 9 estrelas 1991, brevemente superando seu competidor Super Nintendo Entertainment System na América do Norte.

Entretanto, a empresa sofreu uma série de fracassos comerciais na década seguinte com os consoles 32X, Sega CD, Sega Saturn e Dreamcast.

A Sega parou de desenvolver consoles 9 estrelas 2001 e passou a atuar apenas como desenvolvedora terceirizada e publicadora, sendo adquirida 9 estrelas 2004 pela Sammy Corporation.

Desde então a empresa voltou a dar lucros, estabelecendo-se como uma das principais empresas da indústria.

A Sega é proprietária e desenvolve diversas franquias de sucesso 9 estrelas vendas, incluindo as séries Sonic the Hedgehog, Total War, Yakuza, Megami Tensei e Persona, sendo atualmente a maior produtora de arcades do mundo.

Ela também opera fliperamas e produz uma variedade de outros produtos de entretenimento, como brinquedos.

A empresa hoje é uma subsidiária da Sega Group Corporation, que por 9 estrelas vez faz parte da Sega Sammy Holdings, um conglomerado multinacional.

Origens e arcades [editar | editar código-fonte]

O Diamond 3 Star, um modelo de caça-níquel a fichas produzido pela Sega na década de 1960

A Standard Games foi fundada 9 estrelas 1940 9 estrelas Honolulu no Havaí, Estados Unidos, pelos empresários norte-americanos Martin Bromley, Irving Bromberg e James Humpert.

Seu objetivo era levar máquinas de diversão a fichas, incluindo caça-níqueis, para bases

militares, pois o aumento de pessoal devido ao começo da Segunda Guerra Mundial também criaria uma demanda por entretenimento.

Os três venderam a empresa 9 estrela 1945, depois do fim da guerra, e estabeleceram no ano seguinte a Service Games, nomeada por seu foco militar.

[2] O governo norte-americano ilegalizou caça-níqueis 9 estrela seus territórios 9 estrela 1952, assim Bromley enviou os funcionários Richard Stewart e Ray LeMaire para Tóquio a fim de estabelecerem a Service Games of Japan, que proporcionaria caça-níqueis a fichas para as bases norte-americanas no Japão.

[3][4][5] Os cinco fundaram um ano depois a Service Games Panama para controlar todas as entidades da Service Games no mundo.

A companhia se expandiu pelos sete anos seguintes para incluir distribuição na Coreia do Sul, Filipinas e Vietnã do Sul.

[6] O nome Sega, abreviação de Service Games,[7] foi usado pela primeira vez 9 estrela 1954 no caça-níquel Diamond Star.[6]

A Service Games of Japan foi dissolvida 9 estrela 31 de maio de 1960 devido a notoriedade cada vez maior de investigações sobre práticas comerciais criminosas.

[6] Em 3 de junho,[8] Bromley estabeleceu duas empresas para assumirem as mesmas atividades: a Nihon Goraku Bussan e a Nihon Kikai Seiz.

As duas compraram todos os ativos da Service Games of Japan.

A Nihon Kikai Seiz, que adotou o nome comercial Sega, Inc.

, focou-se na produção de caça-níqueis.

Já a Nihon Goraku Bussan, sob o comando de Stewart e cujo nome comercial era Utamatic, Inc.

, atuava como distribuidora e operadora de máquinas a fichas, particularmente jukeboxes.

[6][9][10] As duas empresas se fundiram 9 estrela 1964 e mantiveram o nome Nihon Goraku Bussan.[6]

Durante o mesmo período, David Rosen, um oficial da Força Aérea dos Estados Unidos que estava servindo no Japão, lançou 9 estrela 1954 uma cabine de fotos 9 estrela Tóquio.

[3] Esta companhia se tornou a Rosen Enterprises, que começou a importar jogos a fichas para o Japão 9 estrela 1957.

A Nihon Goraku Bussan comprou a Rosen Enterprises 9 estrela 1965, formando a Sega Enterprises, Ltd..

Rosen foi nomeado o diretor executivo e gerente, enquanto Stewart ficou como presidente e LeMaire o diretor de planejamento.

A Sega, pouco depois, parou de servir bases militares e mudou seu foco de caça-níqueis para máquinas de entretenimento operadas a fichas.

[11] Suas importações incluíam jukeboxes Rock-Ola Manufacturing, jogos de fliperamas da Williams Manufacturing e jogos de armas de luz da Midway Manufacturing.[12]

O logo da Sega na década de 1960

As máquinas que a Sega importava de terceiros necessitavam de manutenção frequente, assim ela começou a construir suas próprias armas e fliperamas substitutos para seus jogos importados. Isto acabou levando a empresa a desenvolver seus próprios jogos.

[12] O primeiro deles foi Periscope, um jogo eletromagnético simulador de submarino que estreou no final da década de 1960.

Possuía efeitos de luz e som que foram considerados inovadores, tendo sido um sucesso no Japão.

Foi exportado para shoppings e lojas de departamento na Europa e nos Estados Unidos, ajudando a padronizar o custo de 25 centavos por jogo para arcades na América do Norte.

A Sega se surpreendeu pelo sucesso e, pelos dois anos seguintes, a companhia produziu e exportou de oito a dez títulos por ano.

[13] Mesmo assim, a ampla pirataria presente na indústria fez a Sega parar de exportar seus jogos por volta de 1970.[14]

A Sega foi comprada 9 estrela 1969 pelo conglomerado midiático norte-americano Gulf and Western Industries, porém Rosen continuou como diretor executivo.

A Gulf and Western, 9 estrela 1974, transformou a Sega Enterprises, Ltd. em uma subsidiária de uma companhia norte-americana que foi renomeada para Sega Enterprises, Inc..

Um ano antes a empresa tinha lançado seu primeiro jogo eletrônico, Pong-Tron.

[14] A Sega enfrentou competição vinda do arcade Space Invaders da Taito, 9 estrela 1978,[12] mas mesmo assim prosperou na chamada era de ouro dos arcades do final da década de 1970, com 9 estrela receita chegando a mais de cem milhões de dólares 9 estrela 1979.

Nesse período a empresa adquiriu a Gremlin Industries, que produzia jogos de arcade baseados 9 estrela microprocessadores,[15] e também a Esco Boueki, uma distribuidora de fichas fundada por Hayao Nakayama, que depois disso foi colocado no gerenciamento das operações japonesas da Sega.

[16] A companhia era, no começo da década de 1980, uma das cinco maiores produtores de arcade nos Estados Unidos, com 9 estrela receita total subindo para mais de 214 milhões de dólares.

[17] Em 1979 ocorreu o lançamento de Head On, que apresentou o conceito de "coma os pontos" que a Namco depois usou 9 estrela Pac-Man.

[18] A Sega 9 estrela 1981 licenciou e publicou Frogger, da Konami, que foi seu título de maior sucesso até então,[19] enquanto no ano seguinte foi a estreia de Zaxxon, o primeiro jogo com gráficos isométricos.[20]

O SG-1000, lançado 9 estrela 1983

O negócios dos arcades começaram a entrar 9 estrela declínio 9 estrela 1982, assim a Gulf and Western vendeu, 9 estrela setembro de 1983, 9 estrela organização produtora na América do Norte e seus direitos de licenciamento para a Bally Manufacturing.

[21][22][23] A Gulf and Western manteve a operação de pesquisa e desenvolvimento da Sega nos Estados Unidos e também a matriz japonesa.

Nakayama, que fora nomeado o presidente da Sega Enterprises, Ltd.

, defendeu que a empresa deveria usar 9 estrela experiência 9 estrela hardwares para entrar no mercado consumidor doméstico japonês.

[24] Isto fez com que a companhia desenvolvesse seu primeiro computador, o SC-3000.

A Sega descobriu que a Nintendo estava desenvolvendo um console doméstico, o Family Computer, assim ela resolveu desenvolver seu primeiro console, o SG-1000, 9 estrela paralelo com o SC-3000.

[25] Versões do SG-1000 foram lançadas 9 estrela diferentes mercados pelo mundo.

[25][26][27][28] O console vendeu 160 mil unidades 9 estrela 1983, o que muito excedeu as projeções da Sega de cinquenta mil unidades 9 estrela seu primeiro ano, porém foi superado pelo Family Computer.

Isto ocorreu 9 estrela parte porque a Nintendo expandiu 9 estrela biblioteca de jogos para desenvolvedores externos, enquanto a Sega estava hesitante 9 estrela colaborar com empresas com quem competia no mercado de arcades.[25]

Em novembro de 1983, Rosen anunciou 9 estrela intenção de deixar a presidência da Sega Enterprises, Inc. em janeiro de 1984.

Jeffrey Rochlis foi depois anunciado como o novo presidente e diretor de operações da empresa.

[29] A Gulf and Western começou a vender seus negócios secundários depois do lançamento do SG-1000 e a morte de seu fundador, Charles Bluhdorn.

[30] Nakayama e Rosen organizaram 9 estrela 1984 uma operação de compra da subsidiária japonesa, com o financiamento da CSK Corporation, uma empresa de software japonesa.

[31] Os ativos japoneses da Sega foram comprados por um grupo de investidores liderados por Rosen e Nakayama pelo preço de 38 milhões de dólares.

Isao Okawa, chefe e fundador da CSK, foi colocado como presidente,[16] enquanto Nakayama foi nomeado diretor executivo da Sega Enterprises, Ltd..[32]

O Master System, lançado 9 estrela 1986

A Sega começou a trabalhar no Mark III 9 estrela 1985,[33] que era um reprojeto do SG-1000.

[27] No Japão, o Mark III estreou 9 estrela outubro de 1985.

[34] Essa nova versão foi renomeada na América do Norte como Master System,[35] possuindo um desenho futurista que tinha a intenção de agradar os gostos ocidentais; foi lançado 9 estrela setembro de 1986.

[36] Apesar de possuir um hardware mais poderoso que o Family Computer 9 estrela alguns aspectos, ele não teve uma boa estreia.

A Nintendo exigia que seus desenvolvedores externos não publicassem seus jogos 9 estrela outros consoles, assim a Sega desenvolveu seus próprios jogos e foi atrás dos direitos de conversão dos títulos de outras empresas.

[33] A companhia tinha planejado vender o Master System na América do Norte como um brinquedo, similar ao que a Nintendo fez com o Nintendo Entertainment System.

Para esse fim ela firmou uma parceria com a Tonka, uma empresa de brinquedos dos Estados Unidos, a fim de usar o conhecimento desta da indústria.

[37] A companhia de divulgação ineficiente da Tonka prejudicou as vendas do Master System.

[38] A produção do console foi encerrada na América do Norte 9 estrela 1992, com o número de vendas na região tendo ficado entre 1,5 e 2 milhões de unidades.

[39] Isto foi uma fatia de mercado menor que tanto a Nintendo quanto a Atari, que controlavam, respectivamente, oitenta e doze por cento do mercado.

[40] O Master System foi um sucesso na Europa, onde superou o Nintendo Entertainment System por uma boa margem; a base instalada do console na região era, 9 estrela 1993, de 6,25 milhões de unidades.

[41] O Master System também encontrou sucesso contínuo no Brasil, onde novas versões continuam a serem lançadas pela Tectoy, a parceira regional da Sega.

[42] As vendas brasileiras do console chegaram a oito milhões 9 estrela 2016.[43]

A Sega inaugurou a Sega of Europe 9 estrela 1984, 9 estrela divisão europeia de distribuição de arcades.

[44] Ela voltou para o mercado norte-americano de arcades 9 estrela 1985 com o estabelecimento da Sega Enterprises USA, ao final do acordo com a Bally.

O lançamento de Hang-On no mesmo ano foi um grande sucesso, tornando-se tão popular que a empresa teve dificuldades de suprir a alta demanda para o jogo.

[45] Outra estreia 9 estrela 1985 foi UFO Catcher, que era 9 estrela 2005 o jogo arcade de garra mais popular do Japão.

[46] A Sega of America foi estabelecida 9 estrela 1986 com o objetivo de administrar os produtos da companhia na América do Norte, começando com a divulgação do Master System.

[47] A divisão norte-americana abriu mão da distribuição e divulgação do console durante a parceria com a Tonka, 9 estrela vez disso focando no suporte ao consumidor e localização de seus títulos.

[37] Out Run foi lançado 9 estrela 1986 e se tornou o gabinete de arcade mais vendido da Sega na década de 1980.

[48] Akira Nagai, ex-diretor da Sega, afirmou que Hang-On e Out Run ajudaram a recuperar o mercado de arcades depois da queda de 1982 ao criarem novos gêneros de jogos eletrônicos.[12]

Sonic e sucesso [editar | editar código-fonte]

O primeiro modelo da versão europeia do Mega Drive, lançado 9 estrela 1988

Graças ao mercado de arcades crescendo novamente, a Sega se tornou, no final da década de 1980, uma das marcas mais conhecidas da indústria.

Nos arcades ela se focava 9 estrela lançar jogos para agradar gostos diferentes, incluindo título de corrida e side-scrollers.

[49] O Mega Drive, console sucessor do Master System, estreou no Japão 9 estrela outubro de 1988.

Seu lançamento foi ofuscado pela estreia de Super Mario Bros.

3 da Nintendo uma semana antes.

As revistas Famitsu e Beep! realizaram coberturas positivas que ajudaram a popularizá-lo, porém apenas quatrocentas mil unidades foram vendidas 9 estrela seu primeiro ano.

[50] O Mega Drive teve dificuldades para competir com o Family Computer[51] e ficou atrás do Super Famicom da Nintendo e do PC Engine da NEC no Japão durante a era dos 16 bits.

[52] O console foi renomeado para Genesis para seu lançamento na América do Norte, porém a Sega não tinha uma organização de vendas e divulgação na região.

A Atari recusou uma oferta de divulgar o console na região, assim a Sega lançou 9 estrela própria campanha por meio de 9 estrela subsidiária Sega of America.

O Genesis estreou 9 estrela Nova Iorque e Los Angeles 9 estrela agosto de 1989, com o resto dos Estados Unidos seguindo pelo restante do ano.

[53] As versões europeia e brasileira do Mega Drive estrearam 9 estrela setembro de 1990.[54][55]

Michael Katz, ex-executivo da Atari que fora nomeado presidente da Sega of America, desenvolveu uma estratégia 9 estrela duas partes para alavancar as vendas na América do Norte. A primeira envolvia uma campanha publicitária que desafiasse a Nintendo e enfatizasse a natureza mais próxima dos arcades do Genesis,[53][56] com slogans que incluíam "Genesis does what Nintendo't" (em português: "Genesis faz o que a Nintendo não").

[50] Como a Nintendo era dona dos direitos de console da maioria dos títulos de arcade da época, a segunda parte da estratégia envolvia criar uma biblioteca de jogos que usasse o nome e aparência de celebridades, o que deu origem a títulos como Michael Jackson's Moonwalker e Joe Montana Football.

[3][57] Mesmo assim, a Sega teve dificuldades para superar a onipresença da Nintendo nos lares.

[58] Nakayama tinha encarregado Katz e a Sega of America de venderem um milhão de consoles na América do Norte no primeiro ano, porém eles conseguiram vender apenas quinhentos mil.[50]

Sonic, o mascote da Sega desde 9 estrela estreia 9 estrela 1991

A Sega, depois da estreia do Mega Drive, procurou uma nova série de jogos eletrônicos para poder competir com a franquia Mario, da Nintendo.

[59] O personagem resultante dessa procura foi Sonic the Hedgehog, que virou o mascote da empresa e cuja franquia tornaria-se uma das mais vendidas de todos os tempos.

[60][61][62] Sonic the Hedgehog começou como uma demonstração tecnológica criada por Yuji Naka e envolvia uma personagem veloz rolando 9 estrela uma bola dentro de um tubo; isto foi elaborado com o desenho de personagem de Naoto Oshima e projeto de níveis feito por Hirokazu Yasuhara.

[63] A cor de Sonic foi escolhida para ser igual ao logo da Sega, seus tênis foram inspirados nas botas de Michael Jackson, enquanto 9 estrela personalidade veio da atitude "podemos fazer" do presidente norte-americano Bill Clinton.[64][65][66]

Nakayama contratou, 9 estrela meados da década de 1990, Tom Kalinske para ser o diretor executivo da Sega of America, com Katz deixando a empresa pouco depois.

Kalinske pouco sabia sobre o mercado de jogos eletrônicos, mas cercou-se de conselheiros mais bem informados sobre os andamentos da indústria.

Ele acreditava 9 estrela um modelo de negócios "isca e anzol" e assim desenvolveu um plano de quatro pontas: reduzir o preço do Genesis, criar uma equipe norte-americana para desenvolver jogos para o mercado norte-americano, expandir a campanha publicitária agressiva e substituir Altered Beast por Sonic the Hedgehog como o jogo que vinha 9 estrela pacote junto com o console.

O conselho diretivo japonês não aprovou a estratégia,[58] porém Nakayama sim, que disse a Kalinske que "Eu te contratei para tomar decisões para a Europa e as Américas, então vá 9 estrela frente e faça".

[50] O Genesis acabou superando o Super Nintendo Entertainment System 9 estrela vendas nos Estados Unidos, 9 estrela quase dois para um, durante o período de final de ano de 1991, muito graças a popularidade de Sonic the Hedgehog.

[58] A Sega controlava 65 por cento do mercado de consoles norte-americano 9 estrela janeiro de 1992.

[67] Ela superou a Nintendo 9 estrela vendas por quatro finais de ano consecutivos,[68]

consequência de 9 estrela estreia antecipada, preço mais baixo e biblioteca maior de jogos quando comparada ao Super Nintendo na época do lançamento.

[69] A fatia de mercado da Nintendo, nos Estados Unidos, caiu de sessenta por cento no final de 1992 para 37 por cento no final do ano seguinte,[70] enquanto a Sega reivindicou 55 por cento de todas as vendas de consoles no decorrer de 1994.

[71] Entretanto, o Super Nintendo superou o Genesis 9 estrela vendas de 1995 a 1997.[72][73][74]

A Sega lançou, 9 estrela 1990, o Game Gear, um console portátil que tinha a intenção de competir com o Game Boy, da Nintendo.

O Game Gear foi projetado como uma versão portátil do Master System e incluía uma tela totalmente colorida, diferente da tela monocromática do Game Boy.

[75] Entretanto, o console tinha uma vida útil de bateria pequena, falta de jogos originais e pouco suporte da própria Sega, assim não conseguiu superar o Game Boy, tendo vendido aproximadamente onze milhões de unidades.

[76] Em dezembro de 1991 foi lançado o Mega-CD,[77] um acessório do Mega Drive que usava tecnologia CD-ROM.

Outros elementos incluíam um segundo processador mais rápido, um sistema de memória muito expandido, um segundo chip de som e um chip gráfico, que realizava dimensionamento e rotação similar a títulos para arcade.

[78][79] Foi renomeado para Sega CD na América do Norte e no Brasil e foi lançado 9 estrela outubro de 1992.

[78] Sua estreia na Europa ocorreu 9 estrela 1993.

O Mega-CD vendeu apenas cem mil unidades 9 estrela seu primeiro ano de vendas no Japão, ficando abaixo das expectativas.

[77] A Sega, por outro lado, teve sucesso nos arcades; o novo sistema Sega Model 1 foi instalado, entre 1992 e 1993, 9 estrela títulos como Virtua Racing e Virtua Fighter, que desempenharam um papel crucial na popularização de gráficos tridimensionais poligonais.[80][81][82][83]

A mídia dos Estados Unidos, 9 estrela 1993, começou a focar no conteúdo adulto de certos jogos eletrônicos, como por exemplo Night Trap do Sega CD e a versão de Mortal Kombat, da Midway Games, para o Genesis.

[84][85] Isto ocorreu 9 estrela uma época que a Sega estava capitalizando 9 estrela imagem de empresa "atrevida" e com "atitude", e isto reforçou essa imagem.

[51] Para lidar com isso, a companhia estabeleceu o Videogame Rating Council (VRC), o primeiro sistema de classificação indicativa de jogos eletrônicos dos Estados Unidos.

As indicações iam desde a classificação GA, para conteúdo mais familiar, passando por MA-13, que continham conteúdo mais maduro, até MA-17, que era destinado apenas para adultos.

Howard Lincoln, vice-presidente executivo da Nintendo of America, rapidamente destacou 9 estrela uma audiência do Congresso dos Estados Unidos, ocorrida 9 estrela dezembro de 1993, que Night Trap não tinha recebido uma classificação indicativa.

O senador Joe Lieberman convocou uma nova audiência para fevereiro de 1994 a fim de checar o avanço de um sistema de classificação indicativa para violência 9 estrela jogos eletrônicos.

A Sega propôs uma adoção universal do VRC; a Nintendo e outras companhias tiveram objeções, assim a Sega e outras empresas se juntaram para a criação da Entertainment Software Rating Board (ESRB).[85]

Saturn e fracassos [editar | editar código-fonte]

A Sega começou a trabalhar 9 estrela 1992 no Sega Saturn, o sucessor do Mega Drive, porém ele só foi revelado oficialmente para o público 9 estrela junho de 1994 durante a Tokyo Toy Show.

[86] Segundo Scot Bayless, produtor da Sega of America, Nakayama ficou preocupado sobre o lançamento ocidental do Atari Jaguar 9 estrela 1994 e pelo fato do Saturn só poder ser lançado na América do Norte no ano seguinte.

Assim, Nakayama decidiu lançar um outro console no mercado no final de 1994.

A Sega então iniciou o desenvolvimento do 32X, um periférico para o Mega Drive que serviria como uma entrada mais barata na era dos 32-bits.

[87] O 32X não seria compatível com o Saturn, mas rodaria jogos do Mega Drive.

[32] O lançamento do 32X ocorreu 9 estrela novembro de 1994 na América do Norte, 9 estrela dezembro no Japão e 9 estrela janeiro de 1995 nos territórios PAL, a um preço menor que a metade do preço de lançamento do Saturn.

[88][89] O interesse no periférico rapidamente caiu depois do período de final e virada de ano de 1994 e 1995.[87][90]

A versão norte-americana do Sega Saturn, lançada 9 estrela 1995

O Saturn estreou no Japão 9 estrela novembro de 1994.

[91] Virtua Fighter, uma conversão do título de arcade, vendeu 9 estrela uma taxa de quase um para um com o console e foi crucial para o sucesso inicial do Saturn no Japão.

[92][93][94] O carregamento inicial de duzentos mil consoles vendeu 9 estrela apenas um dia,[3][94][95] sendo mais popular no mercado japonês que seu competidor PlayStation, da Sony Computer Entertainment.

[94][96] Kalinske anunciou 9 estrela março de 1995 que o Saturn iria estreiar no dia 2 de setembro de 1995 na América do Norte, dia chamado de "Saturday".

[97][98] A matriz japonesa ordenou um lançamento antecipado para que o console tivesse uma vantagem sobre o PlayStation.

[95] Conseqüentemente, durante a primeira Electronic Entertainment Expo (E3), 9 estrela 11 de maio de 1995, Kalinske revelou o preço do Saturn e que trinta mil unidades já tinham sido enviadas para a Toys "R" Us, Babbage's, Electronics Boutique e Software Etc. para lançamento imediato.

[97] O lançamento europeu também aconteceu antes do anunciado, 9 estrela 8 de julho,[99] enquanto no Brasil a estreia ocorreu 9 estrela agosto.

[100] O PlayStation foi lançado na América do Norte 9 estrela 9 de setembro e, 9 estrela apenas dois dias, vendeu mais unidades que o Saturn havia vendido 9 estrela cinco meses.

[101][102] O PlayStation conseguiu uma fatia de vinte por cento do mercado dos Estados Unidos 9 estrela seu primeiro ano.

[103] O preço elevado do Saturn, estreia surpresa que causou problemas com distribuidores e desenvolvedores externos e dificuldade com gráficos poligonais foram fatores no seu fracasso.

[104] A Sega também subestimou a contínua popularidade do Mega Drive, com as vendas de jogos e consoles de 16-bits equivalendo a 65 por cento do mercado 9 estrela 1995.

[105][106] A Sega conseguiu capturar uma fatia de 43 por cento do mercado norte-americano e vendeu mais de dois milhões de Mega Drives até 1995, porém Kaliske estimou que poderiam ter vendido mais trezentas mil unidades caso estivessem preparados para a demanda.[107]

Shoichiro Irimajiri foi anunciado e nomeado, 9 estrela julho de 1996, como o novo presidente e diretor executivo da Sega of America, com Kalinske deixando a empresa 9 estrela setembro.

[108][109] Irimajiri era um ex-executivo da Honda[110][111] e estava envolvido com a Sega of America desde que entrou na companhia três anos antes.

[108][112] Também foi anunciado que Rosen e Nakayama tinham renunciado de suas posições executivas na Sega of America, porém ambos permaneceram na Sega matriz.

[108][113] Bernie Stolar, um ex-executivo da Sony Computer Entertainment of America,[114][115] tornou-se o novo vice-presidente executivo da Sega of America, encarregado do desenvolvimento de produtos e relações com parceiros externos.

[108][109] Stolar não gostava do Saturn, pois acreditava que o console fora mal projetado. Ele afirmou na E3 de 1997 que "o Saturn não é nosso futuro", porém continuou a enfatizar a qualidade de seus jogos,[3] posteriormente refletindo que "tentamos encerrá-lo de forma mais limpa possível para o consumidor".

[115] Stolar, na época que estava com a Sony, tinha sido contra a localização de certos jogos japoneses que ele achava que não representavam bem o PlayStation na América do Norte. Ele defendeu uma política similar para o Saturn, mas depois procurou se distanciar dessa posição.

[3][116][117] Outras mudanças incluíram uma imagem mais branda para a publicidade, incluindo a remoção do grito de "Sega!" da vinheta de abertura da empresa e a realização de eventos de imprensa para a indústria da educação.[118]

A Sega firmou, 9 estrela meados da década de 1990, uma parceria com a General Electric para desenvolvimento da placa de sistema de arcades Model 2, partindo da tecnologia tridimensional que estava disponível na indústria de arcades da época.

Isto levou a criação de títulos de arcades bem sucedidos, como Daytona USA, que estreou de forma limitada 9 estrela 1993 antes de receber um lançamento mundial no ano seguinte.

Outros jogos populares do período incluem Virtua Cop e Virtua Fighter 2.

[119] Além do Saturn, a Sega também se aventurou no mercado de computadores pessoais com o estabelecimento da SegaSoft, 9 estrela 1995, que foi encarregada de criar títulos originais para o Saturn e computadores.

[120][121] A empresa, a partir de 1996, também operou parque temáticos no Japão, os chamados Joypolis, e no exterior, com arcades da marca SegaWorld no Reino Unido e Austrália.

[122][123] Entre 1994 e 1999, a Sega participou do mercado de pinballs, quando comprou a divisão de pinballs da Data East.[124]

Em janeiro de 1997, a Sega anunciou 9 estrela intenção de se fundir com a fabricante de brinquedos japonesa Bandai.

A fusão foi planejada como uma troca de ações no valor de um bilhão de dólares 9 estrela que a Sega compraria completamente a Bandai, formando uma nova companhia chamada Sega Bandai Ltd..

[125][126] O acordo seria finalizado 9 estrela outubro, porém foi rompido 9 estrela maio depois de grande oposição de executivos da Bandai.

Esta, 9 estrela vez disso, concordou com uma aliança de negócios com a Sega.

[127] Nakayama renunciou da presidência da empresa 9 estrela janeiro de 1998 9 estrela favor de Irimajiri, resultado da situação financeira cada vez pior da Sega.

[110] Sua renúncia pode também ter sido um resultado do fracasso da fusão, além da performance da empresa no ano de 1997.

[128] Stolar tornou-se o novo diretor executivo e presidente da Sega of America.[115][129] O Saturn não conseguiu subir no mercado.

Suas vendas caíram rapidamente depois do lançamento do Nintendo 64 9 estrela 1996,[115] enquanto o PlayStation superou o Saturn 9 estrela vendas 9 estrela uma taxa de três para um 9 estrela 1997.

[103] Os cinco anos seguintes viram receitas cada vez menores,[130] com a Sega registrando 9 estrela março de 1999 9 estrela primeira perda financeira desde que entrou na Bolsa de Valores de Tóquio 9 estrela 1988, como empresa-mãe e corporação como um todo.

[131] A companhia encerrou a produção do Saturn na América do Norte, logo depois de anunciar as perdas, 9 estrela preparação para o lançamento de seu sucessor, o Dreamcast.

[110][115] Essa decisão deixou o mercado ocidental sem jogos da Sega por mais de um ano.

[132] O Saturn durou mais no Japão e na Europa,[111] com Irimajiri afirmando que o desenvolvimento do Saturn terminaria ao final de 1998, enquanto jogos continuariam a ser produzidos até meados de 1999.

[133] A Sega sofreu uma nova perda líquida de 42,8 bilhões de ienes 9 estrela março de 1999 e anunciou a intenção de demitir mil funcionários, quase um quarto de 9 estrela força de trabalho.

[134][135] O console vendeu apenas 9,26 milhões de unidades no total,[136] sendo considerado um fracasso comercial.

[137] As divisões de arcade também tiveram dificuldades no final da década, parcialmente pela queda do mercado causada pela competição dos consoles domésticos.[138]

O Dreamcast, lançado 9 estrela 1998

A Sega, apesar de uma queda de 75 por cento de seus lucros antes do lançamento japonês do Dreamcast, estava confiante sobre seu novo sistema.

O console atraiu grande interesse e houve muitas pré-vendas.

[139] A empresa anunciou que Sonic Adventure, seu próximo jogo eletrônico estrelado por seu

mascote Sonic, seria um dos títulos de lançamento do Dreamcast.

Ele foi divulgado com uma grande demonstração pública no Fórum Internacional de Tóquio.

[140][141][142] A companhia não conseguiu enviar consoles suficientes para a estreia japonesa do Dreamcast devido a uma alta taxa de falhas no processo de produção.

[139][143] A Sega interrompeu as pré-vendas no Japão já que metade de seu estoque já tinha sido comprado na pré-venda.

[144] Antes da estreia, foi anunciado o sistema de arcade New Arcade Operation Machine Idea (NAOMI), que servia como alternativa mais barata para a Sega Model 3.

[145] A NAOMI compartilhava tecnologia com o Dreamcast, permitindo conversões praticamente idênticas dos títulos de arcade.[132][146]

O Dreamcast estreou no Japão 9 estrela novembro de 1998.

Todo o estoque de 150 mil consoles foi vendido no dia.

Irimajiri estimou que outras duzentos ou trezentos mil poderiam ter sido vendidos caso houvesse um estoque suficiente.

[144] Ele esperava poder vender um milhão de Dreamcasts no Japão até fevereiro, porém menos de novecentos mil foram vendidos.

Estes números minaram as tentativas da Sega de construir uma base instalada grande o bastante a fim de garantir a sobrevivência do Dreamcast depois da chegada de seus competidores.

[147] A Sega reduziu o preço do console no Japão antes da estreia ocidental, eliminando 9 estrela margem de lucro mas aumentando o número de vendas.[139]

A Sega of America confirmou 9 estrela agosto de 1999 a demissão de Stolar.

[148] Peter Moore, quem Stolar tinha contratado apenas seis meses antes,[149] ficou encarregado do lançamento na América do Norte.

[148][150][151][152] O Dreamcast foi lançado 9 estrela setembro de 1999,[132][147][153] com dezoito jogos.

[153][154][155] A Sega estabeleceu um recorde ao vender 225,1 mil unidades 9 estrela 24 horas, conquistando 98,4 milhões de dólares naquilo que Moore chamou de "as maiores 24 horas da história do entretenimento de varejo".

As vendas do Dreamcast nos Estados Unidos superaram quinhentas mil 9 estrela duas semanas.

[149] Um milhão de Dreamcasts já tinham sido vendidos até novembro.

[156] A Sega tinha uma fatia de 31 por cento do mercado norte-americano até o natal.

[157] Mesmo assim, a estreia foi manchada por um problema 9 estrela uma das fábricas da Sega, que produziu um GD-ROM defeituoso 9 estrela que dados não eram propriamente impressos no disco.

[158] O lançamento europeu do console ocorreu 9 estrela outubro de 1999.

[156] Quinhentas mil unidades foram vendidas na Europa até o natal,[139] porém as vendas depois diminuíram, com apenas um milhão de Dreamcasts vendidos até outubro do ano seguinte.[159]

Apesar do lançamento do Dreamcast ter sido um sucesso, o PlayStation ainda mantinha uma fatia de sessenta por cento do mercado norte-americano no final de 1999.

[156] Em março,[160] a Sony revelou os primeiros detalhes de seu console da nova geração, o PlayStation 2.

[161][162] No mesmo ano, a Nintendo anunciou que seu próximo console, o GameCube, equivaleria ou excederia qualquer coisa no mercado, enquanto a Microsoft começou o desenvolvimento de um console próprio, o Xbox.

[163][164][165] O momento inicial da Sega foi temporário, com as vendas do Dreamcast, que chegaram a 1,5 milhão no final de 1999,[166] começando a cair 9 estrela janeiro de 2000.

[167] Vendas ruins no Japão contribuíram para uma perda de 404 milhões de dólares da Sega para 2000.

Isto seguiu uma perda similar no ano anterior, marcando o terceiro ano consecutivo de perdas financeiras.

[134][168] As vendas gerais da Sega subiram 27,4 por cento, com as vendas do console na

América do Norte e Europa excedendo as expectativas.

Entretanto, isto coincidiu com uma queda de rentabilidade devido aos investimentos realizados para o lançamento do Dreamcast nos mercados ocidentais, além de vendas baixas de jogos no Japão.

[134] Ao mesmo tempo, condições cada vez piores reduziram a rentabilidade dos negócios de arcade da Sega, fazendo com que ela fechasse 246 locais.[134][169]

Moore afirmou que o Dreamcast precisaria vender cinco milhões de unidades nos Estados Unidos até o final de 2000 para se manter viável, porém apenas três milhões foram vendidos.

[157][170] Além disso, a Sega tentou impulsionar as vendas por meio de reduções de preços e descontos que causaram perdas financeiras cada vez maiores.

[171] A empresa relatou 9 estrela março de 2001 uma perda líquida de 417,5 bilhões de dólares.

[172] O lançamento norte-americano do PlayStation 2 9 estrela outubro foi manchado pela falta de estoque, porém isto não beneficiou o Dreamcast como esperado, pois muitos compradores decepcionados continuaram a esperar ou compraram um PS One.

[157][173][174] A Sony e a Nintendo acabaram ficando com cinquenta e 35 por cento da fatia do mercado norte-americano, respectivamente, enquanto a Sega ficou com apenas quinze por cento.[139]

Isao Okawa, presidente da CSK, substituiu Irimajiri como presidente da Sega 9 estrela maio de 2000.

[177] Okawa há muito tempo defendia que a empresa deveria abandonar completamente o ramo de consoles.

[178] Outros também compartilhavam essa opinião: Rosen disse que "sempre senti que era um pouco tolice deles limitar seu potencial para o hardware da Sega", enquanto Stolar tinha sugerido que a companhia deveria ter sido vendida para a Microsoft.

[3][179] Moore e Charles Bellfield, executivo da Sega of America, durante uma reunião com executivos japoneses e chefes de estúdios da Sega, 9 estrela setembro de 2000, recomendaram que a empresa deveria abandonar o negócio de produzir consoles.

Em resposta, os chefes de estúdio deixaram a sala.

[149] A companhia mudou oficialmente seu nome, 9 estrela novembro de 2000, de Sega Enterprises para Sega Corporation.

Ela afirmou na época que isto tinha a intenção de mostrar seu comprometimento com 9 estrela "rede de negócios de entretenimento".[180]

O jornal japonês Nihon Keizai Shinbun relatou, 9 estrela 23 de janeiro de 2001, que a Sega iria encerrar a produção do Dreamcast e passar a desenvolver jogos eletrônicos para outras plataformas.

[181] Depois de uma negação inicial, a empresa emitiu um comunicado de imprensa confirmando que estava considerando lançar seus títulos para o PlayStation 2 e Game Boy Advance como parte de uma "nova política de gerenciamento".

[182] A Sega anunciou 9 estrela 31 de janeiro que iria parar de produzir o Dreamcast depois do fim de março e que estava se reestruturando internamente como uma desenvolvedora terceirizada "agnóstica de plataformas".

[183][184] A companhia também anunciou uma redução de preço do console a fim de eliminar seu estoque não vendido, estimado 9 estrela abril 9 estrela 930 mil unidades.

[185][186] Seguiram-se outras reduções de preço para eliminar por completo o inventário restante.

[187][188] O último Dreamcast produzido foi autografado pelos chefes dos nove estúdios internos da Sega, mais os chefes da desenvolvedora de títulos esportivos Visual Concepts e do estúdio de áudio Wave Master, sendo entregue, junto com 55 jogos exclusivos, para a revista GamePro, que realizou uma competição de sorteio para um de seus leitores.[189]

Okawa, que 9 estrela 1999 emprestou quinhentos milhões de dólares para a Sega, morreu 9 estrela março de 2001.

Ele perdoou as dívidas da empresa pouco antes de morrer e devolveu o equivalente a 695 milhões 9 estrela ações da Sega e CSK, ajudando a companhia a sobreviver a 9 estrela

transição para desenvolvedora terceirizada.

[190][191][192] Ele também tinha conversado com a Microsoft sobre uma possível venda ou fusão com a divisão Xbox.

[193] Bill Gates, o fundador da Microsoft, foi contra a aquisição da Sega porque "ele não achava que a Sega tinha músculo suficiente para bloquear a Sony".

[194] Quase um terço dos trabalhadores da Sega foi demitida 9 estrela 2001, parte de uma reestruturação.

[195] 2002 foi o quinto ano consecutivo de perdas financeiras para a companhia.

[196] Hideki Sato, um veterano de trinta anos da Sega, assumiu a presidência da empresa após a morte de Okawa.

A companhia cortou 9 estrela noventa por cento suas previsões de lucro para 2003 e explorou oportunidades de fusão.

A Sega entrou 9 estrela negociações com a Sammy Corporation, uma produtora de caça-níqueis e pachinkos, e também com a desenvolvedora de jogos eletrônicos Namco.

Hajime Satomi, presidente da Sammy, tinha um histórico com a Sega, pois tinha sido pupilo de Okawa e até mesmo recebeu a oferta de se tornar diretor executivo da empresa.

[197] A Sega anunciou 9 estrela 13 de fevereiro que iria se fundir com a Sammy, porém ela continuou 9 estrela discussões com a Namco até pelo menos 17 de abril, com esta tentando impedir a fusão.

A consideração da Sega pela oferta da Namco enfureceu alguns executivos da Sammy.

A Namco retirou 9 estrela oferta um dia depois da Sega anunciar que não estava mais planejando se fundir com a Sammy.

[198] Sato e o diretor de operações Tetsu Kamaya deixaram seus cargos depois disso, com Sato sendo substituído por Hisao Oguchi, que até então era o chefe do estúdio Hitmaker.[199]

A Sega, depois de uma queda global na indústria dos arcades no início do século XXI, apresentou novos conceitos direcionados para o mercado japonês.

Derby Owners Club era uma máquina de arcade com cartões de memória para salvar dados, tendo sido projetado para ser finalizado 9 estrela meia hora.

Testes do jogo 9 estrela um arcade de Chicago mostrou que ele logo se tornou a máquina mais popular do estabelecimento, com 92% das pessoas jogando mais de uma vez.

Uma versão para oito jogadores estreou no Japão 9 estrela 1999, porém ele foi reduzido para quatro jogadores para seu lançamento na América do Norte 9 estrela 2003.

[200] A empresa também criou máquinas de jogos de cartas colecionáveis, como por exemplo World Club Champion Football para um público geral e Mushiking: The King of Beetles para crianças.

A companhia também colocou funcionalidades de internet 9 estrela arcades como Virtua Fighter 4 de 2001, aprimorando o conceito com a ALL.

Net, um sistema de rede para títulos de arcade, lançado 9 estrela 2004.[201]

Sammy e expansão [editar | editar código-fonte]

Logo da Sega Samy Holdings, criada depois da compra da Sega pela Sammy Corporation

Em dezembro de 2003, a Sammy comprou 22,4 por cento das ações da Sega que estavam com a CSK, tornando-se assim a maior acionista da Sega.

[202][203] Satomi afirmou que as atividades da Sega seriam focadas 9 estrela seus negócios mais lucrativos de arcade, 9 estrela vez do desenvolvimento de títulos para consoles, que davam mais prejuízo.

[204] A Sega Sammy Holdings, um conglomerado de entretenimento, foi criada 9 estrela 2004; a Sega e a Sammy se tornaram subsidiárias da nova empresa, ambas operando independentemente, ao mesmo tempo que seus departamentos executivos foram fundidos.

Segundo o primeiro relatório anual da Sega Sammy, a fusão seguiu adiante porque as duas companhias estavam enfrentando dificuldades.

Satomi afirmou que a Sega estava operando com perdas financeiras a dez anos,[205] enquanto a Sammy temia estagnação e excesso de confiança 9 estrela seu altamente lucrativo negócio de caça-níqueis e pachinkos, querendo assim diversificar.

[46] A Sammy adquiriu as ações restantes da Sega 9 estrela maio de 2004, completando a aquisição.

[206] A troca de ações ficou entre 1,45 e 1,8 bilhões de dólares.

[205][207] A Sega Sammy Holdings foi estruturada 9 estrela quatro partes: Negócios com Consumidores (jogos eletrônicos), Negócios de Máquinas de Diversão (jogos de arcade), Negócios de Centros de Diversão (parques temáticos e arcades da Sega) e Negócios de Pachislot e Pachinko (negócios de caça-níqueis da Sammy).[208]

A Sega, no ramo de consoles e portáteis, encontrou sucesso com jogos direcionados ao mercado japonês, como as séries Yakuza e Hatsune Miku: Project DIVA, ao mesmo tempo que distribuía títulos de desenvolvedores japoneses menores e realizava a localização de jogos ocidentais.

[209][210] Seus títulos de maior sucesso nos arcades, como Sangokushi Taisen e Border Break, continuaram a ser baseados nos sistemas de cartas e internet.

Vendas de máquinas de arcade renderam lucros maiores do que os jogos para consoles, celulares e computadores de forma anual até o ano fiscal de 2014.

[211] A rede de arcades GameWorks foi adquirida pela Sega 9 estrela 2004 e depois vendida 9 estrela 2011.

A Sega Republic, um parque temático, foi inaugurado 9 estrela Dubai nos Emirados Árabes Unidos 9 estrela 2009.

[212] No ano seguinte, a Sega começou a fornecer imagens tridimensionais para os concertos holográficos de Hatsune Miku.

[213] A Index Corporation foi comprada 9 estrela 2013 pela Sega Sammy depois de entrar 9 estrela falência.

[214] A Sega implementou uma empresa derivada com a Index depois da compra; os ativos de jogos eletrônicos da Index foram renomeados como Atlus, um subsidiária pertencente totalmente à Sega.[215]

A empresa, devido a uma queda nas vendas mundiais de jogos físicos no início da década de 2010,[216] começou, 9 estrela julho de 2012, uma série de demissões na Europa e Austrália, com cinco escritórios regionais sendo fechados.

[217] Isto tinha a intenção de focar no mercado de jogos digitais, como computadores pessoais e dispositivos móveis.

[218][219] Títulos de sucesso nessas plataformas incluem Phantasy Star Online 2 e Chain Chronicle.

[220] Os centros de arcade da Sega foram gradualmente reduzidos, de 450 9 estrela 2005 para aproximadamente duzentos 9 estrela 2015.

[221][222] O primeiro aplicativo lançado pela Sega para o mercado móvel estreou 9 estrela 2008, uma versão de Super Monkey Ball para dispositivos iOS na iTunes Store.

Os títulos no ocidente consistiam 9 estrela emulações e jogos pague para jogar.

Estes foram posteriormente ofuscados por jogos gratuitos, fazendo com que dezenove títulos móveis antigos fossem removidos de circulação 9 estrela maio de 2015 por questões de qualidade.

[223][224] A companhia começou 9 estrela 2012 a adquirir estúdios para o desenvolvimento de jogos para celulares, como a Hardlight, Three Rings Design e Demiurge Studios, que tornaram-se subsidiárias.[225][226][227]

A Sega estabeleceu firmas operacionais para cada um de seus negócios na década de 2010, com o objetivo de aprimorar suas operações.

Ela estabeleceu a Sega Networks 9 estrela 2012 como uma subsidiária para seus títulos móveis.

[228] No mesmo ano, a Sega Entertainment foi estabelecida para as instalações de diversão da Sega.

[229] A Sega of America mudou de localização 9 estrela 2015, deixando São Francisco e indo para a sede a Atlus USA 9 estrela Irvine na Califórnia.

[230] O lucro operacional da Sega aumentou de 2005 a 2015, quando comparado aos problemas financeiros anteriores da empresa, porém ela não foi rentável todos os anos.[231]

Lucro operacional da Sega de 2005–2015, 9 estrela milhões de ienes [231] Ano fiscal 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 Vendas de Máquinas de Diversão 7 423 12 176 11 682 7 152 6 890 7 094 7 317 7 415 1 902 -1 264 -2 356 Operações de Centros de Diversão 5 472 9 244 132 -9 807 -7 520 -1 338 342 355 1 194 60 -946 Negócios de Consumidores -8 809 9 244 1 748 -5 989 -941 6 332 1 969 -15 182 -732 2 089 4 033

A Sega Corporation, 9 estrela abril de 2015, foi reorganizada na Sega Group, um de três grupos dentro da Sega Sammy. A Sega Holdings Co., Ltd.

foi estabelecida com quatro setores sob seu controle.

Haruki Satomi, filho de Hajime Satomi, assumiu no mesmo mês como o novo presidente e diretor executivo da empresa.

[232][233] A Sega Games Co., Ltd.

tornou-se o novo nome da Sega Corporation e continuou a cuidar dos jogos eletrônicos para consoles, enquanto a Sega Interactive Co., Ltd.

foi fundada para assumir o controle da divisão de arcades.

[233][234] A Sega Networks foi fundida de volta com a Sega Games no mesmo ano.

[228] A companhia anunciou durante a Tokyo Game Show de 2016 que tinha adquirido a propriedade intelectual e direitos de desenvolvimento de todos os títulos produzidos e publicados pela antiga Technosoft.[235]

A Sega Sammy anunciou 9 estrela abril de 2017 que, até janeiro de 2018, iria transferir seus escritórios e subsidiárias domésticas para a região especial de Shinagawa, 9 estrela Tóquio. Isto tinha a intenção de consolidar 9 estrela um único lugar funções de chefias espalhadas, incluindo a Sega Sammy Holdings, Sammy Corporation, Sega Holdings, Sega Games, Atlus, Sammy Network e Dartslive.

[236] A sede anterior da Sega no distrito especial de Ota foi vendida 9 estrela 2019.

[237] Gary Dale, ex-executivo da Rockstar Games e Take-Two Interactive, substituiu, 9 estrela junho de 2018, Chris Bergstresser como presidente e diretor de operações da Sega Europe.

[238] Dois meses depois, Ian Curran, ex-executivo da THQ e Acclaim Entertainment, tornou-se o novo presidente e diretor de operações da Sega of America, substituindo John Cheng.

[239] Vendas ocidentais de jogos da Sega foram favoráveis 9 estrela 2018, resultado da boa performance de títulos como Yakuza 6: The Song of Life e Persona 5, que foram localizados pela Atlus USA.[240]

Para o ano fiscal de 2018, houve um aumento de 38 por cento nas vendas de jogos para consoles e os negócios para computadores continuaram bem-sucedidos, porém os lucros da Sega caíram setenta por cento 9 estrela relação ao ano anterior, principalmente por causa do mercado de jogos digitais, que incluem títulos móveis e também Phantasy Star Online 2.

Em resposta, a empresa anunciou que seus títulos digitais iriam se focar 9 estrela propriedades intelectuais já existentes e que também focariase 9 estrela áreas de possível crescimento, como por exemplo títulos físicos 9 estrela mercados ocidentais.

A companhia culpou as perdas 9 estrela erros de mercado e o fato de terem muitos jogos 9 estrela desenvolvimento.

Projetos 9 estrela desenvolvimento na Sega incluíam Yakuza: Like a Dragon, Persona 5 Scramble: The Phantom Strikers, o filme Sonic the Hedgehog e o console Sega Genesis Mini,[241][242] que estreou 9 estrela setembro de 2019.

[243] Em maio de 2019, a Sega adquiriu o Two Point Studios, responsável por Two Point Hospital.[244][245]

A Sega Interactive foi fundida de volta com a Sega Games 9 estrela abril de 2020.

A empresa foi renomeada de volta para Sega Corporation, enquanto a Sega Holdings passou a ser chamada de Sega Group Corporation.

[246] Segundo a própria empresa, isso foi feito a fim de permitir maior flexibilidade de pesquisa e desenvolvimento.

[247] A Sega vendeu a Demiurge Studios 9 estrela abril de 2020 de volta para seu fundador, Albert Reed.

A Demiurge afirmou que continuaria a dar suporte aos títulos móveis da Sega.[248]

A sede da Sega fica no distrito especial de Shinagawa 9 estrela Tóquio, Japão.

A empresa também possui escritórios internacionais: a Sega of America 9 estrela Irvine nos Estados Unidos, a Sega of Europe 9 estrela Londres no Reino Unido[249] e a Sega Publishing Korea 9 estrela Seoul na Coreia do Sul,[250] além de outros escritórios 9 estrela Singapura, Hong Kong, Xangai na China e Taipé 9 estrela Taiwan.

[251] Em outras regiões, a companhia firmou acordos com distribuidores para seus consoles e jogos, como a Tectoy no Brasil.

[33] A Sega também tinha escritórios na França, Alemanha, Espanha e Austrália,[217] porém foram fechados e no lugar a empresa fez acordos com distribuidores locais.[252]

As relações entre os escritórios regionais nem sempre foram tranquilas.

[253] Segundo Kalinske, alguns conflitos ocorridos durante década de 1990, supostamente, surgiram pela admiração que Nakayama tinha pela Sega of America: "Havia alguns caras nos escritórios executivos que realmente não gostavam que Nakayama, especialmente, parecia favorecer os executivos dos Estados Unidos.

Talvez muitos dos executivos japoneses ficaram um pouco invejosos, e acho que uma parte disso influenciou as decisões que eles tomaram".

[3] Por outro lado, o autor Steven L.

Kent afirmou que Nakayama intimidava os executivos norte-americanos e que ele acreditava que os executivos japoneses eram quem tomavam as melhores decisões.

Kent também disse Kalinske, Stolar e Moore não gostavam de se encontrar com os executivos do Japão.[254]

Um Club Sega 9 estrela Tóquio

Em 2015, foi formada a Sega Group e a Sega Holdings, atual Sega Group Corporation, foi também estabelecida.

[233] Sob essa estrutura, a então chamada Sega Games ficou responsável pelo mercado de jogos eletrônicos domésticos e desenvolvimento consumidor, enquanto a Sega Interactive foi formada para gerenciar os negócios de arcade da Sega.

[234] As duas foram fundidas 9 estrela 2020 e renomeadas para Sega Corporation.

[247] A empresa inclui a Sega Networks, que é encarregada do desenvolvimento de títulos para celulares.

[232] A Sega Corporation desenvolve e publica jogos eletrônicos para os principais consoles e gabinetes de arcades, não tendo expressado interesse 9 estrela voltar a desenvolver consoles próprios.

Segundo Mike Brogan, ex-diretor executivo da Sega Europe, "Não há futuro na venda de hardware.

Em qualquer mercado, por meio da competição, o hardware acaba se tornando uma commodity... Se uma companhia precisa vender hardware, então deve ser apenas para alavancar softwares, mesmo se isso significar ter perdas 9 estrela hardware".[51]

A Sega Toys já criou brinquedos para franquias infantis como Love and Berry: Dress Up and Dance!, Mushiking: The King of Beetles, Lilpri, Bakugan, Jewelpet, Rilu Rilul Fairilu, Dinosaur King e Hero Bank.

Produtos lançados no ocidente incluem o planetário doméstico Homestar e o cachorro robótico iDog.

O Homestar foi lançado 9 estrela 2005 e já foi atualizado várias vezes.

Flux, seu modelo mais recente, estreou 9 estrela 2019.

É série é desenvolvida pelo empresário e inventor japonês Takayuki Ohira.

A Sega Toys também herdou o console portátil Sega Pico e produz o software Pico.

[255] A empresa opera boliches e fliperamas por meio de 9 estrela subsidiária Sega Entertainment.

[234] A Sega inaugurou seu primeiro fliperama no Japão 9 estrela 1970, tendo mantido uma presença no negócio desde então, porém não conseguiu manter sucessos consistentes 9 estrela outros territórios.

[256] Sua subsidiária DartsLive cria jogos eletrônicos de dardos,[251] enquanto a Sega Logistics

Service distribui e concerta jogos de arcade.

[234] A Sega e a agência publicitária Hakuhodo entraram, 9 estrela 2015, um empreendimento conjunto, chamado Stories, com o objetivo de criar produtos de entretenimento para cinema e televisão.

A Stories possui direitos de licenciamento exclusivos de adaptação das propriedades da Sega,[257][258] já tendo firmado parcerias com produtores para desenvolver séries baseadas 9 estrela propriedades como Shinobi, Golden Axe, Virtua Fighter, The House of the Dead e Crazy Taxi.[259]

Como publicadora, a Sega lança títulos por meio de suas equipes de pesquisa e desenvolvimento.

A franquia Sonic the Hedgehog, especialmente, é mantida pela divisão Sonic Team e é uma das séries mais vendidas da história dos jogos eletrônicos.

[260] A Sega também já adquiriu vários estúdios externos que agora são propriedade da empresa, incluindo Amplitude Studios,[261] Atlus,[215] Creative Assembly,[262] Hardlight,[227] Relic Entertainment,[263] Sports Interactive[264] e Two Point Studios.[244][245]

As equipes de pesquisa e desenvolvimento de jogos eletrônicos da Sega começaram com uma única divisão que operava sob Hisashi Suzuki, o antigo chefe de pesquisa e desenvolvimento da empresa.

Ela expandiu-se para três divisões de Desenvolvimento ao Consumidor ao mesmo tempo que o mercado de consoles domésticos ia crescendo.

O desenvolvimento de títulos arcade expandiu-se para três equipes depois de outubro de 1983: Sega DD No.1, 2 e 3.

A companhia foi reestruturada algum tempo depois do lançamento de Power Drift 9 estrela 1988, desta vez como Sega Amusement Machine Research and Development Teams, também chamadas de equipes AM.

Cada divisão de arcade era segregada uma da outra, existindo uma rivalidade entre as divisões de arcade e de desenvolvimento ao consumidor.

[265] A Sega reestruturou novamente suas equipes de desenvolvimento de consoles e arcades 9 estrela 2000, agora 9 estrela nove estúdios semi-autônomos chefiados pelos principais projetistas da empresa.

[3][153][266] Os estúdios eram: United Game Artists, Smilebit, Hitmaker, Sega Rosso, Sega Wow, Overworks, Amusement Vision, Sega AM2 e Sonic Team.

[132][267] Os estúdios de projeto eram encorajados a experimentar e beneficiaram-se de um processo de aprovação relativamente relaxado.

[268] Oguchi, depois de assumir a presidência da companhia 9 estrela 2003, anunciou 9 estrela intenção de consolidar os estúdios.

[199] A Sega iniciou o processo de reintegrar suas subsidiárias de volta para dentro da matriz pouco antes da fusão com a Sammy.[269]

A Sega ainda opera estúdios próprios como departamentos para 9 estrela divisão de pesquisa e desenvolvimento.

O Sonic Team existe como um departamento de pesquisa e desenvolvimento da Sega CS2,[270] enquanto o departamento CS3 já desenvolveu títulos como Phantasy Star Online 2[271] e a AM2 trabalhou, mais recentemente, 9 estrela projetos direcionados para celulares, como Soul Reverse Zero.

[272] Toshihiro Nagoshi, antigo chefe da Amusement Vision, permanece envolvido 9 estrela pesquisa e desenvolvimento na capacidade de diretor criativo da Sega, ao mesmo tempo também que trabalha como diretor executivo dos jogos da série Yakuza.[273]

A Sega é a produtora de jogos de arcade mais prolífica do mundo, já tendo desenvolvimento, desde 1981, mais de quinhentos títulos, setenta franquias e vinte sistemas de arcade.

Ela foi reconhecida pelo Guinness World Records por essas realizações.

[274] Martin Robinson da Eurogamer escreveu sobre a divisão de arcades da empresa: "É barulhenta, ampla e com um nítido senso de exibicionismo.

Além de tudo isso, tem uma coisa que muitas vezes escapou de seu primo que mora nos

consoles: sucesso".[275]

O Mega Drive já foi considerado um dos melhores consoles da história.

[276][277][278] Jeremy Parish da USGamer o creditou 9 estrela 2014 por estimular o mercado ao quebrar o quase monopólio que a Nintendo mantinha na época, por ajudar a criar franquias esportivas modernas e popularizar consoles domésticos no Reino Unido.

[279] Kalinske achou que a Sega inovou ao desenvolver títulos para um demográfico mais velho e por pioneirizar o conceito de "dia de lançamento" com a estreia simultânea de Sonic the Hedgehog 2 na América do Norte e Europa.

[280] A campanha de divulgação do Genesis, realizada pela Sega of America, influenciou consoles posteriores.[281]

O Saturn é bem visto por 9 estrela biblioteca,[99][282][283] porém foi criticado pela falta de grandes franquias.

[3] A revista Edge escreveu que "lealistas fanáticos continuam a remanescer sobre o console que trouxe Burning Rangers, Guardian Heroes, Dragon Force e Panzer Dragoon Saga".

[284] A gerência da Sega foi criticada pelo modo que lidaram com o console.

[3][99] Segundo Greg Sewart da 1UP.

com: "o Saturn entrará na história como um dos mais conturbados e melhores sistemas da história".[282]

O Dreamcast é lembrado por estar à frente de seu tempo,[285][286][287] possuindo vários conceitos e elementos que tornaram-se padrões 9 estrela consoles posteriores, como por exemplo controle de movimento e funcionalidades online.

[288] Seu fracasso foi conectado com um período de transição na indústria de jogos eletrônicos. O autor Duncan Harris escreveu que o fim do Dreamcast "marcou o fim da cultura de jogos de arcade...

O console da Sega deu esperanças que as coisas não estavam prestes a mudar para pior, que os princípios de gráficos rápidos, divertidos e atrativos não estavam prestes a afundar no pântano marrom e verde de jogos de guerra realistas".

[289] Parish contrastou a diversa biblioteca do Dreamcast com o "sufocador sentimento de conservadorismo" que permeou a indústria pela década seguinte.[290]

Damien McFerran da Eurogamer escreveu que as decisões da Sega no final da década de 1990 foram "um trágico espetáculo de super-confiança e práticas de negócios lamentavelmente equivocadas".

[51] Travis Fahs da IGN comentou que, desde a tomada da Sammy, a Sega desenvolveu menos jogos, os terceirizou para estúdios ocidentais e que suas operações de arcade foram reduzidas significativamente.

Mesmo assim, ele afirmou que a "Sega foi uma das desenvolvedoras mais ativas, criativas e produtivas que a indústria já viu, e nada do que pode acontecer com seu nome irá mudar isso".

[3] Haruki Satomi disse à revista Famitsu 9 estrela 2015 que, 9 estrela anos anteriores, a empresa tinha "traído" a confiança de fãs mais antigos e que ele esperava pode restabelecer a marca da Sega.

[291] Hiroyuki Miyazaki, gerente executivo da empresa, durante a divulgação do Sega Genesis Mini, refletiu sobre a história da Sega, dizendo que "Eu acho que a Sega nunca foi a campeã, no topo das companhias de jogos eletrônicos, porém eu acho que muitas pessoas amam a Sega por causa da imagem de azarão".

[292] Horowitz, 9 estrela seu livro The Sega Arcade Revolution, conectou o declínio da empresa nos arcades pós-1995 com uma mudança na indústria, argumentando que seus problemas mais sérios vieram da perda de talentos criativos, especialmente Yuji Naka e Yu Suzuki, depois da compra da Sammy, porém concluiu ao afirmar que "no momento 9 estrela que escrevo isto, a Sega está 9 estrela 9 estrela melhor situação financeira 9 estrela duas décadas.

A companhia sobreviveu".[293]Referências

2. 9 estrela :casinos que aceitam mastercard

As melhores máquinas caça-níqueis online

Descubra as melhores ofertas de apostas e promoções disponíveis no bet365. Experimente a emoção das apostas esportivas e ganhe prêmios incríveis!

Se você é fã de apostas esportivas e busca uma experiência emocionante, o bet365 é o lugar certo para você.

pergunta: Quais são as melhores ofertas de apostas disponíveis no bet365?

resposta: O bet365 oferece uma ampla gama de ofertas de apostas, incluindo bônus de boas-vindas, apostas grátis e promoções especiais. Verifique o site para obter os detalhes mais recentes.

pergunta: Como posso me inscrever no bet365?

Bem-vindo à Bet365, 9 estrela casa de apostas esportivas online. Aqui você encontra as melhores odds, mercados e promoções para apostar 5 9 estrela 9 estrela seus esportes favoritos. A Bet365 é uma das maiores e mais confiáveis casas de apostas esportivas do mundo. Com 5 mais de 20 anos de experiência, oferecemos uma ampla gama de mercados de apostas, incluindo futebol, tênis, basquete, vôlei e 5 muito mais.

Além das apostas esportivas, a Bet365 também oferece uma variedade de jogos de cassino, como slots, roleta e blackjack. 5 Você também pode aproveitar nossas promoções exclusivas, como o bônus de boas-vindas e o programa de fidelidade.

Se você é um 5 fã de esportes e gosta de apostar, a Bet365 é o lugar perfeito para você.

Cadastre-se hoje mesmo e comece 5 a ganhar!

pergunta: Quais são os esportes disponíveis para apostas na Bet365?

3. 9 estrela :jogo que esta dando dinheiro

A corrida para salvar o planeta está sendo impedida por uma economia global que depende da exploração das pessoas e natureza, de acordo com a ONU.

David Boyd, que serviu como relator especial da ONU sobre direitos humanos e meio ambiente de 2024 a abril 2024 disse ao Guardian 9 estrela um comunicado à imprensa nesta quarta-feira (24).

Boyd disse: "Comecei há seis anos falando sobre o direito a um ambiente saudável com capacidade de trazer mudanças sistêmicas e transformadora. Mas esse poderoso Direito Humano está enfrentando uma força ainda mais poderosa na economia global, sistema que é absolutamente baseado 9 estrela exploração das pessoas ou natureza." E se não mudarmos aquele Sistema Fundamental então estaremos apenas re-embaralhando cadeiras no Titanic". O direito a um ambiente limpo, saudável e sustentável foi finalmente reconhecido como direitos humanos fundamentais pelas Nações Unidas 9 estrela 2024-22. Alguns países notadamente os EUA - o pior poluidor histórico do mundo – argumentam que as resoluções da ONU são legalmente influentes mas não vinculativas; entre exceções notáveis está também consagrado na lei 161 Estados-Membros com Reino Unido (Reino Unidos), Rússia ou outros territórios europeus de origem russa:

Boyd, professor canadense de direito ambiental disse: "Os direitos humanos vêm com obrigações legalmente executórias do lado dos estados; então acredito que isso absolutamente deveria ser um divisor --e é por isto os Estados resistiram a ele há tanto tempo.

"Ao trazer os direitos humanos para a equação, agora temos instituições e processos que podem dizer aos governos: isso não é uma opção de reduzir suas emissões dos gases do efeito estufa ou eliminar gradualmente combustíveis fósseis. Essas são obrigações incluindo regular as empresas; garantir o respeito pelo clima meio ambiente

Ao longo de seu mandato, Boyd conheceu milhares e centenas pessoas diretamente afetadas pelo aumento do nível dos mares calor extremo (em inglês), resíduos plásticos ou tóxicos no ar enquanto realizava missões para Fiji.

"Conheci tantas pessoas ao longo do caminho 9 estrela situações realmente difíceis que acordo à noite e vejo seus rostos", disse ele.

A missão final de Boyd foi para as Maldivas 9 estrela abril, o país mais baixo do planeta onde ele testemunhou numerosos atóis submersos debaixo d'água. Ele disse: "Essas ilhas são como jóias espalhadas pelo Oceano Índico e ainda assim é um lugar doloroso por causa da elevação dos níveis das águas no mar; tempestades torrenciais na costa com erosão costeira – acidificação - aumento nas temperaturas oceanicamente altas ou ondas térmicas".

"O futuro é realmente assustador para as pessoas nas Maldivas... a emergência climática é uma ameaça existencial que ofusca todos os outros problemas."

Os cientistas alertaram que cerca de 80% do arquipélago poderia ser inabitável até 2050, e totalmente submerso debaixo d'água no final deste século. Mas as Maldivas também tem um grande problema com plásticos como os combustíveis fósseis (e indústrias químicas) continuam a inundar o mercado global por embalagens descartáveis - mas são despejadas 300 toneladas todos os dias 9 estrela Thilafushi uma ilha criada para aterro sanitário ainda assim é possível encontrar nas Ilhas Maldivas fontes renováveis energia – principalmente nos estados vulneráveis ao clima

Boyd disse: "Elites empresariais e políticas poderosas interconectadas - a máfia do diesel – ainda estão se tornando ricas com o sistema existente. A desalojamento disso requer um enorme movimento popular usando ferramentas como direitos humanos, protesto público ou qualquer outra ferramenta no arsenal dos criadores da mudança."

Em 9 estrela primeira viagem como relator especial para Fiji, Boyd se reuniu com membros da comunidade de Vulidogoloa. Uma aldeia costeira deixada inabitável pelo aumento das águas do mar que foram forçados a mudar-se 9 estrela direção ao solo mais alto no ano passado na Botswana encontrou povos indígenas vindos dos deserto Kalahari não são capazes e já estão incapazes o pior calor ou escassez d'água

"Eu acho que há milhões de migrantes climáticos invisíveis hoje, e a menos que tenhamos um controle sobre este problema E fazê-lo rapidamente ", disse ele.

Nos últimos 30 anos, o mundo tem apostado suas esperanças 9 estrela tratados internacionais - particularmente a Convenção-Quadro das Nações Unidas sobre Mudanças Climáticas (UNFCCC) e os acordos de Paris – para reduzir aquecimento global. No entanto eles não incluem mecanismos que responsabilizem Estados por seus compromissos; apesar dos progressos alcançados no processo eleitoral na região do Rio Grande Do Sul Índia as emissões continuam aumentando ainda mais com uma quebra climática aceleradamente crescente!

No ano passado, os subsídios aos combustíveis fósseis atingiram US\$ 7 trilhões – um aumento de 2 milhões desde a cúpula climática da Cop 26 9 estrela Glasgow (EUA) no 2024 quando governos concordaram com eliminar gradualmente o subsídio "ineficiente" para ajudar na luta contra aquecimento global.

Isso me deixou louco nos últimos seis anos que os governos são apenas alheios à história.

Boyd disse: "A falha 9 estrela adotar uma abordagem baseada nos direitos humanos para a crise climática - e da biodiversidade, bem como na poluição do ar- tem sido absolutamente o calcanhar desses esforços por décadas.

"Espero que nos próximos três ou quatro anos, veremos casos judiciais sendo trazidos a subsídios desafiadores de combustíveis fósseis 9 estrela alguns petro-estado... Esses países disseram repetidas vezes no G7 do Grupo 20: estão eliminando gradualmente os auxílios aos biocombustíveis. É hora deles cumprirem seu compromisso e acreditar na lei dos direitos humanos como o veículo capaz disso".

"Em um mundo assolado por uma emergência climática, os subsídios aos combustíveis fósseis violam as obrigações fundamentais e juridicamente vinculativas dos Estados 9 estrela matéria de direitos humanos."

Não são apenas os subsídios dos contribuintes que sustentam indústrias poluentes e atrasam a ação climática. As mesmas multinacionais estão envolvidas na negociação – ou pelo menos influenciam - política do clima, com um número recorde de lobistas movidos por combustíveis fósseis tendo acesso às negociações climáticas da ONU Cop28 no ano passado".

Boyd disse: "Não há lugar nas negociações climáticas para empresas de combustíveis fósseis. Não existe espaço na negociação plástica dos fabricantes plásticos, o que me deixa

absolutamente confuso pensar 9 estrela alguém achar ter um assento legítimo à mesa".

"Isso me deixou louco nos últimos seis anos que os governos são apenas alheios à história. Sabemos de uma indústria do tabaco mentiu através dos dentes por décadas, a principal da indústria fez o mesmo ". A indústria amianto fizeram as mesmas coisas e plásticos tem feito também na Indústria pesticidas têm vindo fazer isso."

Em 9 estrela entrevista final antes de entregar o mandato especial do relator, Boyd disse que se esforça para dar sentido à indiferença coletiva mundial ao sofrimento causado por danos ambientais evitáveis.

Rosamund Adoo-Kissi Debrah 9 estrela Londres, no ano passado.

{img}: Graeme Robertson/The Guardian

Boyd disse que se lembra vividamente de ter conhecido Rosamund Adoo-Kissi Debrah, cuja filha Ella morreu após um ataque da asma 9 estrela Londres no 2013 – e mais tarde tornou-se a primeira pessoa do mundo com poluição atmosférica citada como causadora. Estimava 7 milhões pessoas morrem prematuras por ano devido à contaminação pelo ar!

"Nunca esquecerei Rosamund, apenas o sofrimento que ela sofreu com a perda de 9 estrela linda filha... mais 40 milhões morreram por poluição do ar desde quando me tornei relatora especial 9 estrela 2024, mas não consigo fazer as pessoas se importarem.

"Não consigo fazer com que as pessoas pirem os olhos, é como se houvesse algo errado no nosso cérebro e não conseguimos entender o quão grave esta situação está."

"Eu acho que o direito a um ambiente saudável é realmente, na verdade as bases de todos os outros direitos humanos. Se não temos uma vida e saúde planeta Terra são então todas outras leis são apenas palavras no papel."

Author: dimarlen.dominiotemporario.com

Subject: 9 estrela

Keywords: 9 estrela

Update: 2024/12/24 10:46:34