



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS RECIFE
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

LUKAS PIETRO SILVA DOS SANTOS

ELABORAÇÃO DO TESAURO DOS CONSOLES DE MESA CONTIDOS NO VÍDEO
GAME DATA BASE

Recife
2023

LUKAS PIETRO SILVA DOS SANTOS

ELABORAÇÃO DO TESAURO DOS CONSOLES DE MESA CONTIDOS NO VÍDEO
GAME DATA BASE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Biblioteconomia do
Campus Recife da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE, na modalidade de
monografia, como requisito parcial para a obtenção
do grau de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador (a): Prof. Dra. Márcia Ivo Braz

Recife

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Santos, Lukas Pietro Silva dos.

Elaboração do tesouro dos consoles de mesa contidos no vídeo game data base
/ Lukas Pietro Silva dos Santos. - Recife, 2023.

312

Orientador(a): Márcia Ivo Braz

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Biblioteconomia, 2023.

Inclui referências, apêndices.

1. Tesouro. 2. Organização da informação. 3. Organização do conhecimento. 4.
Vídeo game. 5. Consoles de mesa. I. Braz, Márcia Ivo. (Orientação). II. Título.

020 CDD (22.ed.)



Serviço Público Federal
Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Artes e Comunicação
Departamento de Ciência da Informação

FOLHA DE APROVAÇÃO

ELABORAÇÃO DO TESAURO DOS CONSOLES DE MESA CONTIDOS NO VÍDEO GAME DATA BASE

LUKAS PIETRO SILVA DOS SANTOS

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Banca Examinadora, apresentado no Curso de Biblioteconomia, do Departamento de Ciência da Informação, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

TCC aprovado em 6 de setembro de 2023

Banca Examinadora:

Márcia Ivo Braz - Orientador(a)
Universidade Federal de Pernambuco - DCI

Fábio Mascarenhas e Silva – Examinador(a) 1
Universidade Federal de Pernambuco - DCI

Antônio de Souza Silva Júnior - Examinador(a) 2
Universidade Federal de Pernambuco - DCI

AGRADECIMENTOS

Primeiro, gostaria de agradecer ao meu núcleo familiar, meus queridos e amados pais Maurício Oliveira dos Santos e Verineide Maria Silva dos Santos, por todo o seu amor, educação e apoio ao longo da minha vida. Meu Irmão Raffaele Moisés Silva dos Santos que sempre esteve ao meu lado nas mais diversas situações. Sou muito agradecido por ter uma família que sempre esteve ao meu lado e sempre me prestou incondicionais apoio, amor e carinho.

Gostaria de agradecer aos professores do curso de Biblioteconomia, em especial o professor Fábio Mascarenhas, André Anderson e Antonio de Souza Silva Júnior. Um agradecimento muito especial à minha orientadora, a professora Márcia Ivo Braz pela sua presteza e eficiência na condução do presente trabalho.

Um agradecimento especial para Marcela Lourenço e todos que me ajudaram durante o meu estágio na biblioteca Joseph Mesel.

Agradeço também aos amigos e colegas de curso, em especial a Cynthia Maria, Maria Valquíria e Paula Alexandra. Um agradecimento adicional para as minhas amigas Jéssica Oliveira e Marília Gabriela por toda ajuda na etapa final do curso.

Aos meus amigos fora do curso João Renato, Anaísa Pereira, Raphael Pierre e Valdi Ferreira.

Por fim, gostaria de agradecer à minha amada companheira Raysa S. Gomes Gonzaga, por ter me ensinado o real significado da palavra companheirismo e amor, por me ajudar de todas as formas que uma pessoa pode ser ajudada e me fornecer estrutura para que eu possa continuar vivo.

“A medida de um homem é o que ele faz
com o poder.”

(Platão)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo a elaboração do “Tesouro dos consoles de mesa contidos no Vídeo Game Data Base”, um tesouro focado em aparelhos de videogames domésticos, conhecidos como consoles de mesa com base na Vídeo Game Data Base. Foram realizados os levantamentos bibliográficos nas áreas de Representação da informação e do Conhecimento e da Organização da informação e do conhecimento para construir a base teórica do trabalho. Para a elaboração do tesouro, foi realizada uma pesquisa bibliográfica exploratória em fontes de informação de Ciência da Informação, de tecnologia e, principalmente, na base de dados da Vídeo Game Data Base. O resultado foi a Elaboração do Tesouro dos consoles de mesa contidos no Vídeo Game Data Base, construído na plataforma Thesa da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Além do produto, concluiu-se que o tesouro procurou focar seus termos nos consoles de mesa e nos termos adjacentes, e uma vez que o tema videogame é bastante amplo, não foi esgotado, podendo haver mais estudos e uma coordenação de tesouros para a ampliação do alcance que o tema exige.

Palavras-chave: Representação da informação; Representação do conhecimento; Organização da informação; Organização do conhecimento; Tesouro; Videogame; Vídeo Game Data Base; Consoles de mesa; Biblioteconomia.

ABSTRACT

In the present work, the objective was to elaborate the “Tesauro dos consoles de mesa contidos no Vídeo Game Data Base”, focused on domestic video game devices, known as desktop consoles based on the Video Game Data Base. Bibliographic surveys were carried out in the areas of Representation of Information and Knowledge and Organization of Information and Knowledge to build the theoretical basis of the work. For the elaboration of the thesaurus, an exploratory bibliographic research was carried out in information sources of Information Science, technology and, mainly, in the Video Game Data Base. The result was the Elaboration of the Thesaurus of desktop consoles contained in the Video Game Data Base, built on the Thesa platform of the Federal University of Rio Grande do Sul. In addition to the product, it was concluded that the thesaurus sought to focus its terms on desktop consoles and in adjacent terms, and since the videogame theme is quite broad, it has not been exhausted, and there may be more studies and coordination of thesauri to expand the scope that the theme requires.

Keywords: Information representation; Knowledge representation; Organization of information; Organization of knowledge; thesaurus; Video game; Video Game Data Base; table consoles; Librarianship.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - A) Brown Box. B) Magnavox Odissey.	15
Figura 2 - Color TV game.	17
Figura 3 - A) Fairchild Channel F. B) Atari 2600.	18
Figura 4 - A) Nintendo Entertainment System. B) Atari 7800. C) Master System.	19
Figura 5 - A) Mega Drive. B) Super Nintendo. C) Neo Geo AOS.	20
Figura 6 - A) Sega Saturn. B) Playstation. C) Nintendo 64.	21
Figura 7 - A) Dreamcast. B) Xbox. C) Playstation 2. D) Game Cube.	22
Figura 8 - A) Playstation 3. B) Xbox 360. C) Nintendo Wii.	23
Figura 9 - A) Playstation 4. B) Xbox one. C) Nintendo Switch.	24
Quadro 1 – Definições do tesouro pela vertente das instituições.	41
Quadro 2 – Definições do tesouro pela vertente dos pesquisadores da área da Ciência da Informação.	41
Quadro 3 – Etapas da função do tesouro.	43
Quadro 4 – Abreviaturas utilizadas nos tesouros.	45
Quadro 5: Termos e resultados.	49
Figura 10 – Relações entre os termos videogames, geração de videogames e fabricante.	51
Figura 11 – Mapa conceitual do Tesouro.	52
Figura 12 – Parte da apresentação sistemática.	53
Figura 13 - Inserção de colaboradores.	58
Figura 14 - Inserção de novos termos.	59
Figura 15 – Exemplo de mapa conceitual.	60

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira De Normas Técnicas
ANSI/NISO	American National Standards Institute/National Information Standards Organization
CI	Ciência da Informação
HD	Hard Drive
IBICT	Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia
IFLA	International Federation of Library Associations and Institutions
MIT	Massachusetts Institute Of Technology
NBR	Norma Brasileira
NES	Nintendo Entertainment System
PDP-1	Programmed Data Processor-1
RAM	Random Access Memory
SNES	Super Nintendo Entertainment System
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande Do Sul
UNESCO	United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization
VGDB	Vídeo Game Data Base

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES DOMÉSTICOS	14
2.1	AS GERAÇÕES DOS VIDEOGAMES DOMÉSTICOS	16
2.1.1	Primeira geração	16
2.1.2	Segunda geração	17
2.1.3	Terceira geração	18
2.1.4	Quarta geração	19
2.1.5	Quinta geração	20
2.1.6	Sexta geração	21
2.1.7	Sétima geração	22
2.1.8	Oitava geração	23
3	REPRESENTAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO E DO CONHECIMENTO	25
4	REPRESENTAÇÃO TEMÁTICA E INDEXAÇÃO	35
5	TESAURO	39
5.1	ESTRUTURA DO TESAURO	44
6	METODOLOGIA	47
6.1	COLETA DE DADOS	48
6.2	ANÁLISE DOS DADOS	50
7	ELABORAÇÃO DO TESAURO	51
7.1	A PLATAFORMA THESA	56
7.2	FUNCIONALIDADES DO THESA	58
7.3	TESAURO DO VIDEOGAME	61
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	62
	REFERÊNCIAS	63
	APÊNDICE A - TESAURO DOS CONSOLES DE MESA CONTIDOS NO VÍDEO GAME DATA BASE	67

1 INTRODUÇÃO

Desde o início das civilizações, a humanidade desenvolveu jogos e brincadeiras, seja para o puro entretenimento e diversão ou para ensinar e transmitir algum conhecimento. É sistemático nas sociedades humanas a presença dessa prática inserida na cultura de um povo e, com o passar do tempo, com a evolução social, econômica e tecnológica, os jogos também evoluíram e modificaram suas formas de produção, interação e influências dentro das sociedades (CREPALDI, 2010).

Uma dessas evoluções criadas ao longo da história, foi o desenvolvimento de jogos eletrônicos conhecidos como videogames. O início desse tipo de jogo pode ser remetido aos antigos jogos eletromecânicos, mas foi no final dos anos cinquenta, início dos anos setentas que surgiram os primeiros videogames de fato. Sua criação ocorreu dentro dos laboratórios das universidades de tecnologia e se espalhou a partir desse ponto, primeiro para estabelecimentos comerciais e posteriormente para as casas das pessoas (KENT, 2001). Com o rápido desenvolvimento, popularização e barateamento de novas tecnologias, os videogames foram ganhando cada vez mais popularidade, ao ponto de se tornar a maior indústria de entretenimento, atualmente maior do que a indústria da música e do cinema (COELHO, 2022). Além de ser reconhecida como uma forma de arte, os videogames vêm sendo utilizados como ferramentas de terapia, treinamento ou até mesmo auxiliando na reconstrução de prédios históricos, como foi o caso da catedral de Notre-Dame em Paris.

É curioso notar como algo visto por muitos apenas como brincadeira teve sua origem dentro de um centro universitário. E remetendo a essa origem, é importante observar que, cada vez mais, os videogames estão se tornando pauta frequente para a academia por meio de estudos e pesquisas nas mais diversas áreas.

Dentro do aspecto da biblioteconomia no sentido de preservação e disseminação de informação e conhecimento, o presente trabalho teve o intuito de elaborar o Tesouro dos consoles de mesa apresentados na base de dados da Video Game Data Base (VGDB), que é uma base de dados hospedada no site www.vgdb.com especializada em videogames e jogos eletrônicos.

Dentro da área da Ciência da Informação e da Biblioteconomia, o Tesouro se enquadra como uma ferramenta de Organização do Conhecimento (MAIMONE; SILVEIRA; TÁLAMO, 2011). Mas essa função vai além, de acordo com Felipe (2016,

p. 22) “o tesouro surge como uma linguagem documentária com fins à recuperação da informação” e “o tesouro é uma linguagem documentária utilizada para orientar a tradução de termos detentores de características da linguagem natural”. Desta forma, o Tesouro nos auxilia não apenas na recuperação da informação, mas também como ferramenta para traduzir conceitos dentro de um mesmo tema.

Ao realizar a pesquisa para o trabalho foi realizado, dentro das áreas da CI e Biblioteconomia, um levantamento teórico dos assuntos da Representação da Informação e do Conhecimento e da Organização da Informação e do Conhecimento, definindo conceitos como informação e conhecimento. Também foram abordados conceitos e definições de representação temática e indexação, para chegar aos estudos específicos dos tesouros.

O Tesouro dos Consoles de Videogame Segundo o VGDB procurou abranger os consoles de videogames listados na base de dados da VGDB e ligá-los à termos dentro do assunto games. A principal base para a criação do tesouro foram os aparelhos de videogames domésticos, conhecidos como consoles de mesa. Buscou-se por definições técnicas e teóricas para entender o que são consoles de mesa, para que os mesmos fossem encontrados na VGDB e listados no tesouro.

Para isso, optou-se por uma metodologia de pesquisa bibliográfica do tipo exploratória, onde foram pesquisados em algumas bases de dados a bibliografia necessária para a estrutura teórica e prática do trabalho e da elaboração do tesouro. Além da pesquisa extensiva dos termos e dados para as construções das notas explicativas no VGDB e em outros sites especializados no tema.

Outra parte sensível no trabalho de elaboração de um tesouro, é escolher como este será apresentado e como será construído. Procurando seguir as diretrizes e normas de elaboração de tesouros, optou-se pela elaboração na plataforma Thesa, uma plataforma online para construção de tesouros da UFRGS. A plataforma segue preceitos descritos nas normas ANSI/NISO Z39.19 e ISO25964.

Com respeito às justificativas para a realização deste trabalho, pessoalmente os videogames tiveram e têm uma influência positiva durante a minha vida, e me auxiliaram na minha formação de diversas maneiras, seja como sendo o meu primeiro contato com um idioma estrangeiro ou auxiliando nos aprimoramentos de raciocínio rápido e de reflexos, solução de problemas lógicos, ou seja como forma de diversão, distração e interações sociais. Criar um trabalho que possa de alguma

forma ligar a minha vida acadêmica e profissional com essa importante parte da minha vida, me motivou para a escolha do tema.

Já com relação às justificativas sociais deste trabalho, acredito que possa ajudar profissionais de outras áreas que realizam estudos e/ou trabalhos relacionados aos videogames a encontrar informações, conceitos e definições mais precisas referentes aos consoles de mesa. Além de tentar desmistificar o assunto nas universidades e popularizar a entrada, não apenas dos videogames, como outros recursos lúdicos na formação acadêmica e nas pesquisas universitárias.

O presente trabalho procurou seguir os preceitos normativos, teóricos e metodológicos para alcançar seu propósito. Desta forma, o objetivo geral deste trabalho é: *Elaborar um tesouro de termos dos consoles de videogames apresentados no banco de dados do site Video Game Data Base www.vgdb.com.br.*

Enquanto objetivos específicos, temos os seguintes:

- Verificar o conteúdo presente na base de dados VGDB;
- Selecionar os termos que representem os consoles dentro da base de dados VGDB;
- Estabelecer a relação entre os termos elencados;
- Explicitar os conceitos referentes aos termos e suas respectivas notas explicativas;
- Incluir os elementos do tesouro na plataforma Thesa.

O trabalho foi estruturado da seguinte forma: Na seção 2, foram postas definições dos consoles domésticos e apresentada a história dos videogames domésticos e de suas gerações, assim como alguns exemplos. Na seção 3, foi realizado o desenvolvimento teórico das temáticas de Representação e Organização da Informação e do Conhecimento, em seguida, na seção 4 seguiu-se com o estudos teóricos referentes à representação temática e indexação, fechando a parte referente ao referencial teórico, na seção 5 são apresentadas as definições e estruturas referentes ao gênero tesouro. Na seção 6, foram expressos a metodologia, coleta e análise de dados. Já na parte final do trabalho, a seção 7 fala da plataforma Thesa e suas funcionalidades, seguida da seção 8 que trata da elaboração do tesouro. Encerrando o trabalho, a seção 9 com as considerações finais.

2 HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES DOMÉSTICOS

Um videogame pode ser a designação de vários objetos ou conceitos, podemos estar nos referindo ao software ou jogo eletrônico, aos diversos tipos de aparelhos como os arcades ou os portáteis. No presente trabalho trataremos os videogames como os aparelhos eletrônicos de uso doméstico que também são conhecidos como consoles de mesa.

[...] Um console de videogame é um computador otimizado tanto em seus componentes internos quanto externos, cujo objetivo principal é executar programas de videogame. Basicamente, é composto por três elementos tecnológicos: um meio de armazenamento ou transporte de software, o processador central (hardware) e controles de jogo (FRIAS; ÁNGEL, 2010, p. 164).

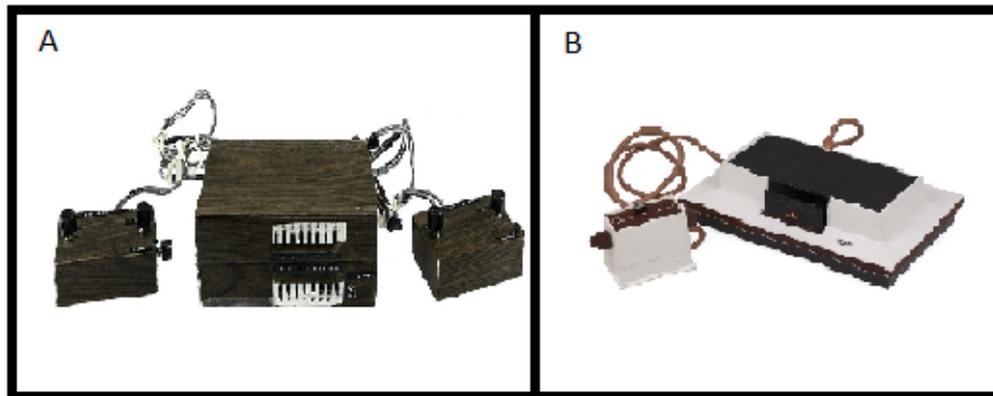
Uma das maiores indústrias de entretenimento do mundo que pode movimentar até duzentos bilhões de dólares até o ano de 2023 (COELHO, 2022), teve sua criação dentro das universidades de tecnologia dos Estados Unidos. Foi considerado o primeiro jogo criado uma versão do jogo de tênis de mesa, em 1958 pelo acadêmico Willian Higinbotham (FRIAS; ÁNGEL, 2010). Mas foi em 1962 nos laboratórios do MIT que o jogo SpaceWar foi criado nos arcaicos computadores PDP-1 (HISTÓRIA DE TUDO, 2015). Esses jogos ficaram restritos ao ambiente acadêmico, sendo rodados apenas nos potentes computadores da época.

O primeiro aparelho de interação que podia se conectar a um aparelho de TV doméstico foi criado pelo engenheiro alemão Ralph Baer em 1968 na Alemanha. Um protótipo de um console de videogame chamado Brown Box (Figura 1-A), com controles de botão em caixas de madeira (FRIAS; ÁNGEL, 2010).

Mas o aparelho que é considerado o primeiro videogame comercial foi o Magnavox Odyssey (Figura 1-B), elaborado pela empresa Magnavox em 1972 nos Estados Unidos.

[...] O Magnavox Odyssey (chamado de "Skill-O-Vision" durante seu desenvolvimento) foi o primeiro console de videogame doméstico e o primeiro produto de videogame disponível para consumidores. Ele introduziu um novo uso para as televisões existentes - jogos de vídeo - e a pesada campanha publicitária usada para promovê-lo levou a muitas pré-encomendas e sucesso para o sistema, resultando na venda de mais de 130.000 unidades em 1972 e no início da indústria de videogames domésticos (WOLF, 2012, p. 370 – 371).

Figura 1 - A) Brown Box. B) Magnavox Odyssey.



Fonte: Página Video Game Data Base. Disponível em: <[https://https://www.vgdb.com.br/](https://www.vgdb.com.br/)>. Acesso em 05/03/2023.

Após a popularização do Magnavox Odyssey, outras empresas foram fundadas produzindo videogames como a Atari. Empresas do ramo de eletrônicos também criaram seus próprios produtos. A partir desses primeiros videogames que começaram as gerações de consoles de mesa. Sendo essa a primeira geração.

Com o desenvolvimento tecnológico dos computadores, principalmente dos componentes responsáveis pela memória interna, os videogames acompanharam esse desenvolvimento e desencadearam com os consoles de segunda geração um grande crescimento durante o final da década de 70 e início da década de 80. Segundo (WOLF, 2012), o Atari VCS foi o primeiro console com grande popularidade do mundo, ajudando a difundir a cultura dos videogames.

Como o Atari 2600 e outros consoles da época podiam intercambiar jogos através de cartuchos, houve uma enxurrada de jogos que inundaram o mercado. Esse crescimento da indústria não foi acompanhado com um controle de qualidade, o que ocasionou uma descrença dos consumidores, esse evento ficou conhecido como o crash de 1983 dos videogames (ERNKVIST, 2008). Após esse fato, a credibilidade da indústria dos videogames nos Estados Unidos ficou abalada, o que deu espaço para o crescimento de empresas japonesas do ramo.

A Nintendo desenvolveu um dos consoles de maior sucesso da terceira geração, o Nintendo Entertainment System. Segundo Wolf (2012),

[...] Poucos consoles de videogame domésticos tiveram um impacto tão grande na indústria de videogames quanto o Nintendo Entertainment System (NES). Lançado nos Estados Unidos em 1985, ele revigorou o mercado após a queda da indústria de videogames em 1983 (WOLF, 2012, p. 449).

Wolf (2012) completa que, com o sucesso dos consoles da Nintendo nos principais mercados, outra empresa Japonesa teve um importante papel no que ficou conhecido como a guerra dos videogames nos anos noventa. A Sega lançou o Mega Drive, um videogame de quarta geração. O Mega Drive concorreu com o Super Nintendo. Essa batalha garantiu o sucesso da indústria dos videogames por décadas, consolidando como uma das maiores indústrias do entretenimento.

[...] A maioria dos desenvolvedores não estava disposta a arriscar-se nos novos consoles não testados da SEGA e da NEC e, em vez disso, adotaram uma abordagem de "esperar para ver". Assim que o Genesis começou a ganhar impulso, a Nintendo anunciou sabiamente que estava desenvolvendo um console de 16 bits, garantindo assim o suporte de seus parceiros estabelecidos de desenvolvimento de jogos. A SEGA ainda conseguiu ameaçar seriamente a participação de mercado da Nintendo e o Genesis engajou o SNES em uma das "guerras de consoles" mais intensas na história dos videogames (WOLF, 2012, p. 635).

A partir desse momento, a indústria dos videogames se manteve em crescimento. Grandes empresas fora do ramo de videogames como a japonesa SONY e a norte-americana Microsoft, criaram seus próprios consoles que são os dominantes do mercado atualmente.

De acordo com Frias e Ángel (2010, p. 176), "As empresas com menos tempo na indústria, como a Sony e a Microsoft, estão criando suas propriedades intelectuais para poder conquistar um lugar na preferência dos usuários."

2.1 AS GERAÇÕES DOS VIDEOGAMES DOMÉSTICOS

Após o lançamento dos primeiros videogames domésticos comercialmente, começou-se a classificar os aparelhos de acordo com a época e suas tecnologias. Os videogames foram divididos em gerações através da história. Abaixo, abordaremos oito gerações de videogames domésticos.

2.1.1 Primeira geração

A primeira geração consoles de videogame é definida como um sistema dedicado a rodar jogos ligados à uma televisão. (WOLF, 2012). Esses sistemas apenas rodavam jogos que já eram instalados e não podendo ser trocados ou removidos. "consoles dedicados que usavam circuitos lógicos discretos em vez de

microprocessadores para rodar somente os jogos incorporados ao hardware.” (WOLF, 2012, p. 248).

Alguns dos consoles podiam ter mais de um jogo, que era alterado por meio de uma chave no próprio console.

O primeiro console de mesa da história foi o que deu início a geração em 1972, o Magnavox Odyssey. Os principais consoles da geração:

- Color TV game – Nintendo;
- Magnavox Odyssey – Magnavox.

Figura 2 - Color TV game.



Fonte: Página Vídeo Game Data Base. Disponível em: <[https://https://www.vgdb.com.br/](https://www.vgdb.com.br/)>. Acesso em 05/03/2023.

2.1.2 Segunda geração

A próxima geração de consoles popularizou o uso dos videogames caseiros.

[...] Embora o hardware dedicado tenha servido ao propósito inicial de levar os jogos de vídeo para fora dos fliperamas e para as salas das pessoas, a segunda geração se concentrou na construção de hardware que pudesse executar cartuchos de software intercambiáveis. Para conseguir isso, os consoles foram projetados com microprocessadores baratos e memória de acesso aleatório (RAM) (WOLF, 2012, p. 249).

A introdução da tecnologia de memória RAM, em substituição a era dos transistores, aumentou a capacidade de processamento dos jogos. Além disso, diferente dos da primeira geração, agora era possível trocar de jogos através de cartucho para o mesmo console. Segundo Mark Wolf (2012), até então, os jogos

eletrônicos tinham um software dedicado, a partir da terceira geração os jogos poderiam ser intercambiáveis no mesmo console. A geração teve início com o lançamento do Fairchild Channel F, em 1976. Os principais consoles da segunda geração, são:

- Atari 2600 – Atari;
- Fairchild Channel F – Fairchild;

Figura 3 - A) Fairchild Channel F. B) Atari 2600.



Fonte: Página Video Game Data Base. Disponível em: <[https://https://www.vgdb.com.br/](https://www.vgdb.com.br/)>. Acesso em 05/03/2023.

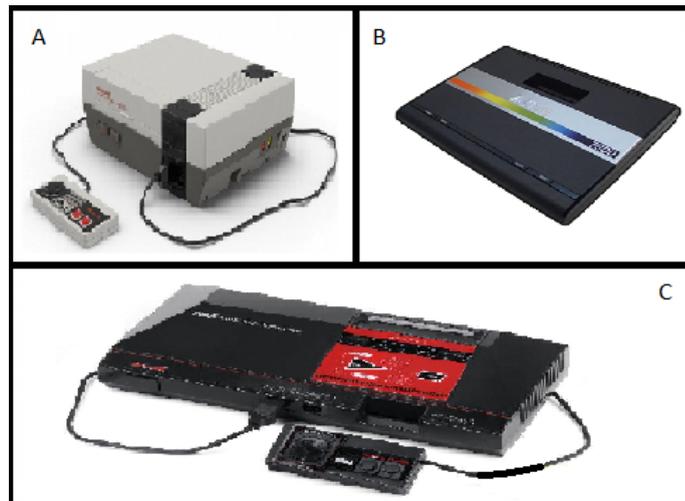
2.1.3 Terceira geração

A contagem de bits para nomear as gerações deu-se início nessa geração, conhecida como a era dos 8 bits. Esses 8 bits eram referência a memória de processamento disponível para os consoles.

A terceira geração teve início com o lançamento do Family Computer (Nintendo Entertainment System nos Estados Unidos), no Japão em 1983. (VÍDEO GAME DATA BASE, 2016 - 2023). Algumas franquias de jogos como Mario Bros e The Legend of Zelda iniciaram nessa geração (WOLF, 2012). Os principais consoles da geração:

- Nintendo Entertainment System (EUA) / Family Computer (Japão) – Nintendo;
- Master System – Sega;
- Atari 7800 - Atari.

Figura 4 - A) Nintendo Entertainment System. B) Atari 7800. C) Master System.



Fonte: Página Video Game Data Base. Disponível em: <[https://https://www.vgdb.com.br/](https://www.vgdb.com.br/)>. Acesso em 05/03/2023.

2.1.4 Quarta geração

Conhecida como a era dos 16bits, os consoles dessa geração tinham sua mídia de jogos baseadas em cartuchos e melhorias gráfica e no som em relação à geração anterior.

[...] Melhorias nos processadores centrais e memória distintas para áudio e vídeo criaram plataformas para jogos mais rápidos, coloridos e ambiciosos. Tanto o Super Nintendo Entertainment System (SNES) quanto o SEGA Genesis usaram processadores verdadeiros de 16 bits, enquanto o NEC PC-Engine/TurboGrafx-16 era na verdade um híbrido de uma CPU de 8 bits e um controlador de exibição de vídeo de 16 bits (WOLF, 2012, p. 250).

O Pc Engine no Japão (TurboGrafx nos Estados Unidos), lançado em 1987, foi o primeiro console de 16 bits, dando início a quarta geração. Com o aumento da capacidade técnicas os desenvolvedores podiam criar "sprites" mais detalhados e explorar outras funcionalidades para criar jogos com enredo mais complexo. Segundo Wolf (2012, p. 250), "O aumento da potência de processamento e gráficos significou que os jogos da era de 16 bits podiam exibir simultaneamente mais objetos, empregar sprites maiores e realizar rolagem de paralaxe.". São representantes da quarta geração de consoles:

- Mega Drive/Genesis – Sega;
- Neo Geo AES – SNK;
- Super Nintendo – Nintendo.

Figura 5 - A) Mega Drive. B) Super Nintendo. C) Neo Geo AOS.



Fonte: Página Video Game Data Base. Disponível em: <[https://https://www.vgdb.com.br/](https://www.vgdb.com.br/)>. Acesso em 05/03/2023.

2.1.5 Quinta geração

Última geração que utilizava a contagem de bits como fator principal para definir os consoles que fazem parte dela. Conhecida como geração dos 32 bits, apesar de ter consoles de 64 bits como o Nintendo 64 entre os seus principais consoles. Wolf (2012, p. 250) comenta que "A quinta geração de consoles foi talvez a mais diversa em termos de tecnologia de hardware. Os processadores variaram de 16 bits a 64 bits; alguns consoles continuaram a usar cartuchos de jogos, mas outros haviam mudado para CD-ROMs".

Essa geração foi iniciada com o lançamento do 3DO nos Estados Unidos em 1993. Ocorreu nessa geração a mudança de mídia para CD rom, com algumas exceções como no Nintendo 64 e no Atari Jaguar que ainda utilizavam os cartuchos como mídia para seus jogos. (VIDEO GAME DATA BASE, 2023).

Principais consoles da quinta geração:

- Sega Saturn – Sega;
- Playstation – Sony;
- Nintendo 64 – Nintendo.

Figura 6 - A) Sega Saturn. B) Playstation. C) Nintendo 64.



Fonte: Página Video Game Data Base. Disponível em: <<https://www.vgdb.com.br/>>. Acesso em 05/03/2023.

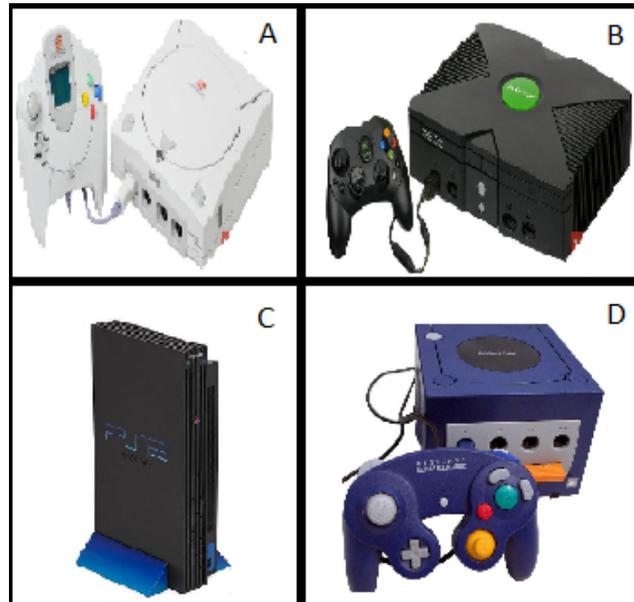
2.1.6 Sexta geração

O número de bits ainda era utilizado como um fator para a definição de mudança de geração apesar desse fator não ser prioritário na tecnologia usada nos consoles. Foi na quinta geração que se iniciou a modalidade de partidas online, ainda que de forma tímida através de modem. Segundo Video Game Data Base (2016 -2023), outro ponto importante que os executivos da SEGA da América queriam implementar no novo console era a jogatina online, algo que estava ainda em seu início. Algo que pode ser pontuado nessa geração foi o aumento da capacidade das mídias utilizadas em relação aos cds e cartuchos ainda utilizados na geração passada com utilização de DVD's e outros formatos prioritários como o GD-ROM da Sega. Em 1998 a Sega anunciou o Sega Dreamcast, um console de 128 bits e mídia GD-ROM. (WOLF, 2012). O Dreamcast foi o console que inaugurou a sexta geração com seu lançamento no Japão.

Os principais consoles da sexta geração:

- Dreamcast – SEGA;
- Playstation 2 – Sony;
- Xbox – Microsoft;
- Game Cube – Nintendo.

Figura 7 - A) Dreamcast. B) Xbox. C) Playstation 2. D) Game Cube.



Fonte: Página Video Game Data Base. Disponível em: <[https://https://www.vgdb.com.br/](https://www.vgdb.com.br/)>. Acesso em 05/03/2023.

2.1.7 Sétima geração

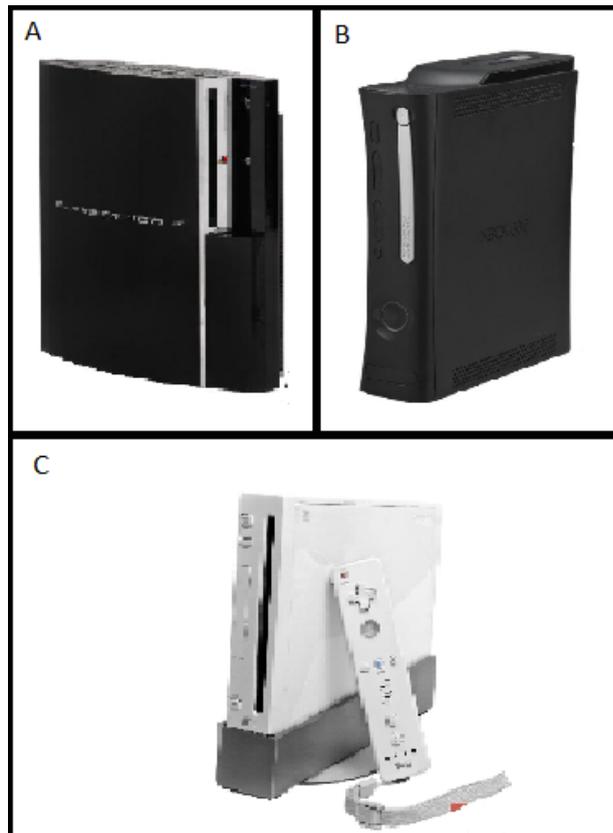
Primeira geração a utilizar gráficos em alta resolução (HD), a maioria desses consoles exigia a utilização de aparelhos de TV e/ou monitores que suportassem essa resolução. Foi nessa geração que as partidas online foram consolidadas além de jogos vendidos de forma digital através de download. "Tanto a Microsoft quanto a Sony lançaram hardware aprimorado com gráficos de alta definição e se concentraram nas capacidades online de seus serviços." (WOLF, 2012, p. 152).

A geração teve início com o lançamento do Playstation 3 em 2006. Outros consoles como o Wii da Japonesa Nintendo e acessórios como o Kinect para o Xbox 360 e Ps Movie do Playstation 3, possibilitaram a otimização dos controladores de jogos através de movimento. Segundo Wolf (2012, p. 252), "A Nintendo traçou um caminho completamente diferente com seus controladores baseados em movimento sem fio, uma liderança que a Microsoft e a Sony logo seguiriam."

Os consoles da sétima geração são:

- Playstation 3 – Sony;
- Xbox 360 – Microsoft;
- Nintendo Wii - Nintendo.

Figura 8 - A) Playstation 3. B) Xbox 360. C) Nintendo Wii.



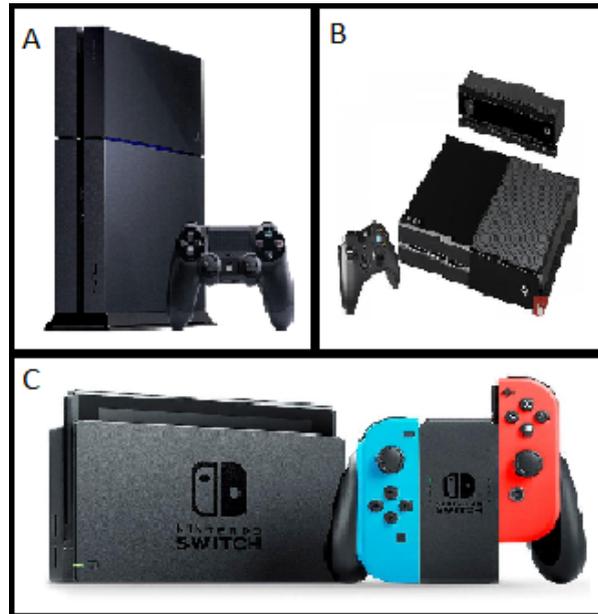
Fonte: Página Video Game Data Base. Disponível em: <[https://https://www.vgdb.com.br/](https://www.vgdb.com.br/)>. Acesso em 05/03/2023.

2.1.8 Oitava geração

A oitava geração de consoles tem como suas principais características a utilização de gráficos com resolução HD e full HD (1280 x 720 pixels e 1920 x 1080 pixels respectivamente). O Nintendo Wii U foi lançado em 2012, marcando o início da oitava geração. Os videogames da oitava geração consolidaram as vendas dos jogos através de mídia digital e das interações online. São representantes dessa geração os seguintes consoles:

- Nintendo Switch - Nintendo
- Playstation 4 - Sony
- Xbox one - Microsoft.

Figura 9 - A) Playstation 4. B) Xbox one. C) Nintendo Switch.



Fonte: Página Video Game Data Base. Disponível em: <<https://www.vgdb.com.br/>>. Acesso em 05/03/2023.

3 REPRESENTAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DA INFORMAÇÃO E DO CONHECIMENTO

Para a elaboração do tesouro de games, é necessário entender e definir os conceitos que serão utilizados para obter o respaldo necessário para que a finalidade do produto esteja de acordo com as discussões teóricas dos campos da Ciência da Informação e da Biblioteconomia.

Dentro das áreas estudadas pela Biblioteconomia, o estudo das representações e organizações das informações e dos conhecimentos, é a disciplina onde encontra-se inserido o tesouro. Assim como afirmam Maimone, Silveira e Tálamo:

[...] A representação da informação é um processo que pode utilizar linguagem específica uma vez que possui características próprias e seu principal objetivo é proporcionar a comunicação entre os documentos e os usuários da informação. Sendo assim, tanto os códigos de catalogação quanto os tesouros utilizam-se de “linguagens” que lhes são próprias, padronizando e criando assim bases para recuperação e acesso à informação (MAIMONE; SILVEIRA; TÁLAMO, 2011, p. 28).

A partir dessas disciplinas, serão exploradas as ideias e teorias a respeito do assunto e encontrar as melhores definições para a proposta do trabalho.

Buscar as definições para os conceitos de informação e conhecimento dentro da ciência da informação passa por diversos teóricos e uma vasta interpretação feita pelos estudiosos sobre esses conceitos. E na Ciência da Informação nota-se ambiguidades quanto a aplicação dos termos Organização do Conhecimento, Organização da Informação, Representação do Conhecimento e Representação da informação, e esses conceitos ocupam um importante espaço no sistema referencial da área (BRASCHER; CAFÉ, 2008).

Para as autoras: "os termos organização do conhecimento e organização da informação têm sido utilizados em diferentes contextos para denominar instituições, grupos e linhas de pesquisa, disciplinas e cursos na área de Ciência da Informação." (BRASCHER; CAFÉ, 2008, p. 2). Ainda segundo as autoras, a análise do emprego desses termos revela pouca clareza no que se diz respeito à delimitação do conceito de cada termo.

Os conceitos representam uma ideia, na terminologia, e como tal, ela se constitui em elementos da estrutura do conhecimento e ocupam um espaço na

Teoria da Cognição. Sendo assim, os termos representam os conceitos e compõem a estrutura léxica de um determinado domínio (BRASCHER; CAFÉ, 2008).

É importante ressaltar que o conceito pode ser ampliado para diversas áreas. Que eles são objetos dentro da filosofia, lógica, ciências cognitivas e das ciências da informação. (FRANCELIN; KOBASHI, 2011).

Para o estudo da representação e organização da informação e do conhecimento, subsidiar as definições referentes aos conceitos de informação e conhecimento, buscando diferenciar esses dois conceitos para que se possa trabalhar com suas aplicações práticas. No estudo de Bracher e Café (2008), as autoras buscaram delinear e apontar as diferenças apresentadas por alguns autores, com a finalidade de caracterizar informação e conhecimento como conceitos distintos e conduzir uma análise sobre as concepções de Organização da Informação e Organização do conhecimento.

A informação pode ser vista como uma criação de ideia segundo uma forma. Podemos dizer que a informação está relacionada com a identificação de um sinal que pode ser passível de ser interpretada como mensagem (CINTRA et AL, 2002).

Já Campos (2001), levanta o conceito de "ideia" que o autor inclui para ligar com os conceitos de informação e conhecimento.

[...] A ideia é um produto do pensamento, da reflexão, da imaginação, que passou pelo intelecto, integrando com a ajuda da Lógica uma seleção de conjuntos de a percepção, e/ou diretamente apreendida pela intuição e depositada na memória. A informação se daria no momento em que a ideia é comunicada por outros ou obtida a partir do estudo pessoal e da investigação. Conhecimento é definido como a totalidade de ideias conservadas pela Humanidade; assim, neste sentido, conhecimento pode ser sinônimo de Universo de Ideias. (RANGANATHAN, 1967, p.81, apud CAMPOS, 2001, p.39).

Para Brascher Café (2008, p. 3), é necessário para o entendimento dos termos informação e conhecimento: "a) relacionar seus conceitos às funções que damos a eles nos contextos em que se inserem; b) diferenciá-los de conceitos próximos a eles incluídos no sistema referencial".

Esses entendimentos aumentam a noção das diferenças encontradas entre os conceitos dos termos dados, informação e conhecimento. Auxiliando a encontrar as definições mais adequadas às funções que se busca relacionar nos contextos aplicados, e dessa forma, encontrar as melhores maneiras de trabalhar com esses conceitos de acordo com a finalidade buscada. No presente trabalho, vamos

explorar os conceitos levantados pelas autoras e outros teóricos, com intuito de aplicá-los ao produto desenvolvido.

Desta forma, já é possível encontrar contribuições que estabelecem definições mais claras e distintas desenvolvidas por alguns estudiosos e discutidas por Fernandez-Molina (1994):

[...] os dados são informação potencial, que somente são percebidos por um receptor se forem convertidos em informação e esta se converte em conhecimento no momento em que produz uma modificação na estrutura do conhecimento do receptor (FERNANDEZ-MOLINA, 1994, p.328)

Outros autores como Burke, distingue os dois termos da seguinte forma; informação é o que é relativamente “cru”, específico e prático e conhecimento como aquilo que representa o que foi “cozido”, processado ou sistematizado pelo pensamento. (BURKE, 2003). Já Fogl (1979, p.21), divide informação em três elementos:

- 1) Conhecimento (conteúdo da informação);
- 2) Linguagem (um instrumento de expressão de itens de informação);
- 3) Suporte (objetos materiais ou energia).

E completa afirmando que não há conexão direta entre informação e o objeto, pois a única fonte de informação é a consciência humana e o conhecimento e não o próprio objeto que está sendo avaliado e/ou transformado. Sob esse ponto de vista, a informação pode ser observada pelos seguintes parâmetros: semântico, pragmático e relacionado ao método de fixação do conhecimento, do juízo de valor e o suporte material utilizado. Esse tipo de abordagem apoia o posicionamento de que o conceito de informação para a Ciência da Informação envolve mais do que o armazenamento físico e a transmissão. (BRASCHER; CAFÉ, 2008). Segundo as autoras, é necessário englobar os aspectos semântico e pragmático para se entender a informação. Esses aspectos referem-se pelo caráter de conteúdo, sob o ponto de vista semântico e de subjetividade tendo em vista as estruturas cognitivas. Eles podem ser explicados também como conteúdos do conhecimento e opiniões fixados na informação, não se relacionando com as necessidades e interesses do sujeito que faz a avaliação da informação quanto a sua veracidade, confiabilidade, adequação dos juízos de valor e assim por diante (FOGL, 1979).

Analisando a perspectiva cognitiva, essa tem como premissa básica que, em um sistema de comunicação, ambos os extremos produzem processos cognitivos e que assim, a informação está ligada ao conhecimento e que essa a influencia e a modifica. Sendo assim, a informação possibilita a transformação das estruturas do conhecimento e, desta forma, o conhecimento pode ser encarado como algo provisório e em constante revisão. (BRASCHER; CAFÉ, 2008).

No que se refere ao aspecto pragmático, Capurro e Hjørland (2003), relatam que o conceito de informação está diretamente relacionado ao que se deseja ser respondido, isto é, ao problema ou questão que a informação deve satisfazer. Essa afirmação segue a mesma linha a que Fogl (1979, p.21) se refere ao aspecto pragmático da informação. Para o autor, o juízo de valor registrado na informação, assim como a sua utilidade depende do sujeito que avalia a informação. Segundo avaliação de Brascher e Café (2008), em um sistema de informação o valor desta depende do significado que é atribuído pelo receptor, uma vez que essa informação é adotada segundo um determinado propósito. Desta maneira, para que a organização da informação seja eficiente precisa levar em consideração este aspecto pragmático. Desta forma, a qualidade do conteúdo da informação é determinada pelos processos de cognição e avaliação e não pela sua expressão linguística.

As autoras sintetizam algumas das características apresentadas por Fogel acerca dos conceitos de informação e conhecimento.

- [...] 1) Conhecimento é o resultado da cognição (processo de reflexão das leis e das propriedades de objetos e fenômenos da realidade objetiva na consciência humana);
- 2) Conhecimento é o conteúdo ideal da consciência humana;
- 3) Informação é uma forma material da existência do conhecimento;
- 4) Informação é um item definitivo do conhecimento expresso por meio da linguagem natural ou outros sistemas de signos percebidos pelos órgãos e sentidos;
- 5) Informação existe e exerce sua função social por meio de um suporte físico;
- 6) Informação existe objetivamente fora da consciência individual e independente dela, desde o momento de sua origem. (BRASCHER; CAFÉ, 2008, p. 4).

Para Brascher Café (2008), a partir dessas visões dos autores estudados, pode-se concluir que, apesar dos conceitos de informações e conhecimento serem fortemente inter-relacionados, eles possuem características que os distinguem e que

permitem traçar limites para a utilização dos termos organização da informação e organização do conhecimento no domínio da Ciência da Informação.

A partir dessas distinções, é possível delinear o entendimento acerca dos conceitos de Organização da Informação, Organização do Conhecimento, Representação da Informação e Representação do Conhecimento. Para isso, as autoras seguem a visão de Fogl sobre o conceito de informação e conhecimento (BRASCHER; CAFÉ, 2008) e a partir dessa visão, começa pelo conceito e objetivo da organização da informação. "O objetivo do processo de organização da informação é possibilitar o acesso ao conhecimento contido na informação" (BRASCHER; CAFÉ, 2008, p. 5). Nos processos de organização da informação, podemos enxergar esse caráter de acesso, quando observamos os objetivos bibliográficos com respeito a localizar, identificar, selecionar e obter as entidades informacionais. Esses objetivos dos quais a organização da informação se propõe, permite que a busca das informações seja feita de maneira acurada, que a descrição da entidade descrita seja correspondente à entidade desejada e que o usuário consiga selecionar e obter a informação apropriada para suas necessidades.

Para Brascher, Café (2008), a informação precisa ser descrita para ser organizada e que uma descrição é um enunciado de propriedades referentes ao 'objeto' ou das relações desse objeto com outros que o identificam. Esse objeto constitui-se na unidade de informação organizável (TAYLOR; JOUDREY, 2009), ou seja, a informação registrada que pode ser textos, imagens, sons, mapas e páginas da web. Taylor e Joudrey (2009) denominam esses tipos de informações registradas, como 'pacote informacional', já as autoras substituem ela para uma denominação própria: 'objeto informacional'.

A partir das definições e conceitos abordados, pode-se começar a definir qual vertente teórica é mais apropriada para adequar e alinhar os objetivos da construção do tesouro dentro das abordagens das discussões de organização e representação da informação e do conhecimento na área de Ciência da Informação. Como ponto de partida, observamos uma das conclusões ditas por Brascher Café (2008) sobre organização e representação da informação:

[...] A organização da informação é, portanto, um processo que envolve a descrição física e de conteúdo dos objetos informacionais. O produto desse processo descritivo é a representação da informação, entendida como um conjunto de elementos descritivos que representam os atributos de um objeto informacional específico. (BRASCHER; CAFÉ, 2008, p. 5).

Porém as autoras não se limitam a essas definições, como o assunto é vasto, é preciso observar outras vertentes teóricas abordadas por diversos autores que complementam a construção dos conceitos. A visão de Svenonius vista nos estudos de Brascher, Café (2008) sobre representação da informação é um exemplo desse complemento. Segundo as autoras, "alguns tipos de representação da informação são construídos por meio de linguagens elaboradas especificamente para objetos da OI" (BRASCHER, CAFÉ, 2008, p.5). Essas linguagens subdividem-se em linguagens de descrição da informação e de descrição do suporte. Dentro do contexto da Organização da Informação e da Representação da Informação, os registros da informação são os objetos, no caso o campo dos objetos físicos, diferente do campo da cognição, cuja unidade elementar é o conceito. (BRASCHER; CAFÉ, 2008).

Por meio das ideias de Fogl sobre a cognição, o resultado desta é o conhecimento e não a informação. Quando se refere à Organização do conhecimento e Representação do Conhecimento, estamos no campo dos conceitos e não no dos registros de informação (BRASCHER; CAFÉ, 2008).

Entre os autores que seguem uma vertente diferente das apresentadas, as autoras citam e discordam de Hjørland. Na visão de Hjørland, o processo de organização do conhecimento, usado na Ciência da informação, engloba a construção, de resumos, a catalogação, a classificação, a indexação, o estabelecimento de elos, entre outros. (HJORLAND, 2023). No entendimento de Brascher Café (2008), esses processos são aplicados a objetos físicos – aos objetos informacionais e, por consequência, são processos de organização da informação e não do conhecimento. É preciso pontuar desde já que essa visão das autoras, é a visão que será aplicada ao presente trabalho.

Ainda nessa linha, Hjørland reitera que a descrição de documentos e seus conteúdos, características e objetivos. A organização dessas características tem por objetivo tornar esses documentos acessíveis. A organização do conhecimento para esse autor diz respeito aos métodos de indexação, resumos, gestão de arquivos, entre outros, com finalidade de recuperação da informação (BRASCHE; CAFÉ, 2008).

É reiterado que na proposta conceitual apresentada pelas autoras, esse conceito se refere à organização da informação e não à organização do conhecimento.

Algo que pode ser argumentado sobre a descrição de conteúdo que compreende a elaboração de recursos, a classificação e a indexação, é que esta lida com conceitos e não com os objetos informacionais, pois não são documentos, mas os conceitos contidos nos documentos que são classificados (ALVARENGA, 2003). Contudo, na proposta de Brascher Café (2008), distingue-se este tipo de representação conceitual, constituída por meio da atribuição de etiquetas que representam os conceitos expressos pelo autor, da representação do conhecimento representada como estruturas que são utilizadas para construir ou representar o mundo, de maneira que o conhecimento possa ser usado em diferentes aplicações, de forma manual ou de forma inteligente' (DAVIS, 1992).

No caso da representação conceitual, temos uma representação individual, referente a um objeto informacional específico, ou seja, ela leva em conta a maneira como o autor expõe as ideias no texto e as necessidades informacionais dos usuários potenciais de um sistema de informação, para escolher os elementos de representação. Já no caso da representação do conhecimento, esta não se restringe ao conhecimento expresso pelo autor, mas ela é fruto de um processo analítico do domínio e procura refletir uma visão consensual sobre a realidade que se busca representar. (BRASCHER, CAFÉ, 2008).

Na visão das autoras, existem dois tipos diferentes de processos de organização, "um que se aplica às ocorrências individuais de objetos informacionais - o processo de organização da informação, e outro que se aplica a unidades do pensamento (conceitos) - o processo de organização do conhecimento" (BRASCHER, CAFÉ, 2008, p. 6). A organização de conjuntos de objetos informacionais, físicos ou digitais, arranjados em forma de coleções, como visto em bibliotecas, museus, arquivos, tanto os tradicionais quanto os eletrônicos, compreende também um processo da Organização da Informação. Já a organização do conhecimento visa à construção de modelos de mundo que sejam abstrações da realidade. Esses dois processos geram dois tipos diferentes de representação. (BRASCHER, CAFÉ, 2008).

A partir desses conceitos de organização, Brascher e Café (2008) abordam os conceitos de representação, explicitando que a representação da informação é vista como o conjunto de atributos que representa determinado objeto informacional. Ela é obtida pelos processos de descrição física e de conteúdo, e a representação do conhecimento é constituída em uma estrutura conceitual que representa modelos

de um mundo e que permitam descrever e fornecer explicações sobre os fenômenos que são observados. Na proposta das autoras, elas recorrem às ideias de Shera e Egan no que se refere a Biblioteconomia e a Documentação, para delinear os processos de organização da informação. As autoras consideram a visão de Shera e Egan que consideram a organização da informação ser um processo de individualização de um determinado item entre os números dos que formam o conjunto de literatura (BRASCHER, CAFÉ, 2008). Essa proposta é ampliada ao conceito de objetos informacionais, e não apenas à literatura.

Esses conceitos de representação da informação tem o seu objetivo fortemente ligado ao de possibilitar a recuperação da informação quando necessário. O conceito de representação da informação corresponde ao conceito de representação secundária, esse tipo de representação se estabelece numa prática nos sistemas de informação documentais, onde os conceitos que constam nos registros primários são identificados nos elementos fundamentais de constituição desses objetos informacionais, garantindo pontos de acesso que representem esses documentos para futura recuperação da informação (ALVARENGA, 2003)

Ainda sobre a visão de Alvarenga (2003) relacionada à representação da informação, é possível afirmar que as informações compreendem descrições das características do documento, facilitando sua recuperação ao refletir sua origem e seu conteúdo, e que no documento eletrônico, a representação pode ser parte do próprio documento.

Essas visões sobre representação da informação nos levam a entender a importância destes aspectos dentro da Biblioteconomia, e que, a construção de ferramentas que visam auxiliar na recuperação da informação está intimamente ligada aos assuntos de representação e organização da informação e do conhecimento, e que esse entendimento é necessário para utilizar cada ferramenta na sua devida função.

Com relação a Organização do Conhecimento, é delineado pelas autoras como:

[...] o processo de modelagem do conhecimento que visa a construção de representação do conhecimento. esse processo tem por base a análise do conceito e de suas características para o estabelecimento da posição que cada conceito ocupa num determinado domínio, bem como das suas relações com os demais conceitos que compõe esse sistema (BRASCHER; CAFÉ, 2008, p. 8).

Desta forma, organizar o conhecimento é o ato de juntar o que se conhece em uma estrutura organizada (BRASCHER; CAFÉ, 2008). Os conceitos se constituem em unidades do conhecimento, e a organização do conhecimento deve ser baseada nessas unidades, ou seja, nos conceitos Dahlberg, a autora define Organização do Conhecimento como a ciência que estrutura e organiza unidades do conhecimento (conceitos) segundo seus elementos de conhecimento (características) inerentes e a aplicação desses conceitos e classes de conceitos ordenados aos objetos, assuntos e objeto/assunto (DAHLBERG, 1993).

O conceito, que é a unidade do conhecimento, é formado sintetizando as características que podem ser enunciadas sobre algo. Estas características podem ser representadas por significantes como termos, nomes e códigos. As características, denominadas pelas autoras como elemento do conhecimento, é um componente de unidade do conhecimento, ou seja, pelos elementos do conhecimento são formados os conceitos (BRASCHER; CAFÉ, 2008).

Brascher e Café (2008), entendem que a representação do conhecimento é realizada pela utilização de diferentes tipos de sistemas de organização do conhecimento. Estes, são sistemas conceituais que representam um determinado domínio pela sistematização dos conceitos e relações semânticas estabelecidas entre esses domínios. O Sistema de organização do conhecimento foi criado para englobar os diferentes sistemas de classificação, cabeçalho de assuntos, ontologias, glossários, dicionários, taxonomia e tesouros.

Quanto aos objetivos dos sistemas de organização do conhecimento, Soergel (1999) enumera eles como: prover mapas semânticos para um domínio e a relação entre mais de um domínio, orientar e servir como um instrumento de referência, melhorar a comunicação e o ensino, fornecer uma base para uma boa execução de uma pesquisa. Isso exemplifica o uso prático dos sistemas de organização da informação para diversas áreas e atividades.

Pode-se perceber que, da mesma forma que informação e conhecimento são conceitos inter-relacionados, mas distintos, a Organização da Informação e a Organização do conhecimento são processos que também unem essas características de proximidade e por conta disso, compartilham vários aspectos (BRASCHER; CAFÉ, 2008). O entendimento de cada um dos processos separadamente dá o auxílio necessário para a construção dos seus recursos de representação e organização. A construção e utilização desses recursos será

discutida posteriormente neste trabalho com o intuito de entender as bases e atribuição da elaboração do Tesouro de Games.

4 REPRESENTAÇÃO TEMÁTICA E INDEXAÇÃO

A humanidade desde seu início, busca uma maneira de representar suas interações com a natureza, procurando formas de abstrações que representem algo concreto ou algum tipo de atividade ou fenômeno. Segundo Bezerra (2008, p. 4), "A palavra representação está presente no contexto da humanidade, desde a pré-história.". A palavra tem origem do latim "repraesentatio", de repraesentare ou se fazer presente.

Essa ideia de representar e registrar acompanha a humanidade desde o início, é corroborada por Dias e Naves (2007) que afirmam que desde os primórdios, a humanidade vem agindo e transformando o ambiente e que a partir de determinado momento, desenvolveu a motivação e a capacidade de elaborar registros e que ao longo da história, essa motivação se deu pelo reconhecimento da importância desses registros como meio de transmissão das informações neles contidas. A partir desse ponto a quantidade, variedade e complexidade dos registros só faz aumentar, estimulado tanto pelo aumento da população, mas também pelo desenvolvimento de novas tecnologias e métodos de elaboração e produção desses registros.

O conceito de representação pode ser observado em áreas de estudo. Na Filosofia que diz que "a representação é o que faz com que um objeto esteja presente no espírito". Na Psicologia, a representação pode ser entendida como "uma percepção, uma imagem mental, cujo conteúdo se refere a um objeto, a uma situação, a uma cena, etc. do mundo, no qual o sujeito vive". Mas o conceito mais simples que se pode levantar de representação é "estar no lugar de qualquer coisa". (BEZERRA, 2008).

Com respeito à Ciência da Informação, o autor diz que:

[...] No contexto da Ciência da Informação, da Biblioteconomia e também da Gestão do Conhecimento, as pesquisas consagradas ao tema representação abordam vários aspectos, por exemplo, o processamento, a busca, a comunicação, a disseminação e a recepção da informação. Está associada aos aspectos de tratamento, organização, gestão e uso da informação, pois, como afirma Meunier (2000) "a verdadeira natureza da informação é representacional (BEZERRA, 2008, p. 5).

Dentro dos tipos de representações, nesse tópico serão discutidos os conceitos, definições e implicações da representação temática e da indexação.

Entende-se por representação temática aquela que aborda os assuntos dos documentos, dos seus temas. Segundo Maimone, Silveira e Tálamo (2011), a representação temática detém-se nos assuntos dos documentos com o intuito de aproximá-los. Essa representação foca em facilitar a recuperação de materiais com temas semelhantes.

A representação temática cuida do assunto ou tema dos documentos, que esse tratamento temático tem uma forte carga subjetiva e visa caracterizar o documento do ponto de vista do seu conteúdo. Muitos vão chamar esse conteúdo de assunto do documento, só que esse assunto depende de quem faz a leitura. E essa leitura para definição do assunto é feita por um profissional de informação designado catalogador, classificador, indexador, ou outras definições (DIAS; NAVES, 2007). A responsabilidade de determinar o assunto ou tema de um documento, passa por um profissional especializado em Ciência da informação, ou de acordo com Dias e Naves (2007, p. 9), "É esse profissional da informação que irá examinar o documento e tomar a decisão, muitas vezes difícil, de identificar o assunto ou assuntos de que trata o mesmo".

Como podemos observar, a representação temática aborda os assuntos dos documentos, o que torna importante a identificação correta desses assuntos e o processo de indexação. Identificar o tipo de indexação que será utilizada dependerá do tipo de finalidade da indexação, se essa será mais ou menos extensiva e exaustiva ou detalhada, com um nível de especificidade maior ou menor (CARNEIRO, 1985). A ideia de que a representação temática está ligada ao processo de indexação, fica mais clara quando Catarino, Cervantes e Andrade (2015, p. 106) afirmam que: " A representação do conteúdo de um documento é denominada representação temática e abarca os processos de classificação e indexação."

Para podermos entender esses processos, vamos observar a definição de indexação dada pela norma NBR 12676/1992 que define a indexação como: "Ato de identificar e descrever o conteúdo de um documento com termos representativos dos seus assuntos e que constituem uma linguagem de indexação." (NBR 12676/1992, 1992, p. 2).

O conceito de indexação não fica restrito apenas ao que diz a norma, pois suas atribuições atingem um alcance mais amplo de suas definições, de acordo com

os contextos utilizados. Segundo Dias e Naves (2007), no contexto do tratamento da informação a indexação um sentido mais amplo ao se referir à atividades referentes à criação de índices e outro sentido mais restrito ao se referir à indexação de assuntos das informações contidas nos documentos. Pode ser observado que a indexação pode ser utilizada tanto no contexto de organização da informação, quanto na organização do conhecimento. O Próprio Dias dá uma característica mais voltada à organização da informação quando se refere ao conceito de indexação: "é a terminologia mais usada para designar o trabalho de organização da informação quando realizado nos chamados serviços de indexação e resumo" (DIAS; NAVES, p. 9, 2007).

Observando mais o caráter de organização do conhecimento da indexação, que trata de traduzir descritores para que se possa identificar o assunto do documento, podemos citar a definição de Cintra sobre o processo de indexação:

[...] A operação denominada indexação é definida como a tradução de um documento em termos documentários, isto é, em descritores, cabeçalhos de assunto, termos-chave, que têm por função expressar o conteúdo do documento. A indexação assim definida é, pois; uma "tradução lexical" das unidades lexicais da língua em que está escrito o documento, para unidades lexicais de uma linguagem documentária (CINTRA, 1983, p. 5).

Dentro dos processos de indexação é suposto que se faça uma leitura do documento para que seja feito um trabalho de identificação de descritores que representam o documento. Essa leitura pode ser feita de maneira parcial, mais usual, ou global. Existem pesquisas que indicam que uma leitura proficiente não se processa todas as palavras, mas sim segmentos ou blocos de informações. (CINTRA, 1983).

É importante ressaltar que na análise dos documentos, verifica-se que a informação relevante para representar o documento pode estar numa frase, palavra, parágrafo ou mesmo no texto. Escolher de que forma a indexação será realizada é essencial para eficiência na futura recuperação da informação e essa indexação deve levar em conta vários parâmetros como o tipo de usuário, tipo de documento, o assunto a ser tratado entre outros fatores que precisam ser levados em conta na hora de representar um documento (SMIT et AL, 1987).

Esse grande número de variáveis envolvidas nos processos de indexação é ressaltado por Carneiro (1985, p. 222), que pontua: "na implantação de um serviço

de indexação há que se levar em conta um grande número de variáveis que irão afetar consideravelmente o desempenho do serviço”. Uma dessas variáveis que podemos destacar é a cobertura de assuntos. Carneiro (1985) afirma que é importante identificar os assuntos centrais e periféricos e as áreas onde são necessárias um tratamento superficial ou um mais profundo dos assuntos.

Essa atenção na leitura e/ou avaliação dos documentos para encontrar formas de representar seu conteúdo de acordo com o assunto ou tema nele contido pode ser compreendida como parte do tratamento temático podendo ser definida como análise de assunto. Essa análise é considerada uma etapa intelectual e um trabalho de excelência feito pelo indexador (DIAS; NEVES, 2007). Os autores pontuam que:

[...] A análise de assunto é o processo de ler um documento para extrair conceitos que traduzam a essência de seu conteúdo. Essa tarefa está sujeita à interferência de diversos fatores ligados à pessoa daquele profissional, como nível de conhecimento prévio do assunto de que trata o documento, formação e experiência, subjetividade, além de fatores lingüísticos, cognitivos e lógicos (DIAS; NEVES, 2007, p. 05).

Desta forma, dentro da representação temática ou do tratamento temático, a indexação torna-se necessária, pois "vão fornecer os termos padronizados para representar o assunto ou assuntos identificados nos documentos analisados" (DIAS; NEVES, 2007, p. 13).

Os processos de indexação colaboram nas identificações dos termos e conceitos na elaboração de um tesouro, tendo em vista que esses elementos pertencentes ao tesouro versam sobre a representação do tema do qual um tesouro irá abordar, sendo importante os trabalhos de indexação para a correta escolhas dos termos e conceitos mais adequados para o tesouro que são voltados para coleções especializadas. (DIAS; NEVES, 2007).

Desta forma, podemos concluir que o tesouro é um recurso referente à representação temática e que os processos de indexação utilizados para construção desse tipo de recurso versam sobre as implicações da disciplina de Organização do Conhecimento.

5 TESAURO

Nesse tópico serão discutidas as definições, conceitos e caracterização do género tesouro, sua origem e evolução dentro dos estudos da Ciência da Informação. Além de estabelecer a escolha do tesouro dentro da construção proposta deste trabalho.

A palavra tesouro tem origem do Grego e do Latim e significa tesouro. Inicialmente o tesouro surge como um dicionário que apresenta elementos diferenciadores como o próprio termo tesouro e a sua proposta de ampliar o domínio conceitual da língua inglesa. Assim surgiu o "*Thesaurus of english words and phrases*" escrito por Mark Roget em Londres no ano de 1852 (FELIPE, 2016).

Segundo Felipe (2016), a criação do "*Thesaurus of english words and phrases*" iniciou uma ruptura da forma tradicional de construir dicionários e a partir da sua criação, surgiram indícios de determinar relações entre as palavras. "O objetivo do "*Thesaurus of english words and phrases*" era exibir as palavras classificadas e arranjadas para facilitar a expressão das ideias e para ajudar na composição literária." (FELIPE, 2016, p. 20). Essa foi a forma de representar e promover a organização dos elementos linguísticos, privilegiando temas com o maior número de temáticas, termos, palavras e conceitos. O tesouro de Roget foi pensado como uma classificação de ideias com o intuito de auxiliar aqueles que procurassem palavras apropriadas. Dessa forma Roger considerou a organização de várias seções expressas em um quadro sinóptico de categorias, responsável pela especificação das divisões e subdivisões dessas categorias conceituais existentes. Felipe (2016) completa:

[...] Essas categorias eram expressas como seis grandes classes semânticas: espaço, matéria, relações abstratas, intelecto, vontade e afeição, sendo as três últimas, categorias exclusivamente psicológicas. Assim, termos/conceitos e palavras se relacionam entre si por grau de relevância, o que possibilita a recuperação de uma ideia, mostrando o relacionamento desta com outras ideias (FELIPE, 2016, p. 20).

O "*Roget's thesaurus*" inspirou de uma nova forma de possibilitar o acesso à informação e ao conhecimento por meio de correlações de termos e significados. Criando uma linguagem documentária que foi denominada de "tesouro". O tesouro foi bastante difundido depois da Segunda Guerra Mundial. Muito por conta do

crescimento da produção de documentos científicos e técnicos. Hans Peter Luhn do *Research Center* da IBM dos Estados Unidos, desenvolveu um sistema de palavras autorizadas que possuíam uma estrutura de referências cruzadas denominada *thesauros*. Ainda no pós-guerra, estudiosos da classificação na Inglaterra criaram a *Classification Research Group*, seu objetivo era estudar e aprimorar as teorias da classificação. Foi produzido por esse grupo o *Thesaurofacet*, que é considerado um marco das linguagens documentais por integrar a tabela de classificação com o tesouro (FOSKETT, 1973).

Avaliando-se no contexto da Biblioteconomia e da Ciência da Informação, Felipe (2016) afirma que o tesouro surge como uma linguagem documentária, e sua finalidade é a recuperação da informação, passando a ser utilizado substituindo as listas de cabeçalho de assunto empregadas em Sistemas de Informação. Já Gomes (1990), afirma que entre as linguagens documentárias, a mais conhecida é o tesouro e que essa é uma linguagem artificial, pois além de necessitar de regra explícitas para seu uso, não surgiu de processo evolutivo.

Os aspectos citados mostram como o tesouro moderno criado e passou por transformações ao longo de sua evolução, e como ocorreu uma mudança da tradição discursiva para o desenvolvimento do tesouro documental e essa passa a ser um gênero com propósitos e aplicações distintas no contexto social (FELIPE, 2016). Desta forma, buscaremos os conceitos e definições sobre tesouro apresentado como o de aplicações nesse contexto social.

De acordo com Felipe (2016) vários autores da área da Organização da Informação definem o tesouro como uma linguagem documental. E dentro do processo de análise documentária, as linguagens documentárias exercem a função de; "estabelecer a padronização terminológica realizada pelo controle de sinônimos e de ambiguidades; instaurar mecanismos para o relacionamento entre conceitos fundamentados numa compreensão do significado das formas linguísticas" (FELIPE, 2016, p. 19).

Existem duas vertentes que conceituam o tesouro dentro da Organização da informação, a primeira é representada por instituições de disseminação e padronização das informações científicas, sendo algumas delas: ISO, ANSI/NISO, ABNT, IBICT, e algumas outras; já a segunda vertente é a dos pesquisadores, tendo o seu objetivo estudar e entender o tesouro plenamente utilizando a teoria e a prática (FELIPE, 2016).

O quadro abaixo mostra as definições de tesouro pela vertente das diretrizes e normas:

Quadro 1 – Definições do tesouro pela vertente das instituições.

INSTITUIÇÕES	DEFINIÇÕES
IBICT	O tesouro é definido como um "vocabulário controlado e dinâmico abrangendo área específica do conhecimento. Em sua estrutura patenteia as relações vigentes entre os termos ou descritores [...] que, no conjunto, constitui a linguagem de indexação" (IBICT, 1984, p. 5).
UNESCO	O tesouro é caracterizado como um "vocabulário controlado de uma linguagem de indexação, formalmente organizado para explicitar as relações <i>a priori</i> entre conceitos, por exemplo, como genéricas e específicas". (UNESCO, 1993, p. 14).
ANSI/NISO	Aponta o tesouro como um "vocabulário controlado, organizado em uma ordem conhecida e estruturado de modo que os vários relacionamentos entre os termos sejam identificados e indicados claramente por meio de orientações normativas" (ANSI/NISO-Z3919 (2009, p. 9).
IFLA	O tesouro é definido como "um inventário em ordem alfabética e/ou sistematicamente ordenado de termos cuja relações paradigmáticas, como a hierarquia, estão estabelecidas. Sinonímia, homonímia e polissemia são controladas tanto quanto possível" (IFLA, 2009, p. 50)
ISO	A norma ISSO 25964 é o mais recente padrão internacional para a criação de tesouro publicada em 2011 e 2013, com recomendações sobre o desenvolvimento e manutenção de vocabulários para a recuperação da informação e sua interoperabilidade com outros vocabulários. Para essa norma, o tesouro é um vocabulário estruturado em que os conceitos são representados e controlados por termos, organizados de modo que as relações entre os conceitos são explícitas, e os termos preferenciais são acompanhados com uma relação de sinônimos ou quase sinônimos (ISO 25964, 2011, p. 28).

Fonte: FELIPE (2016, p. 23).

Essas definições trazidas pelas normas mostram características bastantes similares, com pouca diferenciação entre elas. Basicamente, elas definem o tesouro como um vocabulário controlado com finalidade de organizar e controlar documentos. Essas definições limitam a utilização do tesouro para processos ligados à indexação e restringem seu uso aos profissionais da área de Biblioteconomia e Ciência da Informação.

Voltemos nossa atenção para as definições da vertente dos pesquisadores e estudiosos apresentadas na Quadro 2:

Quadro 2 – Definições do tesouro pela vertente dos pesquisadores da área da Ciência da Informação.

AUTORES	DEFINIÇÕES
GOMES (1990)	O tesouro é uma linguagem documentária dinâmica que contém termos relacionados semântica e logicamente, cobrindo de modo compreensivo um domínio do conhecimento" (GOMES, 1990, p. 16).

CURRÁS (1995)	O tesouro "é uma linguagem especializada, normalizada, pós-coordenada, usada com fins documentários, em que os elementos linguísticos que compõem termos simples ou compostos encontram-se relacionados sintática e semanticamente" (CURRÁS, 1995, p.88)
BOCCATO RAMALHO e FUJITA (2008)	O tesouro é uma linguagem documentária "constituída por meios de unidades conceituais, extraídas da linguagem formal de uma área específica do conhecimento científico ou técnico. Sua estrutura sugere a ideia de sistema, visto que os conceitos relacionam-se entre si e são representados por termos, por meio de relação de equivalência, de hierarquia ou de associação. O tesouro, utilizado para a organização e recuperação da informação, constitui-se em importante instrumento de apoio às pesquisas científicas nas áreas de conhecimento" (BOCCATO; RAMALHO; FUJITA, 2008, p.200).
DODEBEI (2002)	O tesouro é uma lista de termos em que se indica sua classificação de acordo com as ideias que a representam, ou seja, um "instrumento apropriado para transmitir conceitos e as relações recíprocas desse, semelhantemente ao que ocorre com os termos expressos na linguagem dos documentos" (DODEBEI, 2002, p.67)
ROBREDO (2005)	O tesouro "é um instrumento de controle terminológico que permite traduzir a linguagem sistêmica mais rígida". (ROBREDO, 2005, p.157).
TÁLAMO; LENZI (2006)	O tesouro é uma linguagem documentária que representa de forma normalizada os conceitos de uma área específica através de termos que se manifestam em estruturas lógico-semânticas, cuja estrutura básica comporta uma relação de descritores que representam ou descrevem conteúdos temáticos por meio de unidades linguísticas, semânticas e suas relações, extraídas da linguagem formal de uma disciplina ou área específica do conhecimento que se torna um instrumento de representação e recuperação da informação (TÁLAMO; LENZI, 2006).
BOCCATO RAMALHO e FUJITA (2008)	O tesouro é uma linguagem de estruturas combinatórias e pós-coordenadas, constituídas de termos – unidades linguísticas provenientes da linguagem de especialidade e da linguagem natural -, denominados de descritores, providos de relações sintático-semânticas, referentes a domínios científicos especializados, possibilitando a representação temática do conteúdo de um documento, bem como a recuperação da informação (BOCCATO; RAMALHO; FUJITA, 2008, 201).
HUDON (2009)	O tesouro é uma lista de palavras simples ou de expressões com valor de termos, em um domínio mais ou menos limitado do conhecimento, um conceito único" (HUDON, 2009, 47).
CERVANTES (2009)	O tesouro é uma das linguagens documentárias mais utilizadas no processo de recuperação da informação em áreas gerais e específicas. Sua importância apoia-se no controle de terminologias

	que compõem os documentos de um SI especializado, e no emprego dos mesmos termos utilizados para representar os documentos que possuem os mesmos conceitos, quando a busca de um assunto é realizada (CERVANTES, 2009).
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonte: FELIPE (2016, p. 24).

É possível observar que o tesauro não possui definições tão uniformes como as mostradas nas normas. Felipe (2016, p. 25) afirma que "a maioria dos autores considera que o tesauro é uma linguagem documentária com grande complexidade teórico e prática.", e essa complexidade permite diferenciar do vocabulário controlado, por exemplo, pois adquire outros critérios na sua elaboração, "além das diretrizes (padronização) das normas, como: a necessidade dos usuários de uma Unidade de Informação, as especificidades das áreas do conhecimento, o crescimento da produção científica, o avanço tecnológico, entre outros" (FELIPE, 2016, p. 25).

Considerando-se o tesauro com uma linguagem documentária, torna-se necessário a atualização em diversas áreas. Felipe (2016, p. 25) pontua essas áreas como sendo: "no campo conceitual, nas tecnologias da informação, na necessidade informacional do usuário, entre outros". Sempre que houver algum avanço nas áreas citadas, é importante atualizar a linguagem, visto que "a linguagem é energia é criação, não se resumindo à um código convencional." (FELIPE, 2016, p. 25).

Quanto à finalidade do tesauro, o Quadro 3 mostra suas funções e formas de uso, segundo Felipe (2016, p. 26) "Quanto às funções, elas abrangem três etapas: descrição, tratamento e representação dos documentos".

Quadro 3 – Etapas da função do tesauro.

DESCRIÇÃO	TRATAMENTO	REPRESENTAÇÃO
Classifica os conceitos.	Transforma a informação em dados manipuláveis.	Estabelece os conceitos da demanda.
Proporciona o vocabulário que traduz os conceitos representando-os de forma unívoca.	Favorece o controle e a validação dos dados.	Proporciona o vocabulário dos conceitos da demanda.
Favorece a coerência da análise documentária.		Facilita o diálogo entre usuário e sistema.
Apresenta o entorno semântico dos descritores escolhidos para traduzir os conceitos.		

Fonte: FELIPE (2016, p. 26).

Focando nas funções do tesauro, Gusmão (1989) afirma que a função do tesauro é, no momento da indexação, representar assuntos dos quais o documento trata com finalidade de recuperação da informação. Além da finalidade de auxílio nos processos de recuperação, ele contribuiu com as atividades de indexação.

Dentre as finalidades do tesauro, a questão pedagógica. Essa função é a finalidade estabelecida para a criação do tesauro de games apresentado neste trabalho.

5. 1 ESTRUTURA DO TESAURO

As principais estruturas do tesauro são os termos e os conceitos. Segundo Gomes (1990, p. 15), "O termo equivale a um conceito + uma designação. Esta designação pode ser constituída por uma ou mais unidade léxica". Ainda segundo Gomes (1990), A menor unidade léxica é a palavra e que seu significado depende do contexto e que se ela for tomada isoladamente, pode existir vários significados para a mesma palavra e por conta disso, a utilização da palavra na indexação se torna inadequado. Por esse motivo a utilização da artificialidade na linguagem documentária que escolhe, a partir de alguns princípios, uma palavra ou expressão que representará um determinado conceito.

Já o conceito, pode ser conceituado como um agregado de características comuns a objetos individuais pode ser visto como representantes de uma classe e como objetos relacionados. (GOMES, 1990).

Segundo Felipe (2016, p. 28), "o conceito é fundamental para o entendimento da representação do conhecimento e o significado linguístico por constituir-se de aspectos qualificadores e estruturantes". É importante observar que é necessário existir o controle de termos para que cada termo seja atribuído a um conceito (FELIPE, 2016).

A existência de relações entre os conceitos é outra estrutura presente nos tesauros, as principais relações são as hierárquicas, as associativas e as de equivalência (FELIPE, 2016). As relações hierárquicas são estabelecidas, de acordo com Cintra et AL (2002):

[...] determinando-se conjuntos de termos do domínio nuclear, a área de especialização propriamente dita, e de domínios periféricos, áreas

complementares, conforme necessidades objetivas do sistema em questão. (CINTRA et AL, 2002)

De acordo com Felipe (2016, p. 31), as relações associativas "cobrem as relações entre pares de descritores que não são membros de um conjunto de equivalência, e nem podem ser organizadas em uma hierarquia".

Sobre as relações de equivalência, estas se estabelecem entre os descritores preferido e não-preferido. Essas relações também podem denotar equivalência entre os termos, evidenciando que dois ou mais termos representam o mesmo conceito. (FELIPE, 2016). Para expressar o uso do termo preferencial é utilizado a notação USE, que denota que o termo que segue é preferido ao termo apresentado. Enquanto a notação UP, denota que o termo que segue é sinônimo do termo apresentado.

Vimos que para apresentar as relações de um tesouro, são necessárias notações abreviadas para facilitar o entendimento das relações entre os termos. O Quadro 4 mostra algumas dessas abreviaturas utilizadas os tesouros:

Quadro 4 – Abreviaturas utilizadas nos tesouros.

<p>Relações de equivalência: USE = precede o termo preferido UP = precede o termo não-preferido</p>
<p>Relações hierárquica: TM = Termo genérico maior em uma hierarquia TG = Termo genérico</p> <p>Maiores distinções podem ser feitas através do uso dos seguintes símbolos: TMG = Termo genérico maior TGP = Termo genérico partitivo TE = termo específico</p> <p>Maiores distinções podem ser feitas através do uso dos seguintes símbolos: TEG = Termo específico genérico TEP = Termo específico partitivo</p>
<p>Relação associativa: TR = Termo relacionado</p>
<p>Conceito de termos NE = Nota explicativa ou Nota de escopo</p>

Fonte: FELIPE (2016, p. 35).

Estas foram algumas das estruturas que caracterizam um tesouro, cada tesouro pode focar em partes que sejam mais adequadas para o seu propósito. As estruturas utilizadas na produção do tesouro apresentado neste trabalho, serão melhores discutidas na seção 9.

6 METODOLOGIA

Nesse tópico são apresentados os métodos com os quais o presente trabalho foi executado. O tipo de pesquisa que foi realizada, a forma como os dados foram obtidos e o tratamento dado com o propósito de alcançar os objetivos propostos. Dentre os vários tipos de pesquisas encontradas nas metodologias científicas, a pesquisa bibliográfica foi a escolhida como a melhor maneira de obtenção dos dados necessários.

A metodologia científica é a abordagem para obtenção sistemática e objetiva de conhecimento por meio de técnicas utilizadas pela ciência (RODRIGUES, 2007). Através da metodologia científica é realizada uma pesquisa estruturada em bases científicas com as quais ela possa ser falseada e avaliada por outros pesquisadores.

[...] Pesquisar, significa, de forma bem simples, procurar respostas para indagações propostas.” – “Pesquisa científica é a realização concreta de uma investigação planejada, desenvolvida e redigida de acordo com as normas da metodologia consagradas pela ciência.” – “A pesquisa é uma atividade voltada para a solução de problemas, através do emprego de processos científicos.” – “Pesquisa científica é um conjunto de procedimentos sistemáticos, baseados no raciocínio lógico, que tem por objetivo encontrar soluções para os problemas propostos mediante o emprego de métodos científicos.” (RODRIGUES, 2007, p. 2).

Optou-se por realizar uma pesquisa exploratória e bibliográfica como forma de atingir os objetivos propostos. Segundo Gil (2002, p. 41), “Estas pesquisas têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a tomá-lo mais explícito ou a constituir hipóteses.”

A pesquisa deste trabalho foi realizada exclusivamente por meio digital através de motores de buscas e acesso aos portais de periódicos e repositórios acadêmicos. Foram realizadas pesquisas em sites de notícias e portais especializados e os principais termos do tesouro foram retirados do site www.vgdb.com.br (vídeo game data base).

Devido ao caráter do trabalho, optou-se por escolher a pesquisa bibliográfica por melhor se adequar às condições de elaboração do tesouro. “Embora o planejamento da pesquisa exploratória seja bastante flexível, na maioria dos casos assume a forma de pesquisa bibliográfica” (GIL, 2002, p. 41).

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os

estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas. As pesquisas sobre ideologias, bem como aquelas que se propõem a uma análise das diversas posições acerca de um problema, também costumam ser desenvolvidas quase exclusivamente mediante fontes bibliográficas (GIL, 2002).

Outro aspecto com relação à metodologia apresentada em um trabalho diz respeito aos seus meios e aos seus fins. Sobre esses aspectos, o presente trabalho procurou seguir a metodologia pesquisa-ação intervencionista.

Essa metodologia tem como objetivo a resolução de problemas através de ações definidas pelos envolvidos com a situação do projeto, tendo a ação simultânea de intervenção, de elaboração e do desenvolvimento da teoria. O método em si pode ser centrado numa intervenção planejada por parte dos sujeitos (VERGARA, 2005). Outra característica do método da pesquisa-ação, é que ela busca a elaboração e o desenvolvimento teórico ao mesmo tempo que tem a intenção de solucionar problemas.

Segundo Vergara (2005), a mobilização dos sujeitos para atuarem nos processos de investigação, identificação e avaliação das ações que serão tomadas, a análise da teoria durante os processos e mudança provocados pelas intervenções, são algumas características dessa metodologia.

Durante o processo de elaboração do tesouro de consoles de videogame, algumas dessas características puderam ser observadas, como a atuação direta nas investigações referente às pesquisas de elaboração das notas explicativas, mudanças no decorrer do projeto como a remoção dos jogos como termos do tesouro, pois a inclusão dos mesmo não atenderia as diretrizes teóricas de um tesouro. E por fim, o produto em si é uma intervenção proposta pelos autores com relação às maneiras de se construir relações dentro de um tesouro a partir de um banco de dados já definido.

6.1 COLETA DE DADOS

O procedimento de coleta de dados se deu por meio da internet utilizando dois principais portais de busca Google Acadêmico e o portal Capes. As buscas por

artigos, livros e sites para a elaboração do tesauro, assim como a bibliografia utilizada, foram realizadas no período dos meses de março a junho de 2023.

Os termos utilizados para realizar a pesquisa nos sites de buscas foram escolhidos, primeiramente, de forma mais ampla para obter-se um resultado mais abrangente do retorno das buscas, para que, com a abundância de retornos, fosse realizada uma primeira filtragem dos resultados. Com isso, foram sendo feitas buscas com termos mais específicos e utilizando filtros como a área acadêmica e tipos de artigos.

O seguinte quadro mostra as entradas dos termos nos portais e o retorno dos termos pesquisados.

Quadro 5: Termos e resultados.

Termos da busca	Portais	resultados	Textos selecionados
Videogame	Google acadêmico	246000	4
Tesauro	Capes	2512	3
Representação da informação e do conhecimento	Capes	1066	5
Representação temática	Capes	2934	10
Organização da informação e do conhecimento	Capes	2993	6

Fonte: elaborado pelo autor (2023)

Além da pesquisa, foram utilizados bibliografia sugerida pelos orientadores de artigos e trabalhos sobre as teorias necessárias para a elaboração do tesauro.

Os dados para construção do tesauro foram majoritariamente retirados do site www.vgdb.com.br, mundodasmarcas.blogspot.com e www.eloutput.com termos como os nomes dos consoles e das empresas bem como suas definições dos conceitos do tesauro. O restante da elaboração do tesauro foi encontrado em artigos e livros.

Dos vários artigos pesquisados, 28 foram selecionados e utilizados para a construção desse trabalho.

6.2 ANÁLISE DOS DADOS

Após as filtrações das buscas e posterior coleta dos dados, foram selecionados os materiais mais adequados para a construção da teoria necessária do presente trabalho com base nos objetivos listados.

Dados coletados no site do Vídeo Game Data Base foram escolhidos como termos para o tesouro, principalmente os consoles de mesa e suas notas explicativas. Os demais termos como os fabricantes e gerações dos videogames, bem como suas notas explicativas, foram retirados de sites especializados e portais de notícias.

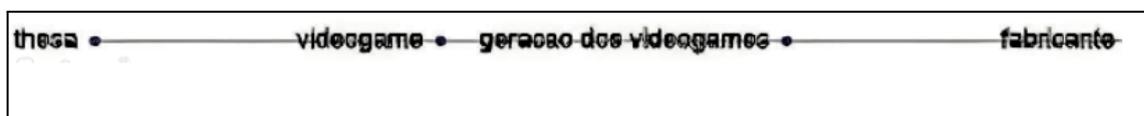
7 ELABORAÇÃO DO TESAURO

O Tesouro dos consoles de videogame procurou abranger sobretudo os consoles e os seus fabricantes. Esses são os principais pontos onde os termos são relacionados em suas hierarquias. No total, o tesouro conta com 99 conceitos, sendo: 63 Consoles, 33 Fabricantes dos consoles, além dos termos "videogame", "fabricante" e "geração dos videogames"

Optou-se por estabelecer a relação dos consoles com os seus respectivos fabricantes no lugar de estabelecer essa relação com a geração dos videogames. Essa escolha se deu pela proposta da VGDB, a base de dados que serviu de fonte para a maioria dos termos do tesouro. Apesar da base de dados mencionar as gerações nas descrições dos consoles, as informações dos fabricantes ocupavam um maior destaque nessas descrições. A VGDB não aprofunda nas definições e classificação das gerações, limitando-se apenas em informar a qual geração o console pertence. Por esse motivo escolheu-se definir o conceito "geração dos videogames" sem aprofundar e dividir as gerações.

Desta forma, o termo "geração dos videogames", como conceito, terá sua definição, explicação, e suas divisões na nota explicativa do conceito. E esse termo terá como TG o termo "videogame" e seus TE será o termo "fabricantes". A Figura 10 mostra como se dá essas relações entre os termos citados.

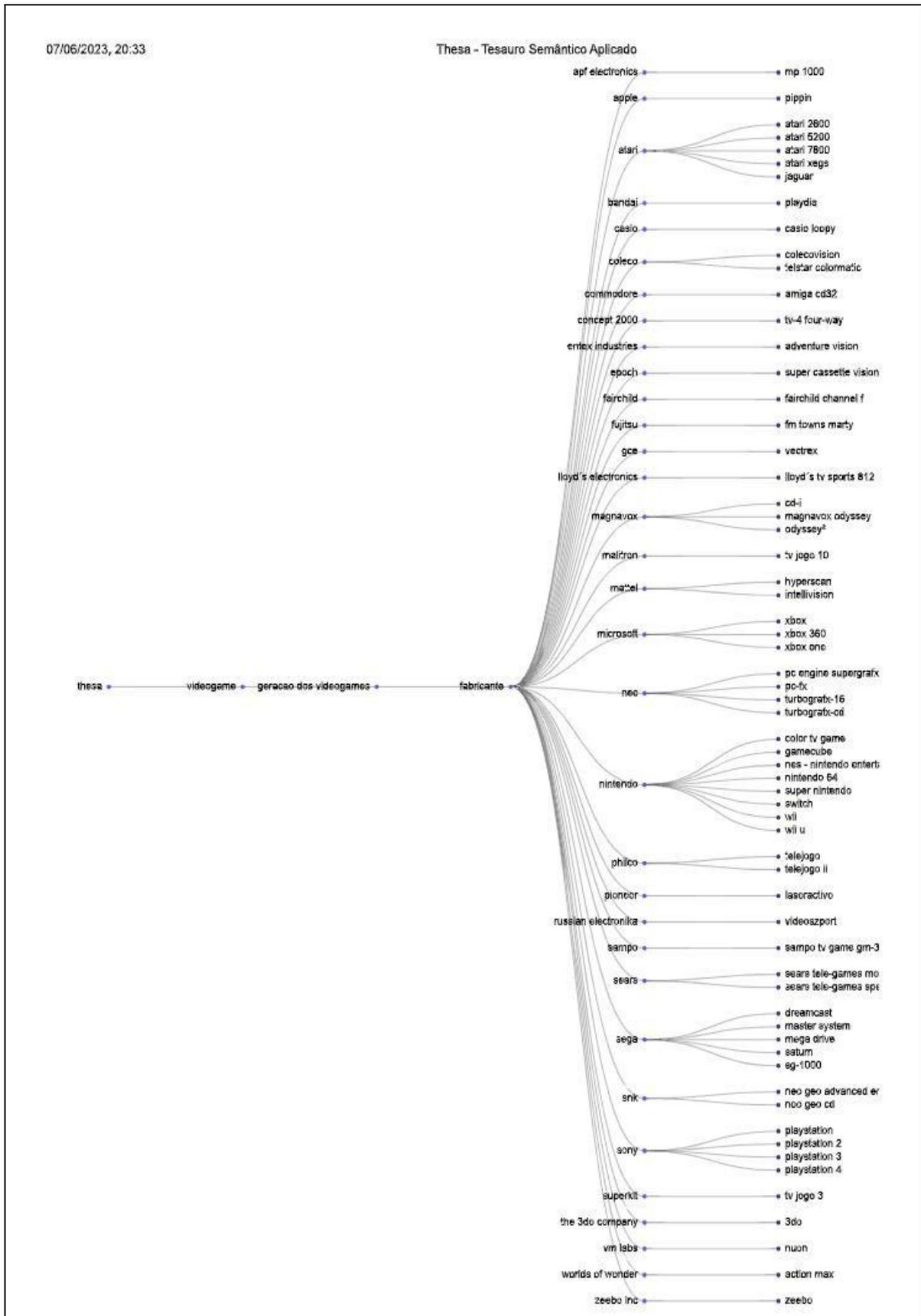
Figura 10 – Relações entre os termos videogames, geração de videogames e fabricante.



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

Com respeito aos demais termos, Todos os TR tem sua relação por meio de coordenação. De acordo com Mapas Conceituais (2023), "Relação entre conceitos ou classes que são subordinados a um mesmo conceito ou classe. Os conceitos ou classes assim relacionadas constituem o renque" (MAPAS CONCEITUAIS, 2023).

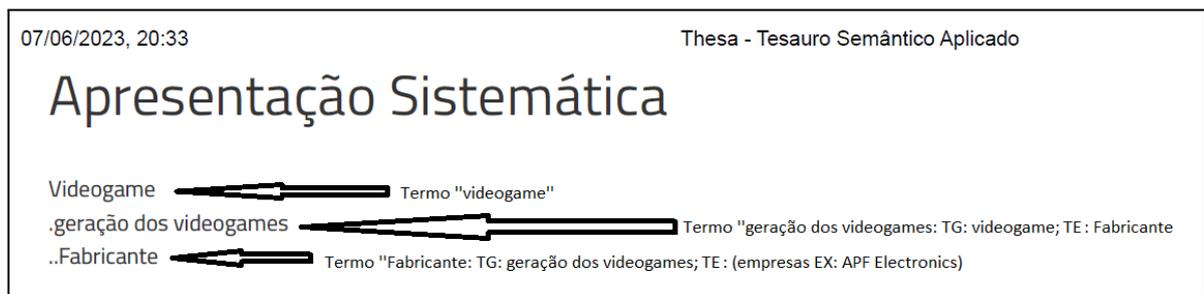
Figura 11 – Mapa conceitual do Tesouro.



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

Desta forma o Tesouro se organiza da seguinte forma: os consoles são TR entre si e possuem os fabricantes como TG. Os fabricantes são TR entre si, possui o termo "fabricante" como TG e os consoles como TE. O termo "fabricante" não possui termos relacionados, tem o termo "geração dos videogames" como TG e os fabricantes como TE. Já o termo "geração dos videogames" não possui TR, seu TG é o termo "videogame" e seu TE é o termo "fabricante". Por fim, o termo "videogame" não possui TG e TR, e o termo "geração dos videogames" é seu TE. A Figura 11 mostra o mapa conceitual gerado pela plataforma Thesa, enquanto a Figura 12 mostra parte da apresentação sistemática, evidenciando as divisões dos termos presentes na imagem.

Figura 12 – Parte da apresentação sistemática.



Fonte: Elaborado pelo Autor (2023).

Ao compor o tesouro, optou-se apenas por utilizar os consoles domésticos. O termo videogame abrange os dispositivos de hardware que rodam jogos eletrônicos interativos. "Os consoles eram máquinas menores e mais leves para serem utilizadas em casa, ligadas a um aparelho de televisão." (ARANHA, 2004). Para Wolf (2012), os consoles precisam de um display de saída, mas comumente uma televisão. Levou-se em conta escolher como termos do tesouro apenas os videogames considerados consoles de mesa, e optou-se pela definição de Frías e Ángel (2010) para eleger dentro da base da VGDB os consoles de mesa que seriam inseridos no tesouro. Para isso, os aparelhos têm como característica básica: a necessidade de conexão a um aparelho de tv, bem como a utilização de controladores para realizar as interações. Alguns aparelhos que tem como característica mais próximas de um microcomputador, não foram considerados. Dois aparelhos que possuem características híbridas o Switch e o Vectrx foram incluídos, pois possuem as características citadas e a sua principal utilização é como um console de mesa.

Após estabelecer a definição dentro do tesouro de um console de mesa, começou o processo de retirada de termos dentro da base. Utilizando os processos de indexação, foi criada uma lista com todos os aparelhos de videogames que se encaixavam na proposta do tesouro. Desta forma, os aparelhos como os portáteis e os computadores que rodam jogos não foram selecionados. No final do processo de indexação de termos foram separados 63 (sessenta e três) termos relativos às definições estabelecidas. Esses termos, dentro do tesouro, tornaram-se termos relativos entre si de modo coordenado (relação de coordenação).

Com a lista de termos referentes aos videogames, e escolhida que a relação de hierarquia seria estabelecida com as empresas que os fabricaram, era necessário retirar os termos referentes à essas empresas. Diferentemente dos videogames, as empresas em si não estavam listadas separadamente dentro da base de dados. Foi necessário encontrá-las dentro das informações relativas aos consoles.

Cada videogames apresentado na base de dados é organizado por ordem alfabética disponibilizada por links. Ao acessar o link referente a uma letra, o usuário era levado a uma lista de links com os nomes dos videogames iniciados com a letra escolhida. A Partir dessa lista, ao clicar no aparelho escolhido, uma página era aberta com informações sobre o console, entre elas: fotos, que foram incluídas no tesouro para ilustrar os termos referentes aos consoles, um texto com histórico e curiosidades, outros nomes do console, algumas datas importantes, uma lista com seus principais jogos e por fim, a empresa que fabricou.

Estabelecida a relação hierárquica, os termos referentes às empresas fabricantes dos consoles foram extraídos da base. 33 (trinta e três) termos foram escolhidos e suas relações estabelecidas com os consoles que foram fabricados por elas, ou seja, as empresas fabricantes de um ou mais console tornaram-se termo geral do ou dos consoles que elas produziram e as empresas ficaram como termos relacionados entre si por meio de coordenação.

As notas explicativas dos termos foram construídas a partir dos textos encontrados na base de dados. Esta foi a principal fonte relativa aos consoles e foram complementadas por outras fontes como site de notícias. Já no caso das empresas, foram utilizados os sites disponibilizados por elas. As informações complementares foram retiradas principalmente de dois sites: <http://www.mundodasmarcas.blogspot.com> e www.conceitos.com.

Para elaboração do tesauro, foi escolhido o banco de dados do VGDB, que é uma base de dados sobre videogames. Segundo os idealizadores, a ideia surgiu da falta de um site especializado, no Brasil para esse tipo de informação e que, diante do crescimento da "cultura gamer" no país especialmente a cultura de videogames antigos, o VGDB assume o papel de resgate da história dos games (VIDEO GAME DATA BASE, 2023).

Os autores afirmam que o objetivo do site é listar os jogos e consoles, possibilitando ao usuário encontrar informações sobre os videogames:

[...] Nosso objetivo é trazer listas completas de jogos lançados para todos os consoles, com informações, fotos e vídeos de todos eles, possibilitando que o usuário encontre em um só local, informações completas e gerais sobre os jogos e consoles que deseja pesquisar. Como a gama de informações necessária para se ter um banco de dados completo é muito grande, o trabalho de alimentação dos dados é feito de forma gradual, com atualizações diárias e muito trabalho de pesquisa (VIDEO GAME DATA BASE, 2023).

O início da criação da base deu-se a partir do acervo do criador do projeto e ampliada através de pesquisas e por meio de colaboração de outros colecionadores. O VGDB ainda publica matérias especiais sobre o universo dos videogames (atuais e antigos), além de colaborações em eventos. (VIDEO GAME DATA BASE, 2023).

As notas explicativas dos consoles foram construídas principalmente com base nos textos de apresentação dos consoles do próprio VGDB e através de pesquisas em portais especializados e nos sites das fabricantes.

Com os consoles escolhidos no site, os termos referentes aos fabricantes dos consoles, foram retirados das apresentações dos videogames encontradas na VGDB, pois no texto de apresentação dos consoles sempre era indicado os fabricantes.

Munido da informação de qual empresa ou companhia havia produzido o referido console, foram realizadas pesquisas na própria VGDB, em portais de notícia e nos sites www.mundodasmarcas.blogspot.com e www.conceitos.com, para criar as definições dos conceitos referentes às empresas fabricantes dos consoles.

Para a estruturação do tesauro, foi escolhida a Plataforma Thesa, a qual será apresentada no tópico a seguir.

7.1 A PLATAFORMA THESA

A forma de apresentação de um tesouro consiste em escolher a forma como ele será lido pelos usuários. A escolha da plataforma de apresentação, seja ela impressa ou por meio de um software, deve seguir critérios de acordo, não apenas com o seu objetivo, mas também com a plataforma em que o tesouro será elaborado (GOMES, 1990).

A elaboração de um tesouro obedece a critérios em consonância com sua finalidade. Um desses critérios que deve ser observado é onde e de que forma o tesouro será apresentado. Questões como a facilidade de acesso, o público alvo e a escolha do tema, devem ser levados em conta para que se eleja uma melhor forma de apresentação do tesouro (GOMES, 1990). Maneiras diferentes de apresentações devem levar em conta diferentes aspectos para que se possa elaborar um tesouro otimizado, prático, acessível e eficiente para quem o utiliza.

Dentre as formas de apresentação de um tesouro, a escolhida para esse trabalho foi por meio eletrônico através de um software online. A escolha foi baseada principalmente na facilidade de acesso ao tesouro e como ela se mostrou ser uma melhor opção de se trabalhar as entradas dos termos e conceitos e possibilitou o melhor acompanhamento dos envolvidos no projeto.

O tesouro apresentado neste trabalho foi desenvolvido na plataforma Thesa desenvolvida pela UFRGS com o objetivo de reduzir o trabalho operacional para a elaboração de tesouros, a plataforma foi desenvolvida para ajudar aos estudantes de graduação de biblioteconomia (GABRIEL JUNIOR; LAIPELT, 2017).

O Thesa surgiu como uma tentativa de solucionar alguns pontos não encontrados nos tesouros disponíveis por meio eletrônico. Segundo Gabriel Junior e Laipelt (2017), a maioria dos tesouros tradicionais geralmente é desvinculado dos sistemas de recuperação da informação, o que os torna limitados.

Outro fator que pode tornar os tesouros ineficientes, é o fato que eles optam por um modelo simplificado de relações entre os conceitos. Exemplo disto são as relações sintagmáticas, representadas pelos termos relacionados, essas relações não qualificam as relações que ocorrem entre os termos, apenas indicam a existência da relação sem observar o tipo (GABRIEL JUNIOR; LAIPELT, 2017).

Para a construção de alguns tipos de tesouro, pode ser necessário obedecer a algumas regulamentações. Tradicionalmente, para a construção de tesouros, obedece-se a duas regulamentações: as Normas ANSI/NISO Z39.19 e ISO25964.

O Thesa foi desenvolvido como um instrumento para auxiliar os estudantes de graduação do curso de biblioteconomia na disciplina de linguagem documentária, visando reduzir o trabalho operacional na elaboração de tesouros, liberando tempo e atenção para o trabalho de desenvolvimento cognitivo e conceitual referente a modelagem do domínio (GABRIEL JUNIOR; LAIPELT, 2017). Segundo os autores a base para a construção do programa foram as normas vigentes. " Como norteador do aplicativo, baseou-se nas normas ISO e NISO vigentes, de forma a compatibilizar suas diretrizes com os requisitos semânticos prementes nas novas demandas dos SOCs." (GABRIEL JUNIOR; LAIPELT, 2017, p.134). Os elementos necessários para o desenvolvimento do protótipo foram retirados da literatura disponível e das normas citadas, sendo os principais pontos, aqueles que dizem respeito ao levantamento das propriedades de ligação entre os conceitos. Para a escolha da linguagem de programação e do banco de dados, os desenvolvedores do software priorizaram o fator de interação e de possibilitar a utilização de forma abrangente. Gabriel Junior e Laipelt completam:

[...] O protótipo foi desenvolvido utilizando a linguagem php e banco de dados MySql, de forma a possibilitar o compartilhamento e desenvolvimento colaborativo da ferramenta. O software funciona em ambiente Web e pode ser baixado gratuitamente, podendo ser utilizado para fins didáticos em disciplinas dos cursos de graduação e pós-graduação ou para uso profissional (GABRIEL JUNIOR; LAIPELT,2017, p. 134).

Outro fator que a plataforma tenta ampliar são as possibilidades do Thesa de ser aplicado em diversos países. Ele foi desenvolvido com o princípio de multi-idiomas, podendo ser traduzidos para vários idiomas, mas segundo os autores, essa funcionalidade depende das interações e colaborações de outras entidades (GABRIEL JUNIOR; LAIPELT, 2017).

Outro conceito utilizado pelo thesa é a possibilidade dada ao usuário de construir múltiplos tesouros podendo escolher entre deixá-los abertos para visualização pública ou privados (em desenvolvimento). Além disso, ao desenvolver um tesouro dentro da plataforma, como mostrado na Figura 13, o usuário pode

inserir colaboradores dando acesso total ou parcial para modificação designando suas funções entre autor (ou coautor), orientador e colaborador.

Figura 13 - Inserção de colaboradores.

A imagem mostra uma janela de diálogo com o título "Adicionar colaboradores". No topo, há um ícone de fechar "x". Abaixo do título, o texto "Informe o e-mail do colaborador" está em azul. Segue um campo de entrada rotulado "email". Abaixo dele, a seção "function" contém três opções de radio button: "Autor", "Orientador" e "Colaborador". Na base da janela, há dois botões: "cancelar" (branco) e "adicionar termo" (azul).

Fonte: Página Thesa. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/collaborators>>. Acesso em 05/03/2023.

O Thesa baseia sua estrutura na concepção das relações entre conceitos. Sendo, para os desenvolvedores, um conceito podendo ter sua representação feita por meio de um termo, uma imagem, um som, um link ou qualquer outra forma que possa ser explicitada. Segundo os autores, nessa abordagem o conceito é perene, enquanto sua representação pode variar (GABRIEL JUNIOR; LAIPELT, 2017).

7.2 FUNCIONALIDADES DO THESA

Como mencionado anteriormente, a Plataforma Thesa pode ser acessada por meio web, necessitando que o usuário realize um cadastro através de um e-mail dando a ele acesso à plataforma. Após a realização do login, o usuário está livre para criar seu tesouro e começar a adicionar os termos. A Figura 14 mostra como os termos podem ser inseridos e como esses termos são transformados em links pelos quais podem ser selecionados. Após a inserção dos termos, pode-se começar a escolher os termos que serão transformados em conceito através da ferramenta

"criar conceito" e a partir desse ponto, editar conforme os objetivos do tesauro (THESA: TESAURO SEMÂNTICO APLICADO, 2023).

Figura 14 - Inserção de novos termos.

Home Configurações ▾ Ferramentas ▾ adicionar termo

Inserção de novos termos

termos *

Qualificação dos termos

idioma * Português (Brasil)

Forçar caixa baixa dos termos

salvar

Fonte: Página Thesa. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/collaborators>>. Acesso em 05/03/2023.

Com a adição, o usuário seleciona o termo escolhido e por meio da ferramenta "criar conceito" ficando livre para editar o novo conceito criado. Podendo escolher se aquele conceito será um termo geral, relacionado e/ou específico a outros conceitos dentro do tesauro (THESA; TESAURO SEMÂNTICO APLICADO, 2016 – 2023)

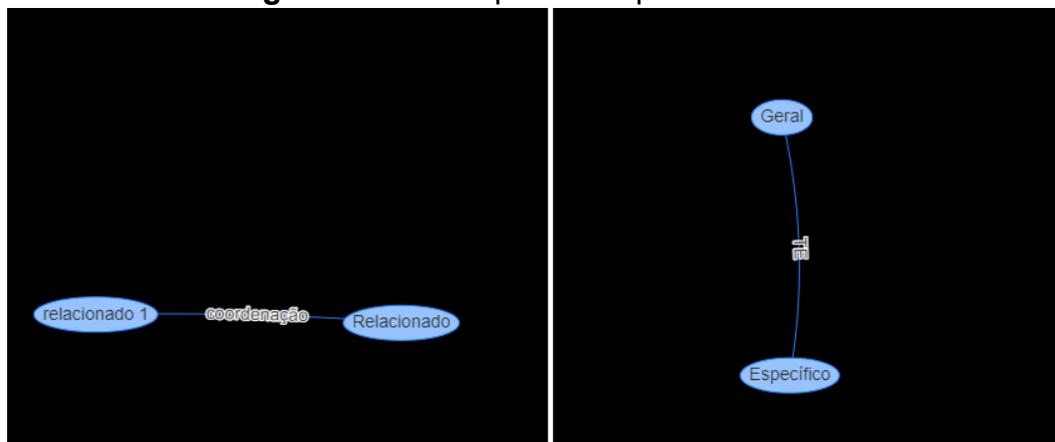
O Thesa oferece algumas relações que podem ser escolhidas quando for estabelecida as relações entre termos. São elas:

- coordenação;
- ação/produto;
- causa/efeito;
- oposição/antonímia;
- afinidade;
- processo/parte de;
- característica do produto;
- ação/paciente ou objetivo;

- ação/propriedade;
- campo de estudo/objeto ou fenômeno;
- ação ou objeto/contra agente;
- conceito ou objeto/propriedade;
- objeto/suas partes;
- matéria prima/produto.

Após o usuário definir os conceitos e suas relações, o thesa gera automaticamente um mapa conceitual entre os conceitos.

Figura 15 – Exemplo de mapa conceitual.



Fonte: Página Thesa. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/collaborators>>. Acesso em 05/03/2023.

Outras funcionalidades do thesa dentro da edição dos termos, são a criação das notas explicativas dos conceitos e a opção de atribuição dos termos equivalentes. Segundo os autores, o Thesa auxilia os usuários nas partes operacionais, deixando mais tempo e atenção às etapas conceituais e cognitivas da elaboração de um tesauro.

[...] O Thesa foi desenhado para ser uma ferramenta flexível e passível atualizações, com a incorporações de novas propriedades de relacionamento entre os termos, conceitos e esquemas (domínios), bem como a interoperabilidade entre tesauros de outros autores ou de outros domínios, possibilitando futuramente a construção de dicionários de sinônimos e inferências de tesauros já concebidos (GABRIEL JUNIOR; LAIPELT, 2017, p. 136).

O Thesa mostrou ser uma plataforma adequada para a elaboração do Tesauro dos Consoles de Mesa Contidos no Vídeo Game Data Base. Por ser um software gratuito, em português e de fácil acesso, além de possuir uma ferramenta que

permite a múltipla colaboração, auxiliando a contribuição entres os colaboradores. Além das funcionalidades mais inerentes aos tesouros como a possibilidade de escolher o tipo de relações entre os termos e a construção automática dos mapas conceituais.

7.3 TESAURO DO VIDEOGAME

Como resultado do processo empreendido na presente pesquisa, apresentamos o Tesouro do Videogame que conta com 99 termos, mapa conceitual dos termos, parte sistemática, glossário, apresentação alfabética dos termos com seu termo geral, termo ou termos específicos e termo ou termos relacionados. O tesouro apresenta também uma ficha terminológica para coleta dos termos que traz o conceito com sua definição, as relações entre os outros termos e as datas de criação e última atualização do termo.

Pela sua extensão, o tesouro foi alocado no Apêndice A, sendo também acessível através do link abaixo:

http://www.ufrgs.br/tesauris/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração desse Tesouro procurou seguir os preceitos da Organização do Conhecimento e os preceitos que envolvem suas teorias, sendo o Tesouro em si, uma ferramenta para ajudar o usuário a conectar conceitos dentro de um mesmo tema e ajudar na realização da recuperação da informação.

O universo dos videogames é bastante amplo, e o que procuramos abordar neste trabalho foi uma parte da amplitude que envolve o mundo dos jogos eletrônicos. O Tesouro Dos Consoles De Mesa Contidos No Vídeo Game Data Base teve como base a VGDB, e dentro das informações contidas no site, procurou-se estabelecer os termos focando apenas nos aparelhos que reproduzem os jogos, ou seja, os consoles. Sabemos que existem as mais diversas possibilidades para um tesouro de games, como seus jogos, seus periféricos, as produtoras dos jogos, personagens, categoria de jogos... O que só ressalta o quanto esse tema é vasto e o quanto ele pode ser explorado, sendo assim, concluímos que o tesouro apresentado nesse trabalho é focado em uma parte do tema videogame, e que mais estudos e projetos voltados para o mesmo tema tornam-se necessários para que se possa explorar ainda mais o potencial acadêmico e social que o tema pode fornecer.

O desenvolvimento do tesouro foi um processo desafiador, no início do projeto, cogitou-se incluir os jogos referentes aos consoles, porém, observou-se que um tesouro dedicado aos jogos seria mais adequado. O processo de pesquisa dos tipos de videogame e sua história, do ponto de vista pessoal, foi bastante interessante e aproximou ainda mais minha relação com os videogames.

A temática dos videogames abrange um amplo espectro de relações, seja pelos seus aparelhos e tipos de aparelhos, pelos periféricos, jogos e tantos outros aspectos que podem ser abordados, justamente por isso o tema pode e deve ser desenvolvido em outros trabalhos acadêmicos, não apenas nas áreas de Ciência da Informação e Biblioteconomia, mas como em várias outras áreas do conhecimento.

Como sugestão, dentro da área retratada neste trabalho, a construção de uma taxonomia relacionada aos tipos de equipamentos que rodam jogos eletrônicos poderia ser uma pesquisa bastante interessante, tendo em vista que ajudaria a classificar melhor os tipos de videogames.

REFERÊNCIAS

- ALVARENGA, L. Representação do conhecimento na perspectiva da ciência da informação em tempo e espaço digitais. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, Florianópolis, v. 8, n. 15, p. 18-40, 1 set. 2003. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2003v8n15p18>. Acesso em: 23 jul. 2023.
- ARANHA, Gláucio. O processo de consolidação dos jogos eletrônicos como instrumento de comunicação e de construção de conhecimento. **Ciências & Cognição**, Rio de Janeiro, v. 3, p. 21-62, 31 nov. 2004.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 12676**: Métodos para análise de documentos - determinação de seus assuntos e seleção de termos de indexação. Rio de Janeiro: Abnt, 1992.
- Bezerra, F. M. P., “A representação temática nos sistemas de informação e o reflexo na qualidade de comunicação com os usuários.” **Repositório - FEBAB**, acesso em 24 de março de 2023, <http://repositorio.febab.org.br/items/show/4306>.
- BRASCHER, Marisa; CAFÉ, Lígia. Organização da Informação ou Organização do Conhecimento? In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9., 2008, São Paulo. **IX ENANCIB**. São Paulo: Ancib, 2008. p. 1-14.
- BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento**: de gutenberg a diderot. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CAMPOS, M. **Linguagem documentária: teorias que fundamentam sua elaboração**. Niterói, RJ: UFF editora, 2001.
- CAPURRO, R.; HJORLAND, B. The concept of information. **Annual Review of Information Science & Technology**. v.37, cap.8, p.343-401. 2003.
- CARNEIRO, Marília Vidigal. Diretrizes para uma política de Indexação. **Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG**, Belo Horizonte, v. 14, n. 2, p. 221-241, set. 1985.
- CATARINO, Maria Elisabete; CERVANTES, Brígida Maria Nogueira; ANDRADE, Ilza Almeida de. A REPRESENTAÇÃO TEMÁTICA NO CONTEXTO DA WEB SEMÂNTICA. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 3, n. 25, p. 105-116, set. 2015.
- CINTRA, Anna Maria Marques *et al.* **Para entender linguagens documentárias**. São Paulo: Polis, 2002.
- CINTRA, Anna Maria Marques. ELEMENTOS DE LINGÜÍSTICA PARA ESTUDOS DE INDEXAÇÃO. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 12, n. 1, p. 5-22, jun. 1983.

COELHO, Daniel. **Indústria dos games**: a mais lucrativa no mundo do entretenimento. 2022. Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/gazz-conecta/papo-raiz/industria-dos-games-mais-lucrativa-mundo-do-entretenimento/>. Acesso em: 14 mar. 2023.

CREPALDI, Rosilene. O jogo na história. In: CREPALDI, Rosilene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: Iesde, 2010. p. 12-16.

DAHLBERG, Ingetraut. Knowledge Organization: its scope and possibilities. **Knowledge Organization**, Frankfurt, v. 4, n. 20, p. 211-222, jan. 1993. Disponível em: <https://www.nomos-elibrary.de/10.5771/0943-7444-1993-4/ko-knowledge-organization-jahrgang-20-1993-heft-4?page=1>. Acesso em: 23 jul. 2023.

DAVIS, Hugh *et al.* Towards an integrated information environment with open hypermedia systems. In: EUROPEAN CONFERENCE ON HYPERTEXT '92, 4., 1992, Milão. **Proceedings [...]**. Nova Iorque: Association For Computing Machinery, 1992. p. 181-190.

DIAS, Eduardo Wense; NAVES, Madalena Martins Lopes. **Análise de Assunto Teoria e Prática**. Brasília: Thesaurus, 2007.

ERNKVIST, Mirko. Down Many Times, but Still Playing the Game: creative destruction and industry crashes in the early video game industry 1971-1986. In: GRATZER, Karl; STIEFEL, Dieter (ed.). **History of Insolvency and Bankruptcy from an International Perspective**. Flemingsburg: Escola Superior de Södertörn, 2008. p. 161-191.

FELIPE, André Andeson Cavalcante. **O gênero tesouro**: um modelo de avaliação linguística. 2016. 167 f. Tese (Doutorado) - Curso de Linguística, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2016.

FERNÁNDEZ-MOLINA, J. Carlos. ENFOQUES OBJETIVO Y SUBJETIVO DEL CONCEPTO DE INFORMACION. **Revista Española de Documentación Científica**, Madrid, v. 17, n. 3, p. 320-331, set. 1994. Disponível em: <https://redc.revistas.csic.es/index.php/redc/issue/view/111>. Acesso em: 01 ago. 2023.

FOGL, J. Relations of the concepts 'information' and 'knowledge'. **International Fórum on Information and Documentation**, The Hague, v.4, n.1, p. 21-24, 1979.

FOSKETT, A. **A abordagem temática da informação**. São Paulo: Polígono, 1973.

FRANCELIN, Marivalde Moacir; KOBASHI, Nair Yumiko. Concepções sobre o conceito na organização da informação e do conhecimento. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 40, n. 2, p. 207-228, maio 2011.

FRÍAS, Garfias; ÁNGEL, José. La industria del videojuego a través de las consolas. **Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales**, Cidade do México, v. 52, n. 209, p. 161-179, abr. 2010.

GABRIEL JUNIOR, Rene Faustino; LAIPELT, Rita do Carmo Ferreira. THESA: ferramenta para construção de tesauro semântico aplicado interoperável. **P2P & Inovação**, Rio de Janeiro, v. 3, n. 2, p. 124-145, mar. 2017.

Gusmão, H. R. (2012). **Tesauro de Ciência da Informação**: considerações teóricas e comentários. *Transinformação*. v. 1, n. 3, p. 43-48, 1989

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Haçar Espanha (org.). **MANUAL DE ELABORAÇÃO DE TESAUROS MONOLÍNGÜES**. Brasília: Ministério da Educação, 1990.

HJORLAND, Birger. **Encyclopedia of Knowledge Organization**. Disponível em: https://www.isko.org/cyclo/knowledge_organization. Acesso em: 1 ago. 2023.

HISTÓRIA DE TUDO. **História do videogame**. 2015. Disponível em: <https://www.historiadetudo.com/videogame>. Acesso em: 14 mar. 2023.

KENT, Steven L.. **The ultimate history of video game**: from pong to pokémon and beyond - the story behind the craze that touched our lives and changed the world. Nova Iorque: Three Rivers Press, 2001.

MAIMONE, Giovana Deliberali; SILVEIRA, Naira Christofolletti; TÁLAMO, Maria de Fátima Gonçalves Moreira. REFLEXÕES ACERCA DAS RELAÇÕES ENTRE REPRESENTAÇÃO TEMÁTICA E DESCRITIVA. **Informação & Sociedade: estudos**, João Pessoa, v. 21, n. 1, p. 27-35, abr. 2011.

MAPAS CONCEITUAIS. **Tesauro oc**: realção de coordenação. realção de coordenação. Disponível em: <https://mapasconceituais.eca.usp.br/vocab/?ark=ark:/99152/t3g0nqroq54e3k>. Acesso em: 16 mar. 2023.

RODRIGUES, William Costa. **Metodologia Científica**. Paracambi: Fundação de Apoio À Escola Técnica, 2007. P&B.

SOERGEL, Dagobert. The rise of ontologies or the reinvention of classification. **Journal Of The American Society For Information Science**. Baltimore, p. 1119-1120. out. 1999.

SMIT, Johanna W. *et al.* **Análise documentária**: a análise da síntese. Brasília: Ibict, 1987.

TAYLOR, A. G.; Joudrey, D. N. **The organization of the information**. 3.ed. Westport: Libraries Unlimited, 2009. 417 p.

THESA: tesauro semântico aplicado. **Tesauro Semântico Aplicado**. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa>. Acesso em: 24 mar. 2023.

VIDEO GAME DATA BASE. **Vgdb**. Disponível em: <https://www.vgdb.com.br/>. Acesso em: 14 mar. 2023.

VERGARA, Sylvia Constant. Pesquisa-ação. In: VERGARA, Sylvia Constant. **Métodos de pesquisa em administração**. São Paulo: Atlas, 2005. Cap. 18. p. 203-216.

WOLF, Mark J. P.. **Encyclopedia of Video Games**: the culture, technology, and art of gaming. Santa Barbara: Greenwood, 2012.

APÊNDICE A - TESAURO DOS CONSOLES DE MESA CONTIDOS NO VÍDEO GAME DATA BASE

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado



THESA: TESAURO DOS CONSOLES DE MESA CONTIDOS NO VÍDEO GAME DATA BASE

Tesouro

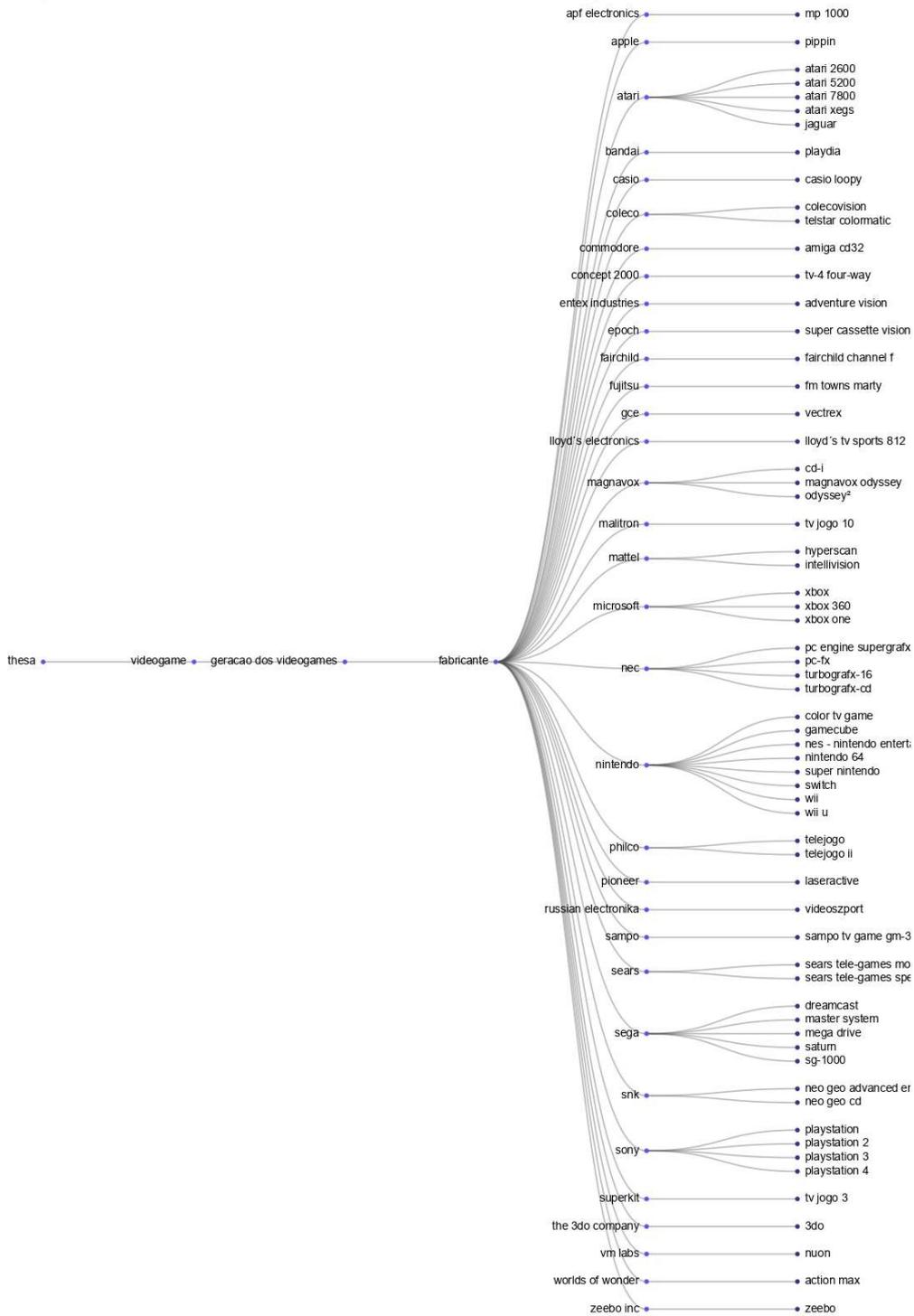
LUKAS PIETRO SILVA DOS SANTOS

MÁRCIA IVO BRAZ (Orientador)



23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado



Apresentação Sistemática

Videogame
 .geração dos videogames
 ..Fabricante
 ...APF Electronics
MP 1000
 ...Apple
Pippin
 ...Atari
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
 ...Jaguar
 ...Bandai
 ...Playdia
 ...Casio
Casio Loopy
 ...Coleco
Colecovision
Telstar Colormatic
 ...Commodore
Amiga CD32
 ...Concept 2000
TV-4 Four-Way
 ...Entex Industries
 ...Adventure Vision
 ...Epoch
Super Cassette Vision
 ...Fairchild
Fairchild Channel F
 ...Fujitsu
FM Towns Marty
 ...GCE
 ...Vectrex
 ...Lloyd's Electronics
Lloyd's TV Sports 812
 ...Magnavox
CD-i
Magnavox Odyssey
Odyssey²
 ...Malitron
TV Jogo 10
 ...Mattel
Hyperscan
Intellivision
 ...Microsoft
Xbox
Xbox 360
Xbox One
 ...NEC
PC Engine Supergrafx
PC-FX
TurboGrafx-16
TurboGrafx-CD
 ...Nintendo
Color TV Game
GameCube

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

...NES - Nintendo Entertainment System
...Nintendo 64
...Super Nintendo
...Switch
...Wii
...Wii U
...Philco
...Telejogo
...Telejogo II
...Pioneer
...LaserActive
...Russian Electronika
...Videospport
...SEGA
...Dreamcast
...Master System
...Mega Drive
...SG-1000
...Saturn
...SNK
...Neo Geo Advanced Entertainment System
...Neo Geo CD
...Sampo
...Sampo TV Game GM-3001
...Sears
...Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
...Sears Tele-Games Speedway
...Sony
...Playstation
...Playstation 2
...Playstation 3
...Playstation 4
...Superkit
...TV Jogo 3
...The 3DO Company
...3DO
...VM Labs
...Nuon
...Worlds of Wonder
...Action Max
...Zeebo Inc
...Zeebo

Glossário

~~3~~

3DO

definição: 3DO é um console de videogame lançado pela empresa americana The 3DO Company em 1993. O nome 3DO vem da tecnologia utilizada no console, que é baseada em um chip de processamento desenvolvido pela empresa. O 3DO foi um dos primeiros consoles a utilizar CD-ROMs como meio de armazenamento, o que permitia a reprodução de vídeos de alta qualidade e músicas em formato de CD.^(por)

~~A~~

Action Max

definição: Action Max é um sistema de jogos eletrônicos desenvolvido pela empresa Worlds of Wonder em 1987. É um console de jogos que utiliza a tecnologia de VHS para rodar seus jogos, que eram disponibilizados em fitas de vídeo. O Action Max possuía um sensor de luz infravermelha que era conectado à TV e que permitia aos jogadores interagir com os jogos utilizando uma pistola de luz. Os jogos eram gravados em fitas de vídeo e o jogador precisava apontar a pistola de luz para a TV para atirar nos alvos que apareciam nas telas.^(por)

Adventure Vision

definição: Console da segunda geração dos videogames. O Adventure Vision possui tela própria e um design semelhante a uma versão miniaturizada de um gabinete de arcade. Porém, por possuir um tamanho considerado grande para um console portátil, o mais correto é classificá-lo como um Tabletop.^(por)

Amiga CD32

definição: Amiga CD32 é um console de videogame lançado em 1993 pela empresa britânica Commodore. Foi o primeiro console de videogame 32 bits baseado no sistema operacional Amiga, e também o primeiro console de videogame a usar um drive de CD-ROM como seu principal meio de armazenamento de jogos.^(por)

APF Electronics

definição: APF Electronics é uma empresa americana que atuou na indústria de eletrônicos na década de 70 e 80. A empresa ficou conhecida por produzir consoles de videogame, incluindo o APF TV Fun e o APF Imagination Machine. O APF TV Fun foi lançado em 1976 e foi um dos primeiros consoles de videogame domésticos a incluir um microprocessador. O APF Imagination Machine, lançado em 1979, era um computador doméstico que também podia ser usado como um console de videogame. Além disso, a APF Electronics também produziu calculadoras, sistemas de áudio e outros eletrônicos. A empresa encerrou suas operações no final dos anos 80.^(por)

Apple

definição: Apple é uma empresa de tecnologia sediada em Cupertino, Califórnia, nos Estados Unidos. Fundada em 1976 por Steve Jobs, Steve Wozniak e Ronald Wayne, a Apple é conhecida principalmente por seus produtos de hardware, como o iPhone, iPad, Mac e Apple Watch, além de seu sistema operacional iOS.^(por)

Atari

definição: Atari é uma empresa pioneira no desenvolvimento de jogos eletrônicos, fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney nos Estados Unidos. O primeiro jogo produzido pela empresa foi Pong, que se tornou um enorme sucesso e ajudou a estabelecer a indústria de jogos eletrônicos como uma forma de entretenimento popular. A Atari continuou a lançar jogos inovadores, como Breakout e Asteroids, e também desenvolveu seu próprio console de jogos, o Atari 2600, que se tornou um dos consoles mais populares da década de 1980. A empresa passou por diversas mudanças de propriedade e enfrentou dificuldades financeiras ao longo dos anos, mas ainda é reconhecida como uma das principais empresas da história dos jogos eletrônicos.^(por)

Atari 2600

definição: O Atari 2600 foi um console de videogame lançado em 1977 pela empresa americana Atari. Ele foi o primeiro console de sucesso comercial e ajudou a estabelecer a indústria de videogames como uma força significativa no mercado de entretenimento eletrônico. O Atari 2600 foi um grande sucesso na década de 1980, vendendo mais de 30 milhões de unidades em todo o mundo. O console tinha uma grande biblioteca de jogos, incluindo clássicos como "Pac-Man", "Space Invaders" e "Pitfall!". O Atari 2600 também foi o primeiro console a usar

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

cartuchos de jogos, permitindo que os jogadores comprassem e jogassem diferentes títulos no mesmo console. Embora tenha sido eventualmente substituído por consoles mais avançados, o Atari 2600 continua a ser um ícone da cultura pop e um elemento importante na história dos videogames.^(por)

Atari 5200

definição. O Atari 5200 é um console de videogame lançado em 1982 pela Atari Inc. como sucessor do Atari 2600. O console possui um processador de 8 bits e uma ampla variedade de jogos disponíveis, incluindo alguns clássicos como Pac-Man e Space Invaders. O Atari 5200 apresentou uma série de melhorias em relação ao seu antecessor, incluindo gráficos aprimorados e controles mais sofisticados.^(por)

Atari 7800

definição. O Atari 7800 é um console de videogame de terceira geração lançado pela Atari em 1986. Ele foi projetado como uma atualização do Atari 5200, com melhorias na tecnologia de processamento, gráficos e som.^(por)

Atari XEGS

definição. O Atari XEGS é um videogame lançado pela Atari em 1987 que também pode ser usado como um computador doméstico. Ele foi baseado na linha Atari 8-bit e apresenta compatibilidade total com todos os jogos e programas da linha Atari 8-bit. O XEGS incluía um teclado destacável, joystick e um cartucho de jogo integrado, além de uma porta para cartuchos de jogos adicionais. O XEGS também foi projetado para ser compatível com todos os periféricos da linha Atari 8-bit, como drives de disco, impressoras e modems.^(por)

~~B~~

Bandai

definição. Bandai é uma empresa japonesa de brinquedos e jogos eletrônicos, fundada em 1950. A empresa é uma das maiores produtoras de brinquedos no Japão, com uma forte presença no mercado de jogos eletrônicos.^(por)

~~C~~

Casio

definição. Casio é uma empresa japonesa fundada em 1946 que se especializou na fabricação de dispositivos eletrônicos, incluindo calculadoras, relógios, câmeras digitais, instrumentos musicais eletrônicos e equipamentos de áudio. A empresa é conhecida por produzir calculadoras científicas de alta qualidade e durabilidade, e é líder de mercado no setor. A Casio também é conhecida por seus relógios, que variam de modelos simples e acessíveis a relógios de luxo com tecnologia avançada, como GPS e Bluetooth. Além disso, a empresa fabrica câmeras digitais, incluindo modelos compactos e de lentes intercambiáveis, e instrumentos musicais eletrônicos, como teclados e pianos digitais. A Casio é uma marca reconhecida internacionalmente e é considerada uma das principais fabricantes de eletrônicos do mundo. A fabricante foi responsável pela produção do Cássio Loopy.^(por)

Casio Loopy

definição. Casio Loopy é um console de jogos lançado em 1995 pela empresa japonesa Casio. Com um sistema de troca de adesivos que permitia aos jogadores personalizar sua própria máquina. O console também possuía uma câmera que permitia aos jogadores tirar fotos e usá-las como elementos de jogo. O Casio Loopy foi comercializado apenas no Japão e teve uma vida útil curta, com poucos jogos disponíveis para ele.^(por)

CD-i

definição. Console da quarta geração, o CD-i utiliza um chip do padrão Motorola 68000, modificado e produzido pela Magnavox, de 16 / 32bit, sendo porém considerado um console de 16bit.^(por)

Coleco

definição. Coleco é uma abreviação de Connecticut Leather Company, uma empresa americana fundada em 1932 que originalmente produzia couro e produtos de couro. Em 1976, a empresa entrou no mercado de jogos eletrônicos com o lançamento do Telstar, um console de jogos que foi um grande sucesso.^(por)

Colecovision

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

definição. A Colecvision foi um console de videogame lançado na década de 1980 pela empresa americana Coleco Industries. Foi um concorrente direto do Atari 2600 e do Intellivision, e contou com diversos jogos populares como Donkey Kong, Zaxxon e Pitfall!. O console se destacou por sua qualidade gráfica e sonora superiores aos seus concorrentes da época, além de oferecer uma variedade de acessórios, como um módulo para jogar jogos de Atari 2600 e um adaptador para jogar jogos de computador.^(por)

Color TV Game

definição. O Color TV Game foi um console de videogame lançado pela empresa japonesa Nintendo em 1977. Foi o primeiro console de jogos a ser produzido pela Nintendo. O console foi lançado em seis modelos diferentes, cada um com um conjunto diferente de jogos embutidos.^(por)

Commodore

definição. Fabricante americana de computadores pessoais e eletrônicos de consumo que teve seu auge durante as décadas de 1980 e 1990. A empresa foi fundada em 1954 por Jack Tramiel e inicialmente produzia calculadoras mecânicas. Na década de 1970, a empresa entrou no mercado de computadores pessoais e videogames.^(por)

Concept 2000

definição. CONCEPT 2000 LIMITED é uma empresa dissolvida incorporada em 13 de fevereiro de 1986 em Hong Kong como uma entidade privada de responsabilidade limitada por ações.^(por)

~ ~ D ~ ~

Dreamcast

definição. Console da sexta geração dos videogames, o Dreamcast foi o último console lançado pela SEGA. Seu lançamento em 1998. Com design compacto e elegante, um controle que, apesar de seus defeitos, possuía grande apelo pelas novidades implementadas, como por exemplo a popularização dos botões-gatilho e o memory card com tela VMU; e uma incrível capacidade de jogatina online em um tempo em que isso praticamente não existia nos consoles.^(por)

~ ~ E ~ ~

Entex Industries

definição. A empresa foi fundada em 1970 por G.A. (Tony) Clowes, Nicholas Carlozzi e Nick Underhill. Sua sede era localizada na 303 West Artesia Blvd, Compton. O nome da empresa foi criado a partir das iniciais de Nicholas e Tony com a adição de um 'X' no final para formar NTX, que quando falado soa como Entex. A inicial de Nick Underhill não foi incluída porque ele se juntou à empresa depois que o nome já havia sido escolhido, mas antes de a empresa iniciar suas atividades. O logotipo da empresa consistia em um alvo da Força Aérea Real com um rosto sorridente no meio. Em 1980, a empresa alcançou vendas superiores a US\$100 milhões. A empresa encerrou suas atividades no início dos anos oitenta, em parte devido ao aumento da concorrência de consoles de videogame e jogos de computador, que rapidamente se tornaram uma forma preferida de entretenimento, muito às custas da indústria de jogos eletrônicos.^(por)

Epoch

definição. Empresa de jogos fundada em 1958, conhecida principalmente por fabricar jogos de vídeo Barcode Battler e Doraemon, e a série de brinquedos Sylvanian Families. Seu atual Presidente Representativo é Michihiro Maeda. Eles também criaram o primeiro sistema de jogo de console programável de sucesso no Japão, o Cassette Vision, em 1981.^(por)

~ ~ F ~ ~

Fabricante

definição. Trata-se das empresas responsáveis pela fabricação dos consoles de videogames.^(por)

Fairchild

definição. A Fairchild Semiconductor é uma empresa estadunidense de tecnologia. Produziu o primeiro circuito integrado comercialmente disponível (lançado pouco antes do produto da Texas Instruments), e se tornaria uma das grandes responsáveis pela evolução do Vale do Silício na década de 1960. Correntemente, a empresa possui cerca de nove mil empregados ao redor do mundo, com instalações em San José

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

(Califórnia), Salt Lake City (Utah), Mountaintop (Pensilvânia), Bucheon (Coreia do Sul), Penang (Malásia), Suzhou (China) e Cebu (Filipinas) entre outras. A sede corporativa da empresa está localizada em South Portland (Maine).^(por)

Fairchild Channel F

definição. Lançado em agosto de 1976 pela Fairchild Semiconductor, o Fairchild Channel F foi o primeiro videogame da segunda geração de consoles(as) de jogos, além de ser também o primeiro realmente programável, ou seja, os jogos podiam ser vendidos separadamente do videogame, pois, com o novo sistema de cartuchos era possível lê-los no próprio videogame. O videogame se utilizava do complexo chip Fairchild F8, mais avançado que o dos videogames lançados anteriormente (Pong e clones) que costumavam usar a mesma tecnologia da Texas Instruments. A Fairchild foi a primeira empresa a lançar um videogame usando um microprocessador.^(por)

FM Towns Marty

definição. FM Towns Marty foi um console de videogame lançado em 1993 pela Fujitsu exclusivamente para o mercado japonês. Era o sucessor do FM Towns, lançado em 1989. O FM-Towns Marty é considerado por muitos como o primeiro console de 32 bits,[1] ele tinha uma CPU 386 e leitor de CD e drive de disquete. O console era compatível com todos os jogos lançados para o console anterior o FM-Towns e sua tecnologia era muito superior aos consoles 16 bits. Foi lançado apenas no Japão e sucumbiu diante do consoles 32 bits da Sony, Nintendo e Sega.^(por)

Fujitsu

definição. Fujitsu Ltd. é uma das maiores companhias japonesas de TI (tecnologia da informação) especializada em semicondutores, computadores (supercomputadores, computadores pessoais, servidores), telecomunicações, software e serviços, estando sediada em Tóquio. A empresa foi estabelecida em 1935 com o nome Fuji Ts?shinki Seiz?, uma ramificação da Fuji Electric Company, esta, um empreendimento em conjunto entre a Furukawa Electric Company e o conglomerado alemão Siemens. Em 1954 produziu o primeiro computador do Japão, o FACOM 100, em 1967 mudou o nome para Fujitsu, entre os anos de 1989 a 1997 produziu a série de computadores FM Towns.^(por)



GameCube

definição. Console da sexta geração dos videogames com 128bit em termos gráficos. O GameCube é o primeiro console da Nintendo a usar discos ópticos como meio de armazenamento principal. Os discos são do formato miniDVD e o sistema não foi projetado para reproduzir DVDs ou CDs de áudio em tamanho real, diferentemente de seus concorrentes, sendo focado em jogos.^(por)

GCE

definição. A General Consumer Electronics - GCE Inc. foi uma empresa que fabricou sistemas de consoles de vídeo no início dos anos 80, responsável pela fabricação do Vectrex.^(por)

geração dos videogames

definição. Trata-se de um conceito que abrange especificações técnicas, mercadológicas e temporais para agrupar os consoles por geração. Até o ano de 2020 existem oito gerações.^(por)



Hyperscan

definição. Videogame de 32bit lançado em outubro de 2006 (Sexta Geração) nos Estados Unidos pelas mãos da Mattel, cuja experiência anterior no mundo dos games foi com o Intellivision, no final da década de 70. O hyperscan é um misto de videogame e brinquedo, voltado ao público infanto-juvenil e que custasse bem menos que os outros consoles. Lançado em 23 de outubro de 2006, já no final da sexta geração dos videogames.^(por)



Intellivision

definição. Console da segunda geração dos videogames, o Mattel Intellivision, lançado nos Estados Unidos em 1979. O console foi a porta de entrada da gigante dos brinquedos, Mattel, no mercado de consoles de mesa. Seu nome, Intellivision, é uma junção de "televisão inteligente" e

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

de início, causou frisson em razão de seus gráficos serem claramente superiores a qualquer outro console disponível. Isso se deve principalmente devido ao seu hardware, que tinha uma CPU de 16 bit. Ele é considerado o primeiro console de 16 bit da história, apesar de que em termos de qualidade gráfica, não se compare aos 16 bit mais famosos, como o Mega Drive e o Super Nintendo, ambos da quarta geração. Isso se deve tanto pela tecnologia disponível na época, bem mais rudimentar que a do final da década de 80, bem como pelo fato de que nenhum jogo lançado para ele chegou a utilizar de fato essa capacidade.^[por]

~ ~ J ~ ~

Jaguar

definição. Console da quinta geração dos videogames, o Atari Jaguar foi o último console lançado pela Atari, no final de 1993. A empresa planejava entrar na quinta geração. Para isso ela tinha dois projetos, um principal, para o lançamento de um console de 64bit, e outro secundário, um verdadeiro "plano B", para produzir um console de 32bit, que já tinha até codinome: Panther. O projeto do console de 64bit evoluía bem, fazendo com que a Atari abandonasse o Panther em 16/05/1991 e focasse todos os seus esforços no console que eles acreditavam ter mais capacidade de brigar com a concorrência. Nascia assim o projeto do Atari Jaguar, o primeiro console de 64bit.^[por]

~ ~ L ~ ~

LaserActive

definição. Console da quarta geração dos videogames. A Pioneer, empresa muito conhecida pela produção de equipamentos eletrônicos, se aventurou no mundo dos games no começo da década de 90 com o LaserActive, console capaz de rodar jogos no formato Laserdisc. O LaserActive é um aparelho modular, que em seu formato original funciona apenas como um player de LD. Com a adição de módulos conhecidos como PAC's, o aparelho tornava-se um poderoso console.^[por]

Lloyd's Electronics

definição. Empresa foi fundada em 1972, no condado de Jackson, Virgínia Ocidental, especializada em rádio-telecomunicação e que tentou entrar na indústria de videogames com lançamento do console Lloyd's TV Sports 812 na década de 70.^[por]

Lloyd's TV Sports 812

definição. Console da primeira geração dos videogames, fabricado pela Lloyd's Electronics (Estados Unidos) e Lloyd's Electronics International (Europa), este clone de pong vinha com os jogos: Practice, Tennis, Hockey, Squash, Flashing Target e Moving Target. Curiosidade eram os acessórios que vinham, como uma pistola e um rifle para os jogos de tiro. Você também pode escolher um tamanho da raquete, velocidade de bola, ângulo e saque manual ou automático.^[por]

~ ~ M ~ ~

Magnavox

definição. Magnavox é uma fábrica de produtos eletrônicos como rádios, TVs e gravadores com sede nos Estados Unidos, sendo atualmente uma subsidiária da Philips. A companhia foi fundada em 1917 por Edwin Pridham, Peter L. Jensen, os inventores do alto-falante. Também é conhecida no Mundo todo pelo primeiro videogame doméstico, o Odyssey. O Magnavox Odyssey² comercializado na década de 80 no Brasil, já era sob a marca Philips.^[por]

Magnavox Odyssey

definição. O primeiro video game da história! Desenvolvido por Ralph Baer em 1968 e chamado de Brown Box, foi vendido pela Magnavox em 1972 com o nome Odyssey e vinha com alguns cartões que basicamente fechavam os contatos e mudavam entre 18 jogos possíveis (outros países lançaram outros 10 jogos). As vendas não foram tão boas e o motivo, acredita-se, foi a propaganda que dizia que o console só funcionava nas TV's Magnavox, com a empresa usando o videogame como razão para as pessoas comprarem suas TV's.^[por]

Malitron

definição. Empresa responsável pela fabricação do videogame TV jogo 10^[por]

Master System

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

definição: Console da terceira geração dos videogames, o Master aproveitou bem a experiência mal sucedida da SEGA com o SG-1000 e produziu um console com um hardware excelente para a época. O Master System marcou a entrada da SEGA no mercado de consoles dos Estados Unidos, em 1986. Em 1987 ele foi lançado na Europa.^(por)

Mattel

definição: A Mattel é uma renomada marca global de brinquedos, amplamente reconhecida nas lojas do mundo inteiro. Sua jornada teve início em 1945, em uma modesta oficina, quando Harold Mattson e Elliot Handlerm, junto com Ruth, esposa deste último, uniram forças e criaram uma nova marca a partir de seus sobrenomes. Embora tenham começado com a produção artesanal de porta-retratos, logo expandiram para a fabricação de brinquedos, bonecas e acessórios infantis. A Mattel se destaca como um ícone nas lojas de brinquedos em todo o mundo.^(por)

Mega Drive

definição: O Mega Drive, lançado em 1988 no Japão, representa a quarta geração de consoles de videogame. Desenvolvido pela SEGA, este console de 16 bits marcou um avanço significativo na indústria. O Mega Drive foi o terceiro console lançado pela SEGA, e a experiência adquirida anteriormente foi fundamental para a empresa na criação de um aparelho de qualidade excepcional. Sua concepção baseou-se na placa de arcade da SEGA, conhecida como System 16, que já contava com um catálogo impressionante de jogos lançados nos fliperamas. Em 1989, o console foi introduzido nos Estados Unidos com o nome de SEGA Genesis, e em 1990 chegou à Europa e ao Brasil, expandindo sua presença pelo mundo.^(por)

Microsoft

definição: A Microsoft é uma empresa Norte Americana de tecnologia. Com seus softwares amplamente utilizados em computadores e produtos como o WORD, EXPLORER, EXCEL e POWERPOINT, a empresa facilitou tarefas diárias e se tornou um nome indispensável. Ao longo de 45 anos, a Microsoft liderou a revolução do computador pessoal e da internet. Bill Gates e sua empresa conquistaram o mercado de computadores de forma extraordinária. Fundada em 1975, a Microsoft surgiu a partir do projeto Altair 8800 da MITS. Gates e seu colega Paul Allen abandonaram a universidade para criar uma empresa que vendia interpretadores da linguagem BASIC. A missão da Microsoft é capacitar pessoas e organizações globalmente. Seu nome deriva de "microcomputer" e "software".^(por)

MP 1000

definição: O APF MP 1000, lançado em 1978, é um console da segunda geração de videogame. A APF Electronics, empresa norte-americana fundada pelos irmãos Al e Phil Freedman, inicialmente fabricava aparelhos de som e calculadoras. No entanto, em 1976, adentrou o mercado emergente dos jogos eletrônicos com uma série de clones de Pong chamados "APF TV Fun", que obtiveram sucesso de vendas até a chegada do VCS / 2600 da Atari no final de 1977, alterando o cenário dos games.^(por)



NEC

definição: A empresa Nippon Electric Company, Limited (NEC) foi fundada em 1898 por Kunihiko Iwadare e Takeshiro Maeda. Inicialmente, a NEC atuava como fabricante de telefones e tomadas. Nos primeiros anos de sua existência, estabeleceu uma parceria com a Western Electric dos Estados Unidos. A partir de 1908, a NEC expandiu suas operações para outros mercados e ampliou seus produtos, entrando no mercado de vídeo games. Seus principais consoles são o Pc Engine e o TurbografX.^(por)

Neo Geo Advanced Entertainment System

definição: O Neo Geo AES foi um console de videogame desenvolvido pela SNK durante a quarta geração. Apresentando inovações tecnológicas, como jogos idênticos aos dos fliperamas, o sistema conquistou popularidade. O console destacava-se pela qualidade gráfica superior em relação aos concorrentes da época. No entanto, seu preço elevado, cerca de US\$ 650, o tornou acessível apenas a um nicho de mercado restrito. O Neo Geo AES deixou um legado notável, introduzindo avanços como o uso de memory cards para salvar o progresso dos jogos, além de ter gerado franquias icônicas e ter sido produzido até 1998.^(por)

Neo Geo CD

definição: O Neo Geo CD, um console da quarta geração de videogames, foi desenvolvido pela SNK em 1994 como uma solução para o principal obstáculo enfrentado pelo seu antecessor, o Neo Geo AES: o alto preço. Nessa versão em CD, tanto o console quanto os jogos foram oferecidos a preços mais acessíveis. Os jogos, que anteriormente atingiam valores exorbitantes de até 300 dólares nos cartuchos, passaram a ter uma média de 50 dólares no formato CD. No entanto, essas medidas não foram suficientes para tornar o Neo Geo CD um sucesso de vendas. O principal motivo foi que, embora o Neo Geo tenha sido uma inovação revolucionária quando o modelo AES baseado em cartucho foi lançado em 1990, em 1994 ele já não era mais considerado avançado.^(por)

NES - Nintendo Entertainment System

definição: Console de terceira geração de videogames, conhecido como NES (Nintendo Entertainment System), foi lançado pela Nintendo em 1983 no Japão e em 1985 nos Estados Unidos. A estratégia da Nintendo foi apresentar o NES como um centro de entretenimento, evitando a associação negativa com os videogames após a crise de 1983. O console foi acompanhado por acessórios tecnológicos, como o robô R.O.B. e a pistola "Nintendo Zapper". Além disso, a Nintendo implementou o selo de qualidade "Official Nintendo Seal of Quality" para destacar a excelência dos jogos licenciados. O NES obteve um sucesso massivo, dominando o mercado mundial e vendendo mais de 61 milhões de unidades em todo o mundo.^(por)

Nintendo

definição: A Nintendo é uma empresa conhecida por sua ousadia e capacidade de reinventar constantemente o entretenimento, o que contribuiu para seu sucesso ao longo dos anos. Fundada em 1889, inicialmente produzia cartas de jogar, mas expandiu seus negócios para incluir jogos eletrônicos e consoles. Desde então, a empresa lançou inúmeros sucessos, como o Game & Watch, o Donkey Kong e o Wii. Através de personagens carismáticos e avanços na indústria dos videogames, a Nintendo conquistou uma base fiel de fãs em todo o mundo. Sua história está intrinsecamente ligada à evolução dos jogos eletrônicos.^(por)

Nintendo 64

definição: O Nintendo 64 foi um console de videogame da quinta geração produzido pela Nintendo para competir com o PlayStation e o Sega Saturn. Lançado em 1996, foi o último console mainstream a utilizar cartuchos como mídia. Embora tenha enfrentado dificuldades em competir com o PlayStation, o N64 foi elogiado por jogos como Super Mario 64 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Com recursos inovadores como o Rumble Pak e o Controller Pak, o console teve vendas estimadas em cerca de 33 milhões de unidades. No Brasil, enfrentou a pirataria, mas obteve sucesso em seu lançamento oficial em 1997.^(por)

Nuon

definição: O Nuon foi um console da sexta geração de videogames lançado em 2000 pela VM Labs. Era uma placa capaz de transformar aparelhos eletrônicos em videogames, oferecendo melhorias no som e imagem. Apenas dois modelos de aparelhos foram lançados com a tecnologia Nuon embutida. Apesar das promessas de desempenho de 128 bits, seus gráficos eram comparáveis aos do Nintendo 64. A baixa venda e problemas levaram ao cancelamento de muitos jogos, resultando em apenas sete títulos lançados comercialmente. O Nuon também tinha o aplicativo VLM 2 para gerar gráficos sincronizados com músicas. A empresa decretou falência em 2002, encerrando o suporte ao Nuon.^(por)



Odyssey²

definição: O Odyssey² foi um console de videogame da segunda geração, lançado nos Estados Unidos em 1978. Embora tenha encontrado mais sucesso fora dos Estados Unidos, o Odyssey² não conseguiu competir com o Atari 2600, que continuou a dominar o mercado. Isso se deve, em parte, à percepção do público de que o Odyssey² era inferior em termos gráficos em relação ao Atari, devido às suas limitações de hardware. Essa percepção contribuiu para a diminuição do interesse pelo console. O Odyssey² foi descontinuado em 1984, embora tenha continuado a ser vendido em outros países por alguns anos adicionais. Estima-se que tenham sido vendidas aproximadamente 2 milhões de unidades em todo o mundo.^(por)



PC Engine Supergrafx

definição: O PC Engine Supergrafx foi um console da quarta geração dos videogames, criado como sucessor do PC Engine para competir com o Mega Drive e o Super Famicom. No entanto, o Supergrafx acrescentou pouco em termos técnicos ao hardware original, o que o impediu de substituí-lo. O console apresentava um processador gráfico de 16 bits adicional e maior capacidade de RAM. Apenas cinco jogos exclusivos e dois bi-compatíveis foram lançados. Apesar de ser retrocompatível com os jogos do PC Engine, o Supergrafx foi descontinuado em 1991 devido às baixas vendas. O lançamento de um acessório chamado Power Console foi cancelado devido à falta de sucesso do console.^(por)

PC-FX

definição: O PC-FX foi um console da quinta geração de videogames, desenvolvido pela NEC como sucessor do PC Engine. Com um processador de 32 bits e foco em gráficos 2D e reprodução de vídeos em FMV, o console destacou-se nesse aspecto. No entanto, seu lançamento em 1994, dois anos após o SEGA Saturn e o Sony PlayStation, prejudicou sua posição no mercado. Além disso, o hardware limitado

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

e o preço mais elevado em comparação com os concorrentes contribuíram para o fracasso do PC-FX. O console foi lançado apenas no Japão e sua biblioteca de jogos era predominantemente composta por títulos no estilo RPG e Adventure, que exigiam compreensão da língua japonesa. Seu design em formato de torre, semelhante a um microcomputador, permitia expansões, mas poucas foram lançadas devido ao baixo sucesso do console. O PC-FX utilizava CDs e vendeu aproximadamente 100.000 unidades antes de ser descontinuado em 1998, levando a NEC a sair do mercado de consoles permanentemente.^[por]

Philco

definição. A PHILCO é uma empresa com mais de um século de história, atuando no mercado de rádios, televisões e aparelhos de som. Sua trajetória teve início em 1892 como Spencer Company, evoluindo para a Helios Electric Company e, posteriormente, para Philadelphia Storage Battery Company, conhecida como PHILCO. Destacando-se pela tecnologia, qualidade e design de seus produtos, a PHILCO foi pioneira em diversos avanços.^[por]

Pioneer

definição. A PIONEER é uma prestigiada marca global de eletrônicos, conhecida por sua tecnologia avançada e qualidade excepcional em áudio e vídeo. Fundada em 1937 por Nozomu Matsumoto, a PIONEER começou como fabricante de alto-falantes e subwoofers para automóveis e aparelhos de som. Ao longo dos anos, expandiu seu portfólio de produtos e se estabeleceu como uma líder da indústria eletrônica.^[por]

Pippin

definição. O Pippin foi um console da quinta geração de videogames lançado pela Apple em parceria com a Bandai. Com a proposta de ser um videogame que também funcionava como um computador, o Pippin utilizava um sistema operacional baseado no Macintosh Power PC. No entanto, o console enfrentou dificuldades de mercado devido à estratégia de marketing mal-sucedida, que promovia capacidades de internet pouco atrativas na época. Além disso, o suporte de desenvolvedores de jogos foi fraco, resultando em uma biblioteca limitada de jogos e falta de sucesso crítico ou de público. Apesar de possuir um hardware poderoso, o Pippin vendeu apenas cerca de 42 mil unidades em todo o mundo, sendo considerado um dos maiores fracassos da história dos videogames.^[por]

Playdia

definição. O Playdia foi um console de videogame da quinta geração lançado pela Bandai em 1994 no Japão. O console tinha como proposta jogos em Full-Motion Video (FMV), com vídeos digitalizados, direcionados para um público mais jovem. Apesar de inicialmente ter boas vendas, o Playdia não conseguiu conquistar os jogadores devido à falta de jogos e à concorrência de outros consoles populares da época. Com apenas cerca de 35 jogos lançados e a Bandai como principal desenvolvedora, o Playdia foi descontinuado em 1996.^[por]

Playstation

definição. O PlayStation foi o primeiro console lançado pela Sony na quinta geração dos videogames. Introduzido em 1994, o aparelho utilizava um processador de 32 bits e desafiou a polarização existente entre a SEGA e a Nintendo, tornando-se um dos consoles mais bem-sucedidos da história. O PlayStation conquistou o mercado e lançou títulos icônicos.^[por]

Playstation 2

definição. O PlayStation 2, lançado em 2000, é o console mais bem-sucedido da história e pertence à sexta geração dos videogames. Sua introdução consolidou a Sony como protagonista no cenário global dos jogos eletrônicos. A empresa já havia alcançado grande êxito com o lançamento do PlayStation original na geração anterior. O PlayStation 2 foi apresentado como o sucessor desse console emblemático, com seu lançamento marcado por uma recepção esmagadora e números impressionantes de vendas no primeiro dia. Entre os fatores que contribuíram para seu sucesso estavam a retrocompatibilidade com a biblioteca de jogos do PlayStation original, seu papel como player de DVD (uma tecnologia em ascensão na época) a um preço acessível, e a agressiva estratégia de preços e exclusividades de títulos. O console manteve-se em produção até 2013 e tornou-se o mais vendido de todos os tempos, ultrapassando a marca de 150 milhões de unidades vendidas.^[por]

Playstation 3

definição. O PlayStation 3 é um console da sétima geração de vídeo games. Lançado pela Sony em novembro de 2006, foi o primeiro console a adotar a mídia Blu-ray e competir com o Xbox 360 da Microsoft. Inicialmente, a Sony enfrentou problemas de desempenho e na sua rede online em relação à Xbox Live. No entanto, ao longo do tempo, aprimorou o console e superou esses obstáculos.^[por]

Playstation 4

definição. O PlayStation 4, console da oitava geração de videogames, foi lançado pela Sony em 2013. Apresentando um design sólido e eficiente, o PS4 recebeu elogios tanto de desenvolvedores quanto de jogadores. Destacou-se pela melhor qualidade gráfica em jogos multiplataforma em comparação ao concorrente, além de utilizar a mídia Blu-ray.^[por]

~~R~~

Russian Electronika

definição. Russian Electronika é uma marca da União Soviética, hoje Rússia, conhecida por fabricar produtos eletrônicos como calculadoras, relógios eletrônicos, jogos portáteis, rádios e computadores. Muitos dos produtos foram fruto de engenharia reversa, desenvolvidos por engenheiros soviéticos que trabalhavam em instalações militares, em uma tentativa de suprir a necessidade de bens de consumo no país.^(por)

~~S~~

Sampo

definição. A Sampo Corporation é a maior fabricante de aparelhos eletrônicos de Taiwan. Criada na década de 30, fabricou todos os tipos de aparelhos domésticos, desde lava-roupas até rádios e televisores. Nos anos 70 entrou na onda do Pong e lançou diversos consoles e até um integrado na TV.^(por)

Sampo TV Game GM-3001

definição. Console tipo Pong da primeira geração dos videogames. Sampo TV Game GM-3001 vem com os quatro jogos clássicos do pong porém um curiosidade: além dos modos Tennis, Hockey e Handball, ele vem com o modo Pelota (bola em espanhol) que é o modo Squash ou Paredão.^(por)

Saturn

definição. O Sega Saturn foi o console da quinta geração da Sega, sucedendo o Mega Drive. Seu desenvolvimento começou em 1992, baseado na placa de arcade Model 1. Com o aumento da potência do PlayStation da Sony, o Saturn tornou-se uma salada tecnológica com dois CPUs SH-2 e seis processadores auxiliares. Apesar do sucesso inicial no Japão, o Saturn enfrentou dificuldades nos EUA devido a um lançamento problemático e à concorrência. A Sega reduziu o preço do Saturn, mas enfrentou prejuízos financeiros e decidiu interromper sua venda nos EUA em prol do Dreamcast. O Saturn vendeu cerca de nove milhões de unidades.^(por)

Sears

definição. A SEARS é uma loja de departamento. Fundada em 1886 por Richard Warren Sears, inicialmente vendendo relógios, expandiu seu catálogo para incluir uma ampla gama de produtos. A empresa encomendou a produção dos vídeos games Sears Tele-Games Speedway e o Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV com a Atari e lançou como seus produtos.^(por)

Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV

definição. Console da primeira geração dos videogames. O Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV, conta com 16 jogos (com variações de Pong, Tennis e Hockey) para dois ou quatro jogadores, utilizando controles destacáveis do console, e mais quatro jogos de motocross (Drag, Motocross, Stunt Cycle e Hurdle) usando o guidão no corpo do console. Trata-se da versão Tele-Games do Stunt Cycle da Atari, que além do console, foi lançado no ano anterior (1976) em versão Arcade. Para ter essa quantidade de jogos, o Motocross Sports Center IV utiliza dois chips: o C010765 para os jogos de Pong e o AY-3-8760 para os jogos de motocross.^(por)

Sears Tele-Games Speedway

definição. O Tele-Games Speedway, um console de primeira geração desenvolvido pela Atari e publicado pela Sears, foi lançado em 1975 após a encomenda da Sears de 150.000 unidades. Projetado como uma versão doméstica do PONG, o Speedway oferecia dois tipos de pong (Tennis e Hockey) e um jogo de corrida anunciado como dois jogos distintos: Race e Demolition. No entanto, esses jogos eram essencialmente idênticos, diferindo apenas na quantidade de jogadores. Existem quatro variações conhecidas do Speedway, incluindo versões americana e canadense, bem como o Speedway IV e o Super Pong IV, lançado posteriormente em 1977 com um chip e jogos diferentes.^(por)

SEGA

definição. A SEGA é uma empresa renomada no setor de entretenimento eletrônico, conhecida por seus consoles de videogame como MEGA DRIVE, DREAMCAST e MASTER SYSTEM. A história da SEGA começou em 1940 como Standard Games e se expandiu para o mercado de fliperamas no Japão e em outros países. Em 1983, lançaram seu primeiro videogame caseiro, o SG-1000, seguido pelo Master System em 1986. O lançamento do SEGA MegaDrive em 1988 trouxe grande sucesso nos mercados mundiais. Embora tenha enfrentado desafios e encerrado a produção de consoles em 2001, a SEGA continua a desenvolver jogos.^(por)

SG-1000

definição. O SG-1000, primeiro console da SEGA durante a segunda geração dos videogames, foi lançado em 1983 no Japão e na Nova Zelândia. Apesar de enfrentar a concorrência do Famicom da Nintendo, o SG-1000 teve outras versões, como o SG-1000 II e o SC-3000. O console foi considerado um fracasso de vendas devido ao seu hardware inferior, mas ainda assim vendeu cerca de 2 milhões de unidades. Nos Estados Unidos, foi lançado o Dina - Personal Arcade, uma versão não oficial que rodava jogos do SG-1000. Em resposta ao SG-1000, a SEGA lançou o SEGA Mark III, posteriormente renomeado como Master System, oferecendo um hardware superior e melhor qualidade de som, além de retrocompatibilidade com os jogos do SG-1000.^[por]

SNK

definição. A SNK Corporation é uma empresa japonesa de videogames fundada em Higashiosaka, Osaka, em 22 de julho de 1978 pelo ex-pugilista Eikichi Kawasaki. SNK é uma sigla para Shin Nihon Kikaku (ou "Projeto Novo Japão", em japonês). Seus produtos mais famosos são o sistema de jogos arcade e o videogame doméstico Neo-Geo.^[por]

Sony

definição. A Sony Corporation é uma empresa líder em video games e tecnologia, conhecida por seus valores de inovação, tecnologia avançada, qualidade e durabilidade. Fundada em 1946 por Masaru Ibuka e Akio Morita, a Sony rapidamente se destacou pela criação de produtos inovadores, como rádios portáteis e transistores. Ao longo dos anos, a empresa expandiu suas áreas de atuação, lançando o icônico console PlayStation e desenvolvendo produtos como smartphones Xperia e TVs BRAVIA. Além disso, a Sony está envolvida em diversos setores de entretenimento, como estúdios de cinema, gravadora de música e canais de TV. Com uma abordagem centrada no consumidor e uma busca contínua pela inovação, a Sony emociona e surpreende milhões de pessoas em todo o mundo.^[por]

Super Cassette Vision

definição. O Super Cassette Vision foi um console de videogame da terceira geração lançado pela empresa Epoch no Japão e de forma limitada na Europa em 1984. Com uma arquitetura de 8 bits, utilizava cartuchos como mídia e possuía recursos avançados para a época, como controles com fios diretos e sinal de vídeo em RGB. Apesar de ter vendido cerca de 300 mil unidades no Japão, o console foi descontinuado em 1986.^[por]

Super Nintendo

definição. O Super Nintendo, lançado em 1990 como sucessor do NES, é um console de videogame da quarta geração que marcou um ponto de virada na indústria. Com seu processador de 16 bits, o Super Nintendo foi um sucesso imediato, vendendo todas as suas unidades iniciais. A competição com o Mega Drive da SEGA foi acirrada. Embora o Mega Drive tenha mantido uma vantagem no mercado ocidental, o Super Nintendo se destacou por seus gráficos e sons de alta qualidade. O Super Nintendo deixou um legado duradouro, com jogos memoráveis.^[por]

Superkit

definição. Empresa brasileira que lançou o Telejogo III.^[por]

Switch

definição. O Nintendo Switch é um console de videogame híbrido lançado pela Nintendo em 2017. Ele combina a funcionalidade de um console de mesa com a portabilidade de um console portátil. Utilizando cartões de memória como mídia, o Switch é equipado com o processador NVIDIA Tegra X1. Desde o seu lançamento, o console tem sido um sucesso comercial, ultrapassando as vendas do seu antecessor, o Wii U, em pouco tempo. Com sua proposta de jogabilidade versátil, o Nintendo Switch revolucionou o mercado de jogos eletrônicos. Seu lançamento marcou um marco significativo na indústria, proporcionando aos jogadores uma experiência de jogo flexível e adaptável. O console é conhecido mundialmente pelo nome de Nintendo Switch.^[por]



Telejogo

definição. O Telejogo, um console da primeira geração dos videogames, foi lançado em 1977 pela Philco Ford, uma empresa norte-americana de componentes eletrônicos. Originado no Brasil, o Telejogo foi uma versão nacional do popular jogo Pong, desenvolvido pela Atari/Sears. O console possuía três jogos na memória, incluindo o Pong renomeado como "Paredão", além de variações de Tênis e Futebol. Os controles eram embutidos diretamente no console, semelhantes a botões de volume. Com um preço de venda acessível, o Telejogo alcançou grande sucesso e foi comercializado em lojas de televisores. Em 1978, foi lançado um segundo modelo, o Telejogo II. O processador utilizado no Telejogo era o Nacional Semiconductor MM57100N, com velocidade de 1,58 MHz.^[por]

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Telejogo II

definição. O Telejogo, console nacional da primeira geração dos videogames, foi lançado pela Philco-Ford em 1978. A segunda versão do Telejogo trouxe melhorias, como dois controles separados e 10 variações do jogo Pong.^[por]

Telstar Colormatic

definição. O Telstar Colormatic (modelo 6130) é um console da primeira geração dos videogames, lançado em 1977. Ele apresenta duas características distintas em relação ao modelo Telstar Alpha: possui dois controles separados em vez de um botão fixo no console e exibe imagens coloridas graças ao chip SN76499N da Texas Instruments.^[por]

The 3DO Company

definição. A 3DO Company, fundada em 1991 por Trip Hawkins, co-fundador da Electronic Arts, foi uma empresa de jogos eletrônicos que lançou o console 3DO Interactive Multiplayer. Apesar de seu objetivo inicial de oferecer um sistema de videogame inovador, o alto preço do console e a falta de adoção pelo público levaram ao fracasso comercial. Em 1995, a empresa vendeu seu console M2 e mudou seu foco para o desenvolvimento e publicação de jogos para outros consoles e PCs.^[por]

Turbografx-16

definição. O Turbografx-16, console da quarta geração, foi lançado em 1987 pela NEC e Hudson Soft. Com processadores gráficos de 16 bits, destacou-se por sua qualidade sonora e gráfica. Utilizando cartões Hu Cards e sendo o primeiro a adotar CDs como mídia, obteve sucesso no Japão.^[por]

Turbografx-CD

definição. O Turbografx CD / PC-Engine CD-Rom foi um acessório pioneiro lançado em 1988 para o console PC Engine, tornando-o o primeiro videogame a utilizar CDs como mídia. Posteriormente, foi lançado o TurboDuo, que combinava leitor de cartões e leitor de CD em um único aparelho. O acessório era caro e direcionado a um nicho de mercado. Em 1991, mais de meio milhão de unidades foram vendidas mundialmente. O PC Engine Duo trouxe o console integrado ao acessório de CD, e outras versões foram lançadas no Japão, incluindo o formato Arcade CD-Rom.^[por]

TV Jogo 10

definição. O TV Jogo 10 é um console de videogame lançado em 1978 pela empresa Malitron, possivelmente relacionada à Superkit, responsável pela fabricação de outros modelos como o TV Jogo 3 e TV Jogo 4 em 1977. Acredita-se que seja um clone do Telejogo II da Philco-Ford. O console é construído inteiramente em plástico e apresenta 10 variações de pong, semelhantes às do Telejogo II. Essas variações incluem jogos como Hockey, Tênis, Paredão I e II, Basquete I e II, Futebol, Barreira e Tiro ao Alvo I e II.^[por]

TV Jogo 3

definição. O TV Jogo 3 é um console de videogame que faz parte da primeira geração dos jogos eletrônicos. Lançado pela empresa Superkit em 1977, acredita-se que seja um clone do Telejogo da Philco-Ford. Apesar de ser uma possível cópia, o TV Jogo 3 apresenta algumas particularidades distintas. Diferente do Telejogo, o console é fabricado inteiramente em plástico e possui um tamanho menor. Ele não possui a opção de troca de canal, operando exclusivamente no canal 4, mas oferece a vantagem de ter controles separados em vez de jogar diretamente no console. Os três jogos disponíveis são Futebol, Paredão e Tênis.^[por]

TV-4 Four-Way

definição. O console da primeira geração dos videogames desenvolvido e fabricado pela Concept 2000 é um exemplar do tipo Pong. Com lançamento em 1977, ele oferece aos jogadores a oportunidade de desfrutar de quatro jogos distintos. Este console permite a customização de elementos do jogo, como ângulo, velocidade da bola, saque manual e tamanho da raquete. Uma curiosidade interessante é a presença de uma caixa de comutação UHF, cujo cabo é conectado diretamente ao console. Vale ressaltar que qualquer dano em um dos pinos da caixa de comutação resulta na incapacidade de continuar jogando.^[por]



Vectrex

definição. O Vectrex, um console da segunda geração dos videogames, foi lançado em 1982 pela GCE (General Consumer Electric). Possuindo características únicas, o Vectrex se destacou por ter um monitor incorporado ao console, combinando videogame e TV em uma única peça. Utilizando gráficos vetoriais, oferecia respostas rápidas e precisas, superando os consoles da época. Com pouco mais de 30 jogos lançados, incluindo conversões de arcades populares, o Vectrex possui uma comunidade homebrew ativa. Seus acessórios, como a Light Pen e o Gerador

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

de Imagens 3D, adicionavam interatividade e efeitos visuais impressionantes. Embora tenha tido uma vida curta e sido descontinuado em 1984, o Vectrex ainda é apreciado por seus fãs e admiradores.^(por)

Videogame

definição: É um equipamento eletrônico otimizado tanto em seus componentes internos quanto externos, cujo objetivo principal é executar programas de videogame. Basicamente, é composto por três elementos tecnológicos: um meio de armazenamento ou transporte de software, o processador central (hardware) e controles de jogo.^(por)

Videosport

definição: O Videosport, um console Pong da primeira geração, foi produzido pela Russian Electronika de 1980 a 1986. Fabricado na União Soviética (atual Rússia), o Videosport era conhecido por sua engenharia reversa e supria a demanda por bens de consumo. Oferecia jogos como Futebol, Tênis e Campo de Tiro Eletrônico, com opções de ajuste de bola, raquete e velocidade.^(por)

VM Labs

definição: A VM Labs foi uma empresa de semicondutores e plataformas sediada no Vale do Silício, Califórnia, fundada em 1995. Sua plataforma Nuon, utilizada em players de DVD de marcas como Toshiba, Samsung, RCA e no set-top box Streamaster IP da Motorola. Apesar do apoio inicial dos estúdios de Hollywood, apenas quatro títulos de DVD aprimorados foram lançados. A VM Labs foi adquirida pela Genesis Microchip em 2002 e, a partir de novembro de 2004, não foram mais produzidos players de DVD ou títulos de software habilitados para Nuon.^(por)

W

Wii

definição: O Nintendo Wii, console da sétima geração dos videogames, foi um marco na indústria ao introduzir o inovador controle Wii Remote, que permitia a interação por meio de movimentos físicos. Essa abordagem revolucionária atraiu um novo público e o Wii alcançou vendas impressionantes, ultrapassando 100 milhões de unidades vendidas globalmente. O Wii destacou-se pela sua proposta de jogabilidade única.^(por)

Wii U

definição: O Wii U, console da oitava geração dos videogames, foi lançado como sucessor do popular Wii no ano de 2012. A Nintendo buscou inovar novamente, criando um controle híbrido com uma tela de tablet, proporcionando funcionalidades únicas nos jogos. O Wii U apresenta retrocompatibilidade com o Wii, inclusive com a possibilidade de utilizar os acessórios do console anterior, em alguns casos sendo indispensáveis para jogar os próprios jogos do Wii U. No entanto, o Wii U enfrentou desafios no mercado devido à falta de apelo e confusão em relação à sua identidade como uma nova geração de console.^(por)

Worlds of Wonder

definição: Worlds of Wonder foi uma empresa americana de brinquedos fundada em 1985 por ex-executivos da Atari. Seu produto de lançamento foi o famoso Teddy Ruxpin e foi responsável pela fabricação do video game Action Max.^(por)

X

Xbox

definição: O Xbox foi o primeiro console de videogame da Microsoft, lançado em 2001 durante a sexta geração de consoles. Desenvolvido com uma arquitetura semelhante à de um computador e com hardware potente, o Xbox impressionou com seus gráficos em alta definição e som Dolby Digital. Além disso, introduziu a Xbox Live, plataforma online de jogos. Apesar de ter recebido críticas pelo tamanho e design do controle original, o Xbox conquistou sucesso. O console vendeu mais de 24 milhões de unidades e teve aproximadamente 900 jogos lançados. O Xbox marcou a entrada da Microsoft no mercado de consoles e deixou um legado significativo na história dos videogames.^(por)

Xbox 360

definição: O Xbox 360 foi um console de videogame da sétima geração lançado pela Microsoft em 2005. Ele apresentava a Xbox Live, uma plataforma online avançada, uma ampla variedade de jogos e a capacidade de reproduzir jogos em alta definição. O console enfrentou problemas iniciais de confiabilidade, mas a Microsoft os resolveu com o lançamento do modelo Slim em 2010. Ele vendeu mais de 84 milhões

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

de unidades e solidificou a posição da Microsoft no mercado de consoles. A produção do Xbox 360 foi encerrada em 2016, mas os serviços relacionados ao console continuam sendo suportados pela empresa.^(por)

Xbox One

definição. O Xbox One é um console de videogame da oitava geração desenvolvido pela Microsoft, lançado como sucessor do Xbox 360. Uma de suas vantagens é a capacidade de usar discos rígidos externos para a instalação de jogos. A Microsoft lançou posteriormente versões atualizadas do Xbox One, como o modelo Slim e o Xbox One X. Os modelos variam em tamanho, design, conexões, controle, desempenho e capacidade de armazenamento, e o Xbox One X se destaca como um console 4K poderoso.^(por)



Zeebo

definição. O Zeebo foi um console de videogame da sétima geração desenvolvido pela Tectoy e Qualcomm. Criado para mercados emergentes, tinha hardware modesto e preço acessível. Lançado em 2009, enfrentou dificuldades devido à inferioridade dos jogos em comparação com o PlayStation 2 e problemas de adaptação devido ao sistema operacional voltado para telefones celulares. Com baixas vendas, foi descontinuado em 2011, tornando-se um item de colecionador.^(por)

Zeebo Inc.

definição. A Zeebo Inc. foi uma "joint-venture" entre a brasileira Tectoy e a americana Qualcomm focada na produção de eletrônicos de consumo responsável pelo sistema de entretenimento e educação Zeebo. Projetado para mercados emergentes como Brasil, México, Índia e China, o Zeebo permitia a execução de jogos e conteúdo interativo através de distribuição digital 3G sem fio, visando combater a pirataria e reduzir os custos de conteúdo. Além disso, o sistema oferecia acesso à Internet sem fio para navegação, e-mail e redes sociais. O Zeebo foi comercializado no Brasil e no México, e a empresa considerou lançar o produto em outros países da América Latina, Índia, China e Rússia. A Zeebo Inc. foi fundada por Reinaldo Normand e Mike Yuen, com apoio financeiro da Qualcomm, e teve Mike Yuen como CEO.^(por)

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Apresentação Alfabética

3D0 (por)

TG The 3D0 Company

TR (coordenação)

Action Max

Adventure Vision

Amiga CD32

Atari 2600

Atari 5200

Atari 7800

Atari XEGS

Casio Loopy

CD-i

Colecovision

Color TV Game

Dreamcast

Fairchild Channel F

FM Towns Marty

GameCube

Hyperscan

Intellivision

Jaguar

LaserActive

Lloyd's TV Sports 812

Magnavox Odyssey

Master System

Mega Drive

MP 1000

Neo Geo Advanced Entertainment System

Neo Geo CD

NES - Nintendo Entertainment System

Nintendo 64

Nuon

Odyssey²

PC Engine Supergrafx

PC-FX

Pippin

Playdia

Playstation

Playstation 2

Playstation 3

Playstation 4

Sampo TV Game GM-3001

Saturn

Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV

Sears Tele-Games Speedway

SG-1000

Super Cassette Vision

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
Action Max (por)
 TG Worlds of Wonder
 TR (coordenação)
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon

Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO

Adventure Vision (por)

TG Entex Industries

TR (coordenação)

Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty

GameCube
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max

Amiga CD32 (por)

TG Commodore

TR (coordenação)

Atari 2600

Atari 5200

Atari 7800

Atari XEGS

Casio Loopy

CD-i

Colecovision

Color TV Game

Dreamcast

Fairchild Channel F

FM Towns Marty

GameCube

Hyperscan

Intellivision

Jaguar

LaserActive

Lloyd's TV Sports 812

Magnavox Odyssey

Master System

Mega Drive

MP 1000

Neo Geo Advanced Entertainment System

Neo Geo CD

NES - Nintendo Entertainment System

Nintendo 64

Nuon

Odyssey²

PC Engine Supergrafx

PC-FX

Pippin

Playdia

Playstation

Playstation 2

Playstation 3

Playstation 4

Sampo TV Game GM-3001

Saturn

Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV

Sears Tele-Games Speedway

SG-1000

Super Cassette Vision

Super Nintendo

Switch

Telejogo

Telejogo II

Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision

APF Electronics (por)

TG Fabricante
TE MP 1000
TR (coordenação)
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
Apple (por)
 TG Fabricante
 TE Pippin
 TR (coordenação)
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
Atari (por)
 TG Fabricante
 TE Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Jaguar
 TR (coordenação)

https://www.ufrgs.br/tesouros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

25/245

Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari 2600 (por)
TG Atari
TR^(coordenação)
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision

Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32

Atari 5200 (por)

TG Atari

TR (coordenação)

Atari 7800

Atari XEGS

Casio Loopy

CD-i

Colecovision

Color TV Game

Dreamcast

Fairchild Channel F

FM Towns Marty

GameCube

Hyperscan

Intellivision

Jaguar

LaserActive

Lloyd's TV Sports 812

Magnavox Odyssey

Master System

Mega Drive

MP 1000

Neo Geo Advanced Entertainment System

Neo Geo CD

NES - Nintendo Entertainment System

Nintendo 64

Nuon

Odyssey²

PC Engine Supergrafx

PC-FX

Pippin

Playdia

Playstation

Playstation 2

Playstation 3

Playstation 4

Sampo TV Game GM-3001

Saturn

Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV

Sears Tele-Games Speedway

SG-1000

Super Cassette Vision

Super Nintendo

Switch

Telejogo

Telejogo II

Telstar Colormatic

Turbografx-CD

TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 7800 (por)
TG Atari
TR (coordenação)
Atari XEGS
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4

Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videoszport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
Atari XEGS (por)
 TG Atari
 TR (coordenação)
 Casio Loopy
 CD-i
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000

Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
Bandai (por)
 TG Fabricante
 TE Playdia
 TR (coordenação)

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari

Casio (por)

TG Fabricante
 TE Casio Loopy
 TR (coordenação)

Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel

Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio Loopy (por)
TG Casio
TR (coordenação)
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin

Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari XEGS

CD-i (por)

TG Magnavox
 TR (coordenação)
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive

Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
Coleco (por)
 TG Fabricante
 TE Colecovision
 Telstar Colormatic
 TR (coordenação)
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
Colecovision (por)
 TG Coleco
 TR (coordenação)
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

36/245

Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max

Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Casio Loopy
CD-i
Color TV Game (por)
TG Nintendo
TR (coordenação)
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD

TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision

Commodore (por)

TG Fabricante
TE Amiga CD32
TR (coordenação)
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco

Concept 2000 (por)

TG Fabricante
 TE TV-4 Four-Way
 TR (coordenação)
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore

Dreamcast (por)

TG SEGA

TR (coordenação)

Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Entex Industries ^(por)
TG Fabricante
TE Adventure Vision
TR ^(coordenação)
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Commodore
 Concept 2000
Epoch (por)
 TG Fabricante
 TE Super Cassette Vision
 TR (coordenação)
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
Fabricante (por)
 TG geração dos videogames
 TE APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.

Fairchild (por)

TG Fabricante
 TE Fairchild Channel F
 TR (coordenação)
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company

VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch

Fairchild Channel F (por)

TG Fairchild
TR^(coordenação)
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo

Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografex-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
FM Towns Marty (por)
 TG Fujitsu
 TR (coordenação)
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²

PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
Fujitsu (por)
TG Fabricante
TE FM Towns Marty

TR (coordenação)

GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild

GameCube (por)

TG Nintendo

TR (coordenação)

Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System

Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

FM Towns Marty
GCE (por)
 TG Fabricante
 TE Vectrex
 TR (coordenação)
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
geração dos videogames (por)
 TG Videogame
 TE Fabricante
Hyperscan (por)
 TG Mattel
 TR (coordenação)
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey

Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy

CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Intellivision (por)
TG Mattel
TR (coordenação)
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport

Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Jaguar (por)
 TG Atari
 TR (coordenação)
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV

Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videoszport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
LaserActive (por)
 TG Pioneer
 TR^(coordenação)
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System

Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F

FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar

Lloyd's Electronics (por)

TG Fabricante
 TE Lloyd's TV Sports 812
 TR (coordenação)

Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE

Lloyd's TV Sports 812 (por)

TG Lloyd's Electronics
 TR (coordenação)
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000

Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision

Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
Magnavox (por)
 TG Fabricante
 TE CD-i
 Magnavox Odyssey
 Odyssey²
TR (coordenação)
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
Magnavox Odyssey (por)

TG Magnavox
TR (coordenação)
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200

Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812

Malitron (por)

TG Fabricante
TE TV Jogo 10
TR (coordenação)
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu

GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Master System (por)
TG SEGA
TR (coordenação)
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32

Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
Mattel (por)
 TG Fabricante
 TE Hyperscan
 Intellivision
 TR (coordenação)
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mega Drive (por)
TG SEGA
TR (coordenação)
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO

Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
Microsoft (por)
 TG Fabricante
 TE Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 TR (coordenação)
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Playstation 4
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio

Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
MP 1000 (por)
 TG APF Electronics
 TR (coordenação)
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox

Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive

NEC (por)

TG Fabricante
 TE PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Turbografx-16
 Turbografx-CD

TR (coordenação)

Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.

APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft

Neo Geo Advanced Entertainment System (por)

TG SNK

TR (coordenação)

Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo CD (por)
TG SNK
TR (coordenação)
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

68/245

Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive

MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
NES - Nintendo Entertainment System (por)
TG Nintendo
TR (coordenação)
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i

Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD

Nintendo (por)

TG Fabricante
 TE Color TV Game
 GameCube
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Super Nintendo
 Switch
 Wii
 Wii U

TR (coordenação)

Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore

Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC

Nintendo 64 (por)

TG Nintendo
TR (coordenação)
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo

3D0
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System

Nuon (por)

TG VM Labs
 TR (coordenação)
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo

Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Odyssey² (por)
 TG Magnavox
 TR^(coordenação)
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia

Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812

Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
PC Engine Supergrafx (por)
TG NEC
TR (coordenação)
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200

Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²

PC-FX (por)

TG NEC

TR (coordenação)

Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Videoszport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 Philco (por)
 TG Fabricante
 TE Telejogo
 Telejogo II
 TR (coordenação)
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
Pioneer (por)
 TG Fabricante
 TE LaserActive
 TR (coordenação)
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pippin (por)
TG Apple
TR (coordenação)
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO

Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX

Playdia (por)

TG Bandai
 TR^(coordenação)
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo

Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Playstation (por)

TG Sony

TR (coordenação)

Playstation 2

Playstation 3

Sampo TV Game GM-3001

Saturn

Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV

Sears Tele-Games Speedway

SG-1000

Super Cassette Vision

Super Nintendo

Switch

Telejogo

Telejogo II

Telstar Colormatic

Turbografx-CD

TV Jogo 10

TV Jogo 3

TV-4 Four-Way

Vectrex

Videosport

Wii

Wii U

Xbox

Xbox 360

Xbox One

Zeebo

3DO

Action Max

Adventure Vision

Amiga CD32

Atari 2600

Atari 5200

Atari 7800

Atari XEGS

Casio Loopy

CD-i

Colecovision

Color TV Game

Dreamcast

Fairchild Channel F

FM Towns Marty

GameCube

Hyperscan

Intellivision

Jaguar

LaserActive

Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia

Playstation 2 (por)

TG Sony
 TR (coordenação)
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbogرافx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videoszport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600

Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
Playstation 3 (por)
 TG Sony
 TR (coordenação)
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbogرافx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 4 (por)
TG Sony

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

86/245

TR (coordenação)

Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive

Microsoft
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation 2
Playstation 3

Russian Electronika (por)

TG Fabricante
TE Videoszport
TR (coordenação)
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Pioneer
Sampo (por)
 TG Fabricante
 TE Sampo TV Game GM-3001
 TR (coordenação)
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
Sampo TV Game GM-3001 (por)
 TG Sampo
 TR (coordenação)
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo

Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
Saturn
 (por)
 TG SEGA
 TR (coordenação)
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812

Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001

Sears (por)

TG Fabricante
 TE Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway

TR (coordenação)

SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo

Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV (por)

TG Sears

TR (coordenação)

Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision

Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn

Sears Tele-Games Speedway (por)

TG Sears
 TR (coordenação)
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32

Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV

SEGA (por)

TG Fabricante
 TE Dreamcast
 Master System
 Mega Drive
 Saturn
 SG-1000
 TR (coordenação)
 SNK
 Sony

Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
SG-1000 (por)
 TG SEGA
 TR (coordenação)
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videoszport
 Wii
 Wii U
 Xbox

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway

SNK (por)

TG Fabricante

TE Neo Geo Advanced Entertainment System

Neo Geo CD

TR (coordenação)

Sony

Superkit

The 3DO Company

VM Labs

Worlds of Wonder

Zeebo Inc.

APF Electronics

Apple

Atari

Bandai

Casio

Coleco

Commodore

Concept 2000

Entex Industries

Epoch

Fairchild

Fujitsu

GCE

Lloyd's Electronics

Magnavox

Malitron

Mattel

Microsoft

NEC

Nintendo

Philco

Pioneer

Russian Electronika

Sampo

Sears

SEGA

Sony (por)

TG Fabricante

TE Playstation

Playstation 2

Playstation 3

Playstation 4

TR (coordenação)

Superkit

The 3DO Company

VM Labs

Worlds of Wonder

Zeebo Inc.

APF Electronics

Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK

Super Cassette Vision (por)

TG Epoch
TR (coordenação)
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max

Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
Super Nintendo (por)
 TG Nintendo
 TR (coordenação)
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II

Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision

Superkit (por)

TG Fabricante
 TE TV Jogo 3
 TR (coordenação)
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony

Switch (por)

TG Nintendo
 TR (coordenação)

Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo

Telejogo (*por*)

TG Philco
 TR^(coordenação)
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar

LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch

Telejogo II (por)

TG Philco
TR (coordenação)
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200

Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telstar Colormatic (por)
TG Coleco
TR^(coordenação)
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way

Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
The 3DO Company (por)
 TG Fabricante
 TE 3DO
 TR (coordenação)
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
Turbografx-16 (por)
 TG NEC
 TR (coordenação)
 Turbografx-CD

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo

Turbografx-CD (por)

TG NEC

TR (coordenação)

TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System

Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbogرافx-16
TV Jogo 10 (por)
 TG Malitron
 TR (coordenação)
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800

Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-16
Turbografx-CD

TV Jogo 3 (por)

TG Superkit

TR (coordenação)

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

112/245

Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-16
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV-4 Four-Way (por)
TG Concept 2000
TR (coordenação)
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System

Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbogرافx-16
 Turbogرافx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3

Vectrex (por)

TG GCE

TR (coordenação)

Videoszport

Wii

Wii U

Xbox

Xbox 360

Xbox One

Zeebo

3DO

Action Max

Adventure Vision

Amiga CD32

Atari 2600

Atari 5200

Atari 7800

Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-16
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Videogame (por)

TE geração dos videogames

Videoszport (por)

TG Russian Electronika

TR (coordenação)

Wii

Wii U

Xbox

Xbox 360

Xbox One

Zeebo

3DO

Action Max

Adventure Vision

Amiga CD32

Atari 2600

Atari 5200

Atari 7800

Atari XEGS

Casio Loopy

CD-i

Colecovision

Color TV Game

Dreamcast

Fairchild Channel F

FM Towns Marty

GameCube

Hyperscan

Intellivision

Jaguar

LaserActive

Lloyd's TV Sports 812

Magnavox Odyssey

Master System

Mega Drive

MP 1000

Neo Geo Advanced Entertainment System

Neo Geo CD

NES - Nintendo Entertainment System

Nintendo 64

Nuon

Odyssey²

PC Engine Supergrafx

PC-FX

Pippin

Playdia

Playstation

Playstation 2

Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex

VM Labs (por)

TG Fabricante
 TE Nuon
 TR (coordenação)
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 Wii (por)
 TG Nintendo
 TR (coordenação)
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

118/245

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videoszport

Wii U (por)

TG Nintendo
 TR (coordenação)
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision

Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
Worlds of Wonder (por)
 TG Fabricante
 TE Action Max
 TR (coordenação)
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
Xbox (por)
 TG Microsoft
 TR (coordenação)
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

121/245

FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-16
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox 360 (por)
TG Microsoft
TR (coordenação)

Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo

Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
Xbox One (por)
 TG Microsoft
 TR (coordenação)
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon

Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
Zeebo (por)
 TG Zeebo Inc.
 TR (coordenação)
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube

Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-16
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videoszport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo Inc. (POR)
TG Fabricante

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

TE Zeebo

TR (coordenação)

APF Electronics

Apple

Atari

Bandai

Casio

Coleco

Commodore

Concept 2000

Entex Industries

Epoch

Fairchild

Fujitsu

GCE

Lloyd's Electronics

Magnavox

Malitron

Mattel

Microsoft

NEC

Nintendo

Philco

Pioneer

Russian Electronika

Sampo

Sears

SEGA

SNK

Sony

Superkit

The 3DO Company

VM Labs

Worlds of Wonder

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Ficha Terminológica para Coleta dos Termos

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

3DO

Definição do conceito: 3DO é um console de videogame lançado pela empresa americana The 3DO Company em 1993. O nome 3DO vem da tecnologia utilizada no console, que é baseada em um chip de processamento desenvolvido pela empresa. O 3DO foi um dos primeiros consoles a utilizar CD-ROMs como meio de armazenamento, o que permitia a reprodução de vídeos de alta qualidade e músicas em formato de CD. ^(por)

*Termos relacionados*

TG The 3DO Company
 TR Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Action Max

Definição do conceito: Action Max é um sistema de jogos eletrônicos desenvolvido pela empresa Worlds of Wonder em 1987. É um console de jogos que utiliza a tecnologia de VHS para rodar seus jogos, que eram disponibilizados em fitas de vídeo. O Action Max possuía um sensor de luz infravermelha que era conectado à TV e que permitia aos jogadores interagir com os jogos utilizando uma pistola de luz. Os jogos eram gravados em fitas de vídeo e o jogador precisava apontar a pistola de luz para a TV para atirar nos alvos que apareciam nas telas. ^(por)



Termos relacionados

TG Worlds of Wonder
 TR Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Adventure Vision

Definição do conceito: Console da segunda geração dos videogames. O Adventure Vision possui tela própria e um design semelhante a uma versão miniaturizada de um gabinete de arcade. Porém, por possuir um tamanho considerado grande para um console portátil, o mais correto é classifica-lo como um Tabletop.^(por)



Termos relacionados

TG Entex Industries
 TR Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Amiga CD32



Definição do conceito: Amiga CD32 é um console de videogame lançado em 1993 pela empresa britânica Commodore. Foi o primeiro console de videogame 32 bits baseado no sistema operacional Amiga, e também o primeiro console de videogame a usar um drive de CD-ROM como seu principal meio de armazenamento de jogos. ^(p90)

Termos relacionados

TG Commodore
 TR Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

APF Electronics

Definição do conceito: APF Electronics é uma empresa americana que atuou na indústria de eletrônicos na década de 70 e 80. A empresa ficou conhecida por produzir consoles de videogame, incluindo o APF TV Fun e o APF Imagination Machine. O APF TV Fun foi lançado em 1976 e foi um dos primeiros consoles de videogame domésticos a incluir um microprocessador. O APF Imagination Machine, lançado em 1979, era um computador doméstico que também podia ser usado como um console de videogame. Além disso, a APF Electronics também produziu calculadoras, sistemas de áudio e outros eletrônicos. A empresa encerrou suas operações no final dos anos 80. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE MP 1000
TR Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Apple

Definição do conceito: Apple é uma empresa de tecnologia sediada em Cupertino, Califórnia, nos Estados Unidos. Fundada em 1976 por Steve Jobs, Steve Wozniak e Ronald Wayne, a Apple é conhecida principalmente por seus produtos de hardware, como o iPhone, iPad, Mac e Apple Watch, além de seu sistema operacional iOS. ^[por]

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Pippin
TR Atari
Bandai
Casio
Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Atari

Definição do conceito: Atari é uma empresa pioneira no desenvolvimento de jogos eletrônicos, fundada em 1972 por Nolan Bushnell e Ted Dabney nos Estados Unidos. O primeiro jogo produzido pela empresa foi Pong, que se tornou um enorme sucesso e ajudou a estabelecer a indústria de jogos eletrônicos como uma forma de entretenimento popular. A Atari continuou a lançar jogos inovadores, como Breakout e Asteroids, e também desenvolveu seu próprio console de jogos, o Atari 2600, que se tornou um dos consoles mais populares da década de 1980. A empresa passou por diversas mudanças de propriedade e enfrentou dificuldades financeiras ao longo dos anos, mas ainda é reconhecida como uma das principais empresas da história dos jogos eletrônicos. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Jaguar
TR Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Atari 2600

Definição do conceito: O Atari 2600 foi um console de videogame lançado em 1977 pela empresa americana Atari. Ele foi o primeiro console de sucesso comercial e ajudou a estabelecer a indústria de videogames como uma força significativa no mercado de entretenimento eletrônico. O Atari 2600 foi um grande sucesso na década de 1980, vendendo mais de 30 milhões de unidades em todo o mundo. O console tinha uma grande biblioteca de jogos, incluindo clássicos como "Pac-Man", "Space Invaders" e "Pitfall!". O Atari 2600 também foi o primeiro console a usar cartuchos de jogos, permitindo que os jogadores comprassem e jogassem diferentes títulos no mesmo console. Embora tenha sido eventualmente substituído por consoles mais avançados, o Atari 2600 continua a ser um ícone da cultura pop e um elemento importante na história dos videogames.



23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Termos relacionados

TG Atari
TR Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Atari 5200

Definição do conceito: O Atari 5200 é um console de videogame lançado em 1982 pela Atari Inc. como sucessor do Atari 2600. O console possui um processador de 8 bits e uma ampla variedade de jogos disponíveis, incluindo alguns clássicos como Pac-Man e Space Invaders. O Atari 5200 apresentou uma série de melhorias em relação ao seu antecessor, incluindo gráficos aprimorados e controles mais sofisticados ^(por)

*Termos relacionados*

TG Atari
 TR Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Atari 7800

Definição do conceito: O Atari 7800 é um console de videogame de terceira geração lançado pela Atari em 1986. Ele foi projetado como uma atualização do Atari 5200, com melhorias na tecnologia de processamento, gráficos e som. ^(por)

*Termos relacionados*

TG Atari
 TR Atari XEGS
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 HyperScan
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine SuperGrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Atari XEGS



Definição do conceito: O Atari XEGS é um videogame lançado pela Atari em 1987 que também pode ser usado como um computador doméstico. Ele foi baseado na linha Atari 8-bit e apresenta compatibilidade total com todos os jogos e programas da linha Atari 8-bit. O XEGS incluía um teclado destacável, joystick e um cartucho de jogo integrado, além de uma porta para cartuchos de jogos adicionais. O XEGS também foi projetado para ser compatível com todos os periféricos da linha Atari 8-bit, como drives de disco, impressoras e modems. ^[por]

Termos relacionados

TG Atari
 TR Casio Loopy
 CD-1
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Bandai

Definição do conceito: Bandai é uma empresa japonesa de brinquedos e jogos eletrônicos, fundada em 1950. A empresa é uma das maiores produtoras de brinquedos no Japão, com uma forte presença no mercado de jogos eletrônicos. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Playdia
TR Casio
Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Casio

Definição do conceito: Casio é uma empresa japonesa fundada em 1946 que se especializou na fabricação de dispositivos eletrônicos, incluindo calculadoras, relógios, câmeras digitais, instrumentos musicais eletrônicos e equipamentos de áudio. A empresa é conhecida por produzir calculadoras científicas de alta qualidade e durabilidade, e é líder de mercado no setor. A Casio também é conhecida por seus relógios, que variam de modelos simples e acessíveis a relógios de luxo com tecnologia avançada, como GPS e Bluetooth. Além disso, a empresa fabrica câmeras digitais, incluindo modelos compactos e de lentes intercambiáveis, e instrumentos musicais eletrônicos, como teclados e pianos digitais. A Casio é uma marca reconhecida internacionalmente e é considerada uma das principais fabricantes de eletrônicos do mundo. A fabricante foi responsável pela produção do Cássio Loopy.
(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Casio Loopy
TR Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Casio Loopy

Definição do conceito: Casio Loopy é um console de jogos lançado em 1995 pela empresa japonesa Casio. Com um sistema de troca de adesivos que permitia às jogadoras personalizar sua própria máquina. O console também possuía uma câmera que permitia aos jogadores tirar fotos e usá-las como elementos de jogo. O Casio Loopy foi comercializado apenas no Japão e teve uma vida útil curta, com poucos jogos disponíveis para ele. ^(por)



Termos relacionados

TG Casio
 TR CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari XEGS

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

CD-i

Definição do conceito: Console da quarta geração, o CD-i utiliza um chip do padrão Motorola 68000, modificado e produzido pela Magnavox, de 16 / 32bit, sendo porém considerado um console de 16bit. ^(par)

*Termos relacionados*

TG Magnavox
 TR Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Coleco

Definição do conceito: Coleco é uma abreviação de Connecticut Leather Company, uma empresa americana fundada em 1932 que originalmente produzia couro e produtos de couro. Em 1976, a empresa entrou no mercado de jogos eletrônicos com o lançamento do Telstar, um console de jogos que foi um grande sucesso. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Colecovision
Telstar Colormatic
TR Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Colecovision

Definição do conceito: A Colecovision foi um console de videogame lançado na década de 1980 pela empresa americana Coleco Industries. Foi um concorrente direto do Atari 2600 e do Intellivision, e contou com diversos jogos populares como Donkey Kong, Zaxxon e Pitfall!. O console se destacou por sua qualidade gráfica e sonora superiores aos seus concorrentes da época, além de oferecer uma variedade de acessórios, como um módulo para jogar jogos de Atari 2600 e um adaptador para jogar jogos de computador. ^(p00)



Termos relacionados

TG Coleco
 TR Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Casio Loopy
 CD-i

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Color TV Game

Definição do conceito: O Color TV Game foi um console de videogame lançado pela empresa japonesa Nintendo em 1977. Foi o primeiro console de jogos a ser produzido pela Nintendo. O console foi lançado em seis modelos diferentes, cada um com um conjunto diferente de jogos embutidos. ^[por]



Termos relacionados

TG Nintendo
 TR Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision

Criado em: 13/09/2022 Atualizado em: 04/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Commodore

Definição do conceito: Fabricante americana de computadores pessoais e eletrônicos de consumo que teve seu auge durante as décadas de 1980 e 1990. A empresa foi fundada em 1954 por Jack Tramiel e inicialmente produzia calculadoras mecânicas. Na década de 1970, a empresa entrou no mercado de computadores pessoais e videogames. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Amiga CD32
TR Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 10/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Concept 2000

Definição do conceito: CONCEPT 2000 LIMITED é uma empresa dissolvida incorporada em 13 de fevereiro de 1986 em Hong Kong como uma entidade privada de responsabilidade limitada por ações. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE TV-4 Four-Way
TR Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Comodore

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 10/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Dreamcast



Definição do conceito: Console da sexta geração dos videogames, o Dreamcast foi o último console lançado pela SEGA. Seu lançamento em 1998. Com design compacto e elegante, um controle que, apesar de seus defeitos, possuía grande apelo pelas novidades implementadas, como por exemplo a popularização dos botões-gatilho e o memory card com tela VMU; e uma incrível capacidade de jogatina online em um tempo em que isso praticamente não existia nos consoles. ^(por)

Termos relacionados

TG SEGA
 TR Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game

Criado em: 14/09/2022 Atualizado em: 10/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Entex Industries

Definição do conceito: A empresa foi fundada em 1970 por G.A. (Tony) Clowes, Nicholas Carlozzi e Nick Underhill. Sua sede era localizada na 303 West Artesia Blvd, Compton. O nome da empresa foi criado a partir das iniciais de Nicholas e Tony com a adição de um "X" no final para formar NTX, que quando falado soa como Entex. A inicial de Nick Underhill não foi incluída porque ele se juntou à empresa depois que o nome já havia sido escolhido, mas antes de a empresa iniciar suas atividades. O logotipo da empresa consistia em um alvo da Força Aérea Real com um rosto sorridente no meio. Em 1980, a empresa alcançou vendas superiores a US\$100 milhões. A empresa encerrou suas atividades no início dos anos oitenta, em parte devido ao aumento da concorrência de consoles de videogame e jogos de computador, que rapidamente se tornaram uma forma preferida de entretenimento, muito às custas da indústria de jogos eletrônicos. ^(par)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Adventure Vision
TR Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Elektronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 10/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Epoch

Definição do conceito: Empresa de jogos fundada em 1958, conhecida principalmente por fabricar jogos de vídeo Barcode Battler e Doraemon, e a série de brinquedos Sylvania Families. Seu atual Presidente Representativo é Michihiro Maeda. Eles também criaram o primeiro sistema de jogo de console programável de sucesso no Japão, o Cassette Vision, em 1981. ^(pt)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Super Cassette Vision
TR Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 10/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Fabricante

Definição do conceito: Trata-se das empresas responsáveis pela fabricação dos consoles de videogames. ^(por)

Termos relacionados

TG geração dos videogames
TE APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Fairchild

Definição do conceito: A Fairchild Semiconductor é uma empresa estadunidense de tecnologia. Produziu o primeiro circuito integrado comercialmente disponível (lançado pouco antes do produto da Texas Instruments), e se tornaria uma das grandes responsáveis pela evolução do Vale do Silício na década de 1960. Correntemente, a empresa possui cerca de nove mil empregados ao redor do mundo, com instalações em San José (Califórnia), Salt Lake City (Utah), Mountaintop (Pensilvânia), Bucheon (Coreia do Sul), Penang (Malásia), Suzhou (China) e Cebu (Filipinas) entre outras. A sede corporativa da empresa está localizada em South Portland (Maine). ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
 TE Fairchild Channel F
 TR Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 10/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Fairchild Channel F



Definição do conceito: Lançado em agosto de 1976 pela Fairchild Semiconductor, o Fairchild Channel F foi o primeiro videogame da segunda geração de consoles(as) de jogos, além de ser também o primeiro realmente programável, ou seja, os jogos podiam ser vendidos separadamente do videogame, pois, com o novo sistema de cartuchos era possível lê-los no próprio videogame. O videogame se utilizava do complexo chip Fairchild F8, mais avançado que o dos videogames lançados anteriormente (Pong e clones) que costumavam usar a mesma tecnologia da Texas Instruments. A Fairchild foi a primeira empresa a lançar um videogame usando um microprocessador. ^(par)

Termos relacionados

TG Fairchild
 TR FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesauro Semântico Aplicado

Criado em: 14/09/2022 Atualizado em: 10/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

FM Towns Marty



Definição do conceito: FM Towns Marty foi um console de videogame lançado em 1993 pela Fujitsu exclusivamente para o mercado japonês. Era o sucessor do FM Towns, lançado em 1989. O FM-Towns Marty é considerado por muitos como o primeiro console de 32 bits,[1] ele tinha uma CPU 386 e leitor de CD e drive de disquete. O console era compatível com todos os jogos lançados para o console anterior o FM-Towns e sua tecnologia era muito superior aos consoles 16 bits. Foi lançado apenas no Japão e sucumbiu diante dos consoles 32 bits da Sony, Nintendo e Sega. ^(por)

Termos relacionados

TG Fujitsu
 TR GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F

Criado em: 14/09/2022 Atualizado em: 10/04/2023

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

157/245

Fujitsu

Definição do conceito: Fujitsu Ltd. é uma das maiores companhias japonesas de TI (tecnologia da informação) especializada em semicondutores, computadores (supercomputadores, computadores pessoais, servidores), telecomunicações, software e serviços, estando sediada em Tóquio. A empresa foi estabelecida em 1935 com o nome Fuji Ts?shinki Seiz?, uma ramificação da Fuji Electric Company, esta, um empreendimento em conjunto entre a Furukawa Electric Company e o conglomerado alemão Siemens. Em 1954 produziu o primeiro computador do Japão, o FACOM 100, em 1967 mudou o nome para Fujitsu, entre os anos de 1989 a 1997 produziu a série de computadores FM Towns. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
 TE FM Towns Marty
 TR GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 300 Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 10/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

GameCube

Definição do conceito: Console da sexta geração dos videogames com 128bit em termos gráficos. O GameCube é o primeiro console da Nintendo a usar discos ópticos como meio de armazenamento principal. Os discos são do formato miniDVD e o sistema não foi projetado para reproduzir DVDs ou CDs de áudio em tamanho real, diferentemente de seus concorrentes, sendo focado em jogos. ^(por)



Termos relacionados

TG Nintendo
 TR Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty

Criado em: 14/09/2022 Atualizado em: 11/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

GCE

Definição do conceito: A General Consumer Electronics - GCE Inc. foi uma empresa que fabricou sistemas de consoles de vídeo no início dos anos 80, responsável pela fabricação do Vectrex. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
 TE Vectrex
 TR Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 11/04/2023

geração dos videogames

Definição do conceito: Trata-se de um conceito que abrange especificações técnicas, mercadológicas e temporais para agrupar os consoles por geração. Até o ano de 2020 existem oito gerações. ^(por)

Termos relacionados

TG Videogame
 TE Fabricante

Criado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Hyperscan

Definição do conceito: Videogame de 32bit lançado em outubro de 2006 (Sexta Geração) nos Estados Unidos pelas mãos da Mattel, cuja experiência anterior no mundo dos games foi com o Intellivision, no final da década de 70. O hyperscan é um misto de videogame e brinquedo, voltado ao público infanto-juvenil e que custasse bem menos que os outros consoles. Lançado em 23 de outubro de 2006, já no final da sexta geração dos videogames ^(por)



Termos relacionados

TG Mattel
 TR Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 11/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Intellivision

Definição do conceito: Console da segunda geração dos videogames, o Mattel Intellivision, lançado nos Estados Unidos em 1979. O console foi a porta de entrada da gigante dos brinquedos, Mattel, no mercado de consoles de mesa. Seu nome, Intellivision, é uma junção de "televisão inteligente" e de início, causou frisson em razão de seus gráficos serem claramente superiores a qualquer outro console disponível. Isso se deve principalmente devido ao seu hardware, que tinha uma CPU de 16 bit. Ele é considerado o primeiro console de 16 bit da história, apesar de que em termos de qualidade gráfica, não se compare aos 16 bit mais famosos, como o Mega Drive e o Super Nintendo, ambos da quarta geração. Isso se deve tanto pela tecnologia disponível na época, bem mais rudimentar que a do final da década de 80, bem como pelo fato de que nenhum jogo lançado para ele chegou a utilizar de fato essa capacidade. ^(por)



Termos relacionados

TG Mattel
 TR Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesauro Semântico Aplicado

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 11/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Jaguar

Definição do conceito: Console da quinta geração dos videogames, o Atari Jaguar foi o último console lançado pela Atari, no final de 1993. A empresa planejava entrar na quinta geração. Para isso ela tinha dois projetos, um principal, para o lançamento de um console de 64bit, e outro secundário, um verdadeiro "plano B", para produzir um console de 32bit, que já tinha até codinome: Panther. O projeto do console de 64bit evoluía bem, fazendo com que a Atari abandonasse o Panther em 16/05/1991 e focasse todos os seus esforços no console que eles acreditavam ter mais capacidade de brigar com a concorrência. Nascia assim o projeto do Atari Jaguar, o primeiro console de 64bit. ^(por)



Termos relacionados

TG Atari
 TR LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 11/04/2023

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

164/245

LaserActive

Definição do conceito: Console da quarta geração dos videogames. A Pioneer, empresa muito conhecida pela produção de equipamentos eletrônicos, se aventurou no mundo dos games no começo da década de 90 com o LaserActive, console capaz de rodar jogos no formato Laserdisc. O LaserActive é um aparelho modular, que em seu formato original funciona apenas como um player de LD. Com a adição de módulos conhecidos como PAC's, o aparelho tornava-se um poderoso console. ^(por)



Termos relacionados

TG Pioneer
 TR Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 11/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Lloyd's Electronics

Definição do conceito: Empresa foi fundada em 1972, no condado de Jackson, Virgínia Ocidental, especializada em rádio-telecomunicação e que tentou entrar na indústria de videogames com lançamento do console Lloyd's TV Sports 812 na década de 70. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Lloyd's TV Sports 812
TR Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 11/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Lloyd's TV Sports 812



Definição do conceito: Console da primeira geração dos videogames, fabricado pela Lloyd's Electronics (Estados Unidos) e Lloyd's Electronics International (Europa), este clone de pong vinha com os jogos: Practice, Tennis, Hockey, Squash, Flashing Target e Moving Target. Curiosidade eram os acessórios que vinham, como uma pistola e um rifle para os jogos de tiro. Você também pode escolher um tamanho da raquete, velocidade de bola, ângulo e saque manual ou automático. ^(por)

Termos relacionados

TG Lloyd's Electronics
 TR Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 11/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Magnavox

Definição do conceito: Magnavox é uma fábrica de produtos eletrônicos como rádios, TVs e gravadores com sede nos Estados Unidos, sendo atualmente uma subsidiária da Philips. A companhia foi fundada em 1917 por Edwin Pridham, Peter L. Jensen, os inventores do alto-falante. Também é conhecida no Mundo todo pelo primeiro videogame doméstico, o Odyssey. O Magnavox Odyssey² comercializado na década de 80 no Brasil, já era sob a marca Philips. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE CD-i
Magnavox Odyssey
Odyssey²
TR Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 11/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Magnavox Odyssey

Definição do conceito: O primeiro video game da história! Desenvolvido por Ralph Baer em 1968 e chamado de Brown Box, foi vendido pela Magnavox em 1972 com o nome Odyssey e vinha com alguns cartões que basicamente fechavam os contatos e mudavam entre 18 jogos possíveis (outros países lançaram outros 10 jogos). As vendas não foram tão boas e o motivo, acredita-se, foi a propaganda que dizia que o console só funcionava nas TV's Magnavox, com a empresa usando o videogame como razão para as pessoas comprarem suas TV's. ^(por)



Termos relacionados

TG Magnavox
 TR Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 11/04/2023

Malitron

Definição do conceito: Empresa responsável pela fabricação do videogame TV jogo 10 ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE TV Jogo 10
TR Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 12/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Master System



Definição do conceito: Console da terceira geração dos videogames, o Master aproveitou bem a experiência mal sucedida da SEGA com o SG-1000 e produziu um console com um hardware excelente para a época. O Master System marcou a entrada da SEGA no mercado de consoles dos Estados Unidos, em 1986. Em 1987 ele foi lançado na Europa. ^(por)

Termos relacionados

TG SEGA
 TR Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografix-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 12/04/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Mattel

Definição do conceito: A Mattel é uma renomada marca global de brinquedos, amplamente reconhecida nas lojas do mundo inteiro. Sua jornada teve início em 1945, em uma modesta oficina, quando Harold Mattson e Elliot Handlery, junto com Ruth, esposa deste último, uniram forças e criaram uma nova marca a partir de seus sobrenomes. Embora tenham começado com a produção artesanal de porta-retratos, logo expandiram para a fabricação de brinquedos, bonecas e acessórios infantis. A Mattel se destaca como um ícone nas lojas de brinquedos em todo o mundo.^[por]

Termos relacionados

TG Fabricante
 TE Hyperscan
 Intellivision
 TR Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Mega Drive

Definição do conceito: O Mega Drive, lançado em 1988 no Japão, representa a quarta geração de consoles de videogame. Desenvolvido pela SEGA, este console de 16 bits marcou um avanço significativo na indústria. O Mega Drive foi o terceiro console lançado pela SEGA, e a experiência adquirida anteriormente foi fundamental para a empresa na criação de um aparelho de qualidade excepcional. Sua concepção baseou-se na placa de arcade da SEGA, conhecida como System 16, que já contava com um catálogo impressionante de jogos lançados nos fliperamas. Em 1989, o console foi introduzido nos Estados Unidos com o nome de SEGA Genesis, e em 1990 chegou à Europa e ao Brasil, expandindo sua presença pelo mundo. ^(por)



Termos relacionados

TG SEGA
 TR MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Microsoft

Definição do conceito: A Microsoft é uma empresa Norte Americana de tecnologia. Com seus softwares amplamente utilizados em computadores e produtos como o WORD, EXPLORER, EXCEL e POWERPOINT, a empresa facilitou tarefas diárias e se tornou um nome indispensável. Ao longo de 45 anos, a Microsoft liderou a revolução do computador pessoal e da internet. Bill Gates e sua empresa conquistaram o mercado de computadores de forma extraordinária. Fundada em 1975, a Microsoft surgiu a partir do projeto Altair 8800 da MITS. Gates e seu colega Paul Allen abandonaram a universidade para criar uma empresa que vendia interpretadores da linguagem BASIC. A missão da Microsoft é capacitar pessoas e organizações globalmente. Seu nome deriva de "microcomputer" e "software". ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Xbox
Xbox 360
Xbox One
TR NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Playstation 4
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

MP 1000

Definição do conceito: O APF MP 1000, lançado em 1978, é um console da segunda geração de videogame. A APF Electronics, empresa norte-americana fundada pelos irmãos Al e Phil Freedman, inicialmente fabricava aparelhos de som e calculadoras. No entanto, em 1976, adentrou o mercado emergente dos jogos eletrônicos com uma série de clones de Pong chamados "APF TV Fun", que obtiveram sucesso de vendas até a chegada do VCS / 2600 da Atari no final de 1977, alterando o cenário dos games. ^(por)

Termos relacionados

TG APF Electronics
 TR Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

NEC

Definição do conceito: A empresa Nippon Electric Company, Limited (NEC) foi fundada em 1898 por Kunihiko Iwadare e Takeshiro Maeda. Inicialmente, a NEC atuava como fabricante de telefones e tomadas. Nos primeiros anos de sua existência, estabeleceu uma parceria com a Western Electric dos Estados Unidos. A partir de 1908, a NEC expandiu suas operações para outros mercados e ampliou seus produtos, entrando no mercado de vídeo games. Seus principais consoles são o Pc Engine e o Turbografx ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
 TE PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TR Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Neo Geo Advanced Entertainment System



Definição do conceito: O Neo Geo AES foi um console de videogame desenvolvido pela SNK durante a quarta geração.

Apresentando inovações tecnológicas, como jogos idênticos aos dos fliperamas, o sistema conquistou popularidade. O console destacava-se pela qualidade gráfica superior em relação aos concorrentes da época. No entanto, seu preço elevado, cerca de US\$ 650, o tornou acessível apenas a um nicho de mercado restrito. O Neo Geo AES deixou um legado notável, introduzindo avanços como o uso de memory cards para salvar o progresso dos jogos, além de ter gerado franquias icônicas e ter sido produzido até 1998. ^(por)

Termos relacionados

TG SNK
 TR Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colomatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesauro Semântico Aplicado

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Neo Geo CD



Definição do conceito: O Neo Geo CD, um console da quarta geração de videogames, foi desenvolvido pela SNK em 1994 como uma solução para o principal obstáculo enfrentado pelo seu antecessor, o Neo Geo AES: o alto preço. Nessa versão em CD, tanto o console quanto os jogos foram oferecidos a preços mais acessíveis. Os jogos, que anteriormente atingiam valores exorbitantes de até 300 dólares nos cartuchos, passaram a ter uma média de 50 dólares no formato CD. No entanto, essas medidas não foram suficientes para tornar o Neo Geo CD um sucesso de vendas. O principal motivo foi que, embora o Neo Geo tenha sido uma inovação revolucionária quando o modelo AES baseado em cartucho foi lançado em 1990, em 1994 ele já não era mais considerado avançado. ^(po1)

Termos relacionados

TG SNK
 TR NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

NES - Nintendo Entertainment System

Definição do conceito: Console de terceira geração de videogames, conhecido como NES (Nintendo Entertainment System), foi lançado pela Nintendo em 1983 no Japão e em 1985 nos Estados Unidos. A estratégia da Nintendo foi apresentar o NES como um centro de entretenimento, evitando a associação negativa com os videogames após a crise de 1983. O console foi acompanhado por acessórios tecnológicos, como o robô R.O.B. e a pistola "Nintendo Zapper". Além disso, a Nintendo implementou o selo de qualidade "Official Nintendo Seal of Quality" para destacar a excelência dos jogos licenciados. O NES obteve um sucesso massivo, dominando o mercado mundial e vendendo mais de 61 milhões de unidades em todo o mundo.



Termos relacionados

TG Nintendo
 TR Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

Nintendo

Definição do conceito: A Nintendo é uma empresa conhecida por sua ousadia e capacidade de reinventar constantemente o entretenimento, o que contribuiu para seu sucesso ao longo dos anos. Fundada em 1889, inicialmente produzia cartas de jogar, mas expandiu seus negócios para incluir jogos eletrônicos e consoles. Desde então, a empresa lançou inúmeros sucessos, como o Game & Watch, o Donkey Kong e o Wii. Através de personagens carismáticos e avanços na indústria dos videogames, a Nintendo conquistou uma base fiel de fãs em todo o mundo. Sua história está intrinsecamente ligada à evolução dos jogos eletrônicos. ^(ppd)

Termos relacionados

TG Fabricante
 TE Color TV Game
 GameCube
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Super Nintendo
 Switch
 Wii
 Wii U
 TR Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Nintendo 64



Definição do conceito: O Nintendo 64 foi um console de videogame da quinta geração produzido pela Nintendo para competir com o PlayStation e o Sega Saturn. Lançado em 1996, foi o último console mainstream a utilizar cartuchos como mídia. Embora tenha enfrentado dificuldades em competir com o PlayStation, o N64 foi elogiado por jogos como Super Mario 64 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Com recursos inovadores como o Rumble Pak e o Controller Pak, o console teve vendas estimadas em cerca de 33 milhões de unidades. No Brasil, enfrentou a pirataria, mas obteve sucesso em seu lançamento oficial em 1997. (por)

Termos relacionados

TG Nintendo
 TR Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesauro Semântico Aplicado

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Nuon

Definição do conceito: O Nuon foi um console da sexta geração de videogames lançado em 2000 pela VM Labs. Era uma placa capaz de transformar aparelhos eletrônicos em videogames, oferecendo melhorias no som e imagem. Apenas dois modelos de aparelhos foram lançados com a tecnologia Nuon embutida. Apesar das promessas de desempenho de 128 bits, seus gráficos eram comparáveis aos do Nintendo 64. A baixa venda e problemas levaram ao cancelamento de muitos jogos, resultando em apenas sete títulos lançados comercialmente. O Nuon também tinha o aplicativo VLM 2 para gerar gráficos sincronizados com músicas. A empresa decretou falência em 2002, encerrando o suporte ao Nuon. ^(p01)



Termos relacionados

TG VM Labs
 TR Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

Odyssey²

Definição do conceito: O Odyssey² foi um console de videogame da segunda geração, lançado nos Estados Unidos em 1978. Embora tenha encontrado mais sucesso fora dos Estados Unidos, o Odyssey² não conseguiu competir com o Atari 2600, que continuou a dominar o mercado. Isso se deve, em parte, à percepção do público de que o Odyssey² era inferior em termos gráficos em relação ao Atari, devido às suas limitações de hardware. Essa percepção contribuiu para a diminuição do interesse pelo console. O Odyssey² foi descontinuado em 1984, embora tenha continuado a ser vendido em outros países por alguns anos adicionais. Estima-se que tenham sido vendidas aproximadamente 2 milhões de unidades em todo o mundo. ^(por)

Termos relacionados

TG Magnavox
 TR PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesauro Semântico Aplicado

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

PC Engine Supergrafx

Definição do conceito: O PC Engine Supergrafx foi um console da quarta geração dos videogames, criado como sucessor do PC Engine para competir com o Mega Drive e o Super Famicom. No entanto, o Supergrafx acrescentou pouco em termos técnicos ao hardware original, o que o impediu de substituí-lo. O console apresentava um processador gráfico de 16 bits adicional e maior capacidade de RAM. Apenas cinco jogos exclusivos e dois bi-compatíveis foram lançados. Apesar de ser retrocompatível com os jogos do PC Engine, o Supergrafx foi descontinuado em 1991 devido às baixas vendas. O lançamento de um acessório chamado Power Console foi cancelado devido à falta de sucesso do console. ^(por)



Termos relacionados

TG NEC
 TR PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

PC-FX

Definição do conceito: O PC-FX foi um console da quinta geração de videogames, desenvolvido pela NEC como sucessor do PC Engine. Com um processador de 32 bits e foco em gráficos 2D e reprodução de vídeos em FMV, o console destacou-se nesse aspecto. No entanto, seu lançamento em 1994, dois anos após o SEGA Saturn e o Sony PlayStation, prejudicou sua posição no mercado. Além disso, o hardware limitado e o preço mais elevado em comparação com os concorrentes contribuíram para o fracasso do PC-FX. O console foi lançado apenas no Japão e sua biblioteca de jogos era predominantemente composta por títulos no estilo RPG e Adventure, que exigiam compreensão da língua japonesa. Seu design em formato de torre, semelhante a um microcomputador, permitia expansões, mas poucas foram lançadas devido ao baixo sucesso do console. O PC-FX utilizava CDs e vendeu aproximadamente 100.000 unidades antes de ser descontinuado em 1998, levando a NEC a sair do mercado de consoles permanentemente. ^(por)



23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Termos relacionados

TG NEC
TR Pippin
Playdia
Playstation
Playstation 2
Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
TurboGrafx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Nuon
Odyssey²
PC Engine SuperGrafx

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Philco

Definição do conceito: A PHILCO é uma empresa com mais de um século de história, atuando no mercado de rádios, televisões e aparelhos de som. Sua trajetória teve início em 1892 como Spencer Company, evoluindo para a Helios Electric Company e, posteriormente, para Philadelphia Storage Battery Company, conhecida como PHILCO. Destacando-se pela tecnologia, qualidade e design de seus produtos, a PHILCO foi pioneira em diversos avanços. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Telejogo
Telejogo II
TR Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Pioneer

Definição do conceito: A PIONEER é uma prestigiada marca global de eletrônicos, conhecida por sua tecnologia avançada e qualidade excepcional em áudio e vídeo. Fundada em 1937 por Nozomu Matsumoto, a PIONEER começou como fabricante de alto-falantes e subwoofers para automóveis e aparelhos de som. Ao longo dos anos, expandiu seu portfólio de produtos e se estabeleceu como uma líder da indústria eletrônica. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE LaserActive
TR Russian Elektronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Pippin



Definição do conceito: O Pippin foi um console da quinta geração de videogames lançado pela Apple em parceria com a Bandai. Com a proposta de ser um videogame que também funcionava como um computador, o Pippin utilizava um sistema operacional baseado no Macintosh Power PC. No entanto, o console enfrentou dificuldades de mercado devido à estratégia de marketing mal-sucedida, que promovia capacidades de internet pouco atrativas na época. Além disso, o suporte de desenvolvedores de jogos foi fraco, resultando em uma biblioteca limitada de jogos e falta de sucesso crítico ou de público. Apesar de possuir um hardware poderoso, o Pippin vendeu apenas cerca de 42 mil unidades em todo o mundo, sendo considerado um dos maiores fracassos da história dos videogames. ^[por]

Termos relacionados

TG Apple
 TR Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Playdia

Definição do conceito: O Playdia foi um console de videogame da quinta geração lançado pela Bandai em 1994 no Japão. O console tinha como proposta jogos em Full-Motion Video (FMV), com vídeos digitalizados, direcionados para um público mais jovem. Apesar de inicialmente ter boas vendas, o Playdia não conseguiu conquistar os jogadores devido à falta de jogos e à concorrência de outros consoles populares da época. Com apenas cerca de 35 jogos lançados e a Bandai como principal desenvolvedora, o Playdia foi descontinuado em 1996. ^(poa)



Termos relacionados

TG Bandai
 TR Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Playstation

Definição do conceito: O PlayStation foi o primeiro console lançado pela Sony na quinta geração dos videogames. Introduzido em 1994, o aparelho utilizava um processador de 32 bits e desafiou a polarização existente entre a SEGA e a Nintendo, tornando-se um dos consoles mais bem-sucedidos da história. O PlayStation conquistou o mercado e lançou títulos icônicos. (por)



Termos relacionados

TG Sony
 TR Playstation 2
 Playstation 3
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

196/245

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Playstation 2

Definição do conceito: O PlayStation 2, lançado em 2000, é o console mais bem-sucedido da história e pertence à sexta geração dos videogames. Sua introdução consolidou a Sony como protagonista no cenário global dos jogos eletrônicos. A empresa já havia alcançado grande êxito com o lançamento do PlayStation original na geração anterior. O PlayStation 2 foi apresentado como o sucessor desse console emblemático, com seu lançamento marcado por uma recepção esmagadora e números impressionantes de vendas no primeiro dia. Entre os fatores que contribuíram para seu sucesso estavam a retrocompatibilidade com a biblioteca de jogos do PlayStation original, seu papel como player de DVD (uma tecnologia em ascensão na época) a um preço acessível, e a agressiva estratégia de preços e exclusividades de títulos. O console manteve-se em produção até 2013 e tornou-se o mais vendido de todos os tempos, ultrapassando a marca de 150 milhões de unidades vendidas. ^(p07)



23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Termos relacionados

TG Sony
TR Playstation 3
Playstation 4
Sampo TV Game GM-3001
Saturn
Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
SG-1000
Super Cassette Vision
Super Nintendo
Switch
Telejogo
Telejogo II
Telstar Colormatic
Turbografx-CD
TV Jogo 10
TV Jogo 3
TV-4 Four-Way
Vectrex
Videosport
Wii
Wii U
Xbox
Xbox 360
Xbox One
Zeebo
3DO
Action Max
Adventure Vision
Amiga CD32
Atari 2600
Atari 5200
Atari 7800
Atari XEGS
Casio Loopy
CD-i
Colecovision
Color TV Game
Dreamcast
Fairchild Channel F
FM Towns Marty
GameCube
Hyperscan
Intellivision
Jaguar
LaserActive
Lloyd's TV Sports 812
Magnavox Odyssey
Master System
Mega Drive
MP 1000
Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
NES - Nintendo Entertainment System
Nintendo 64
Odyssey²
PC Engine Supergrafx
PC-FX
Pippin
Playdia
Playstation

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Playstation 3



Definição do conceito: O PlayStation 3 é um console da sétima geração de video games. Lançado pela Sony em novembro de 2006, foi o primeiro console a adotar a mídia Blu-ray e competir com o Xbox 360 da Microsoft. Inicialmente, a Sony enfrentou problemas de desempenho e na sua rede online em relação à Xbox Live. No entanto, ao longo do tempo, aprimorou o console e superou esses obstáculos. ^(por)

Termos relacionados

TG Sony
 TR Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Playstation 4

Definição do conceito: O PlayStation 4, console da oitava geração de videogames, foi lançado pela Sony em 2013. Apresentando um design sólido e eficiente, o PS4 recebeu elogios tanto de desenvolvedores quanto de jogadores. Destacou-se pela melhor qualidade gráfica em jogos multiplataforma em comparação ao concorrente, além de utilizar a mídia Blu-ray.^(por)



Termos relacionados

TG Sony
 TR Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 Microsoft
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation 2
 Playstation 3

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Russian Electronika

Definição do conceito: Russian Electronika é uma marca da União Soviética, hoje Rússia, conhecida por fabricar produtos eletrônicos como calculadoras, relógios eletrônicos, jogos portáteis, rádios e computadores. Muitos dos produtos foram fruto de engenharia reversa, desenvolvidos por engenheiros soviéticos que trabalhavam em instalações militares, em uma tentativa de suprir a necessidade de bens de consumo no país. ^(par)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Videosport
TR Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Sampo

Definição do conceito: A Sampo Corporation é a maior fabricante de aparelhos eletrônicos de Taiwan. Criada na década de 30, fabricou todos os tipos de aparelhos domésticos, desde lava-roupas até rádios e televisores. Nos anos 70 entrou na onda do Pong e lançou diversos consoles e até um integrado na TV. ^[por]

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Sampo TV Game GM-3001
TR Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Elektronika

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Sampo TV Game GM-3001

Definição do conceito: Console tipo Pong da primeira geração dos videogames. Sampo TV Game GM-3001 vem com os quatro jogos clássicos do pong porém um curiosidade: além dos modos Tennis, Hockey e Handball, ele vem com o modo Pelota (bola em espanhol) que é o modo Squash ou Paredão. ^(bor)



Termos relacionados

TG Sampo
 TR Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Saturn

Definição do conceito: O Sega Saturn foi o console da quinta geração da Sega, sucedendo o Mega Drive. Seu desenvolvimento começou em 1992, baseado na placa de arcade Model 1. Com o aumento da potência do PlayStation da Sony, o Saturn tornou-se uma salada tecnológica com dois CPUs SH-2 e seis processadores auxiliares. Apesar do sucesso inicial no Japão, o Saturn enfrentou dificuldades nos EUA devido a um lançamento problemático e à concorrência. A Sega reduziu o preço do Saturn, mas enfrentou prejuízos financeiros e decidiu interromper sua venda nos EUA em prol do Dreamcast. O Saturn vendeu cerca de nove milhões de unidades. ^(por)



Termos relacionados

TG SEGA
 TR Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Sears

Definição do conceito: A SEARS é uma loja de departamento. Fundada em 1886 por Richard Warren Sears, inicialmente vendendo relógios, expandiu seu catálogo para incluir uma ampla gama de produtos. A empresa encomendou a produção dos vídeos games Sears Tele-Games Speedway e o Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV com a Atari e lançou como seus produtos. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
Sears Tele-Games Speedway
TR SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Elektronika
Sampo

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV



Definição do conceito: Console da primeira geração dos videogames. O Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV, conta com 16 jogos (com variações de Pong, Tennis e Hockey) para dois ou quatro jogadores, utilizando controles destacáveis do console, e mais quatro jogos de motocross (Drag, Motocross, Stunt Cycle e Hurdle) usando o guidão no corpo do console. Trata-se da versão Tele-Games do Stunt Cycle da Atari, que além do console, foi lançado no ano anterior (1976) em versão Arcade. Para ter essa quantidade de jogos, o Motocross Sports Center IV utiliza dois chips: o C010765 para os jogos de Pong e o AY-3-8760 para os jogos de motocross. ^(por)

Termos relacionados

TG Sears
 TR Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn

Criado em: 07/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

207/245

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesauro Semântico Aplicado

Sears Tele-Games Speedway



Definição do conceito: O Tele-Games Speedway, um console de primeira geração desenvolvido pela Atari e publicado pela Sears, foi lançado em 1975 após a encomenda da Sears de 150.000 unidades. Projetado como uma versão doméstica do PONG, o Speedway oferecia dois tipos de pong (Tennis e Hockey) e um jogo de corrida anunciado como dois jogos distintos: Race e Demolition. No entanto, esses jogos eram essencialmente idênticos, diferindo apenas na quantidade de jogadores. Existem quatro variações conhecidas do Speedway, incluindo versões americana e canadense, bem como o Speedway IV e o Super Pong IV, lançado posteriormente em 1977 com um chip e jogos diferentes. ^(por)

Termos relacionados

TG Sears
 TR SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV

Criado em: 08/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

209/245

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

SEGA

Definição do conceito: A SEGA é uma empresa renomada no setor de entretenimento eletrônico, conhecida por seus consoles de videogame como MEGA DRIVE, DREAMCAST e MASTER SYSTEM. A história da SEGA começou em 1940 como Standard Games e se expandiu para o mercado de fliperamas no Japão e em outros países. Em 1983, lançaram seu primeiro videogame caseiro, o SG-1000, seguido pelo Master System em 1986. O lançamento do SEGA MegaDrive em 1988 trouxe grande sucesso nos mercados mundiais. Embora tenha enfrentado desafios e encerrado a produção de consoles em 2001, a SEGA continua a desenvolver jogos.

(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
 TE Dreamcast
 Master System
 Mega Drive
 Saturn
 SG-1000
 TR SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 06/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

SG-1000

Definição do conceito: O SG-1000, primeiro console da SEGA durante a segunda geração dos videogames, foi lançado em 1983 no Japão e na Nova Zelândia. Apesar de enfrentar a concorrência do Famicom da Nintendo, o SG-1000 teve outras versões, como o SG-1000 II e o SC-3000. O console foi considerado um fracasso de vendas devido ao seu hardware inferior, mas ainda assim vendeu cerca de 2 milhões de unidades. Nos Estados Unidos, foi lançado o Dina - Personal Arcade, uma versão não oficial que rodava jogos do SG-1000. Em resposta ao SG-1000, a SEGA lançou o SEGA Mark III, posteriormente renomeado como Master System, oferecendo um hardware superior e melhor qualidade de som, além de retrocompatibilidade com os jogos do SG-1000. ^(p20)

Termos relacionados

TG SEGA
 TR Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colomatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Criado em: 08/10/2022 Atualizado em: 06/06/2023

SNK

Definição do conceito: A SNK Corporation é uma empresa japonesa de videogames fundada em Higashiosaka, Osaka, em 22 de julho de 1978 pelo ex-pugilista Eikichi Kawasaki. SNK é uma sigla para Shin Nihon Kikaku (ou "Projeto Novo Japão", em japonês). Seus produtos mais famosos são o sistema de jogos arcade e o videogame doméstico Neo-Geo.^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Neo Geo Advanced Entertainment System
Neo Geo CD
TR Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Sony

Definição do conceito: A Sony Corporation é uma empresa líder em video games e tecnologia, conhecida por seus valores de inovação, tecnologia avançada, qualidade e durabilidade. Fundada em 1946 por Masaru Ibuka e Akio Morita, a Sony rapidamente se destacou pela criação de produtos inovadores, como rádios portáteis e transistores. Ao longo dos anos, a empresa expandiu suas áreas de atuação, lançando o icônico console PlayStation e desenvolvendo produtos como smartphones Xperia e TVs BRAVIA. Além disso, a Sony está envolvida em diversos setores de entretenimento, como estúdios de cinema, gravadora de música e canais de TV. Com uma abordagem centrada no consumidor e uma busca contínua pela inovação, a Sony emociona e surpreende milhões de pessoas em todo o mundo. ^[por]

Termos relacionados

TG Fabricante
 TE Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 TR Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Comodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Super Cassette Vision



Definição do conceito: O Super Cassette Vision foi um console de videogame da terceira geração lançado pela empresa Epoch no Japão e de forma limitada na Europa em 1984. Com uma arquitetura de 8 bits, utilizava cartuchos como mídia e possuía recursos avançados para a época, como controles com fios diretos e sinal de vídeo em RGB. Apesar de ter vendido cerca de 300 mil unidades no Japão, o console foi descontinuado em 1986. ^(por)

Termos relacionados

TG Epoch
 TR Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000

Criado em: 08/10/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Super Nintendo



Definição do conceito: O Super Nintendo, lançado em 1990 como sucessor do NES, é um console de videogame da quarta geração que marcou um ponto de virada na indústria. Com seu processador de 16 bits, o Super Nintendo foi um sucesso imediato, vendendo todas as suas unidades iniciais. A competição com o Mega Drive da SEGA foi acirrada. Embora o Mega Drive tenha mantido uma vantagem no mercado ocidental, o Super Nintendo se destacou por seus gráficos e sons de alta qualidade. O Super Nintendo deixou um legado duradouro, com jogos memoráveis. ^(por)

Termos relacionados

TG Nintendo
 TR Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision

Criado em: 08/10/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Superkit

Definição do conceito: Empresa brasileira que lançou o Telejogo III. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
TE TV Jogo 3
TR The 300 Company
VM Labs
Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 07/06/2023

Switch

Definição do conceito: O Nintendo Switch é um console de videogame híbrido lançado pela Nintendo em 2017. Ele combina a funcionalidade de um console de mesa com a portabilidade de um console portátil. Utilizando cartões de memória como mídia, o Switch é equipado com o processador NVIDIA Tegra X1. Desde o seu lançamento, o console tem sido um sucesso comercial, ultrapassando as vendas do seu antecessor, o Wii U, em pouco tempo. Com sua proposta de jogabilidade versátil, o Nintendo Switch revolucionou o mercado de jogos eletrônicos. Seu lançamento marcou um marco significativo na indústria, proporcionando aos jogadores uma experiência de jogo flexível e adaptável. O console é conhecido mundialmente pelo nome de Nintendo Switch. ^(por)



Termos relacionados

TG Nintendo
 TR Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 HyperScan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine SuperGrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Criado em: 08/10/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Telejogo

Definição do conceito: O Telejogo, um console da primeira geração dos videogames, foi lançado em 1977 pela Philco Ford, uma empresa norte-americana de componentes eletrônicos. Originado no Brasil, o Telejogo foi uma versão nacional do popular jogo Pong, desenvolvido pela Atari/Sears. O console possuía três jogos na memória, incluindo o Pong renomeado como "Paredão", além de variações de Tênis e Futebol. Os controles eram embutidos diretamente no console, semelhantes a botões de volume. Com um preço de venda acessível, o Telejogo alcançou grande sucesso e foi comercializado em lojas de televisores. Em 1978, foi lançado um segundo modelo, o Telejogo II. O processador utilizado no Telejogo era o Nacional Semiconductor MM57100N, com velocidade de 1,58 MHz. ^[por]



Termos relacionados

TG Philco
 TR Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch

Criado em: 10/10/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Telejogo II

Definição do conceito: O Telejogo, console nacional da primeira geração dos videogames, foi lançado pela Philco-Ford em 1978. A segunda versão do Telejogo trouxe melhorias, como dois controles separados e 10 variações do jogo Pong. ^(par)



Termos relacionados

TG Philco
 TR Telstar Colormatic
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo

Criado em: 10/10/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Telstar Colormatic

Definição do conceito: O Telstar Colormatic (modelo 6130) é um console da primeira geração dos videogames, lançado em 1977. Ele apresenta duas características distintas em relação ao modelo Telstar Alpha: possui dois controles separados em vez de um botão fixo no console e exibe imagens coloridas graças ao chip SN76499N da Texas Instruments. ^[por]



Termos relacionados

TG Coleco
 TR Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II

Criado em: 11/10/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

The 3DO Company

Definição do conceito: A 3DO Company, fundada em 1991 por Trip Hawkins, co-fundador da Electronic Arts, foi uma empresa de jogos eletrônicos que lançou o console 3DO Interactive Multiplayer. Apesar de seu objetivo inicial de oferecer um sistema de videogame inovador, o alto preço do console e a falta de adoção pelo público levaram ao fracasso comercial. Em 1995, a empresa vendeu seu console M2 e mudou seu foco para o desenvolvimento e publicação de jogos para outros consoles e PCs. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
 TE 3DO
 TR VM Labs
 Worlds of Wonder
 Zeebo Inc.
 APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Elektronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 07/06/2023

Turbografx-16

Definição do conceito: O Turbografx-16, console da quarta geração, foi lançado em 1987 pela NEC e Hudson Soft. Com processadores gráficos de 16 bits, destacou-se por sua qualidade sonora e gráfica. Utilizando cartões Hu Cards e sendo o primeiro a adotar CDs como mídia, obteve sucesso no Japão. ^(por)



Termos relacionados

TG NEC
 TR Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo

Criado em: 03/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Turbografx-CD



Definição do conceito: O Turbografx CD / PC-Engine CD-Rom foi um acessório pioneiro lançado em 1988 para o console PC Engine, tornando-o o primeiro videogame a utilizar CDs como mídia. Posteriormente, foi lançado o TurboDuo, que combinava leitor de cartões e leitor de CD em um único aparelho. O acessório era caro e direcionado a um nicho de mercado. Em 1991, mais de meio milhão de unidades foram vendidas mundialmente. O PC Engine Duo trouxe o console integrado ao acessório de CD, e outras versões foram lançadas no Japão, incluindo o formato Arcade CD-Rom².^[por]

Termos relacionados

TG NEC
 TR TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16

Criado em: 10/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

223/245

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

TV Jogo 10

Definição do conceito: O TV Jogo 10 é um console de videogame lançado em 1978 pela empresa Malitron, possivelmente relacionada à Superkit, responsável pela fabricação de outros modelos como o TV Jogo 3 e TV Jogo 4 em 1977. Acredita-se que seja um clone do Telejogo II da Philco-Ford. O console é construído inteiramente em plástico e apresenta 10 variações de pong, semelhantes às do Telejogo II. Essas variações incluem jogos como Hockey, Tênis, Paredão I e II, Basquete I e II, Futebol, Barreira e Tiro ao Alvo I e II. ^[por]



Termos relacionados

TG Malitron
 TR TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD

Criado em: 10/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

225/245

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

TV Jogo 3

Definição do conceito: O TV Jogo 3 é um console de videogame que faz parte da primeira geração dos jogos eletrônicos.

Lançado pela empresa Superkit em 1977, acredita-se que seja um clone do Telejogo da Philco-Ford. Apesar de ser uma possível cópia, o TV Jogo 3 apresenta algumas particularidades distintas. Diferente do Telejogo, o console é fabricado inteiramente em plástico e possui um tamanho menor. Ele não possui a opção de troca de canal, operando exclusivamente no canal 4, mas oferece a vantagem de ter controles separados em vez de jogar diretamente no console. Os três jogos disponíveis são Futebol, Paredão e Tênis. ^(por)



Termos relacionados

TG Superkit
 TR TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Criado em: 10/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

TV-4 Four-Way

Definição do conceito: O console da primeira geração dos videogames desenvolvido e fabricado pela Concept 2000 é um exemplar do tipo Pong. Com lançamento em 1977, ele oferece aos jogadores a oportunidade de desfrutar de quatro jogos distintos. Este console permite a customização de elementos do jogo, como ângulo, velocidade da bola, saque manual e tamanho da raquete. Uma curiosidade interessante é a presença de uma caixa de comutação UHF, cujo cabo é conectado diretamente ao console. Vale ressaltar que qualquer dano em um dos pinos da caixa de comutação resulta na incapacidade de continuar jogando. ^(p01)



Termos relacionados

TG Concept 2000
 TR Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 HyperScan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine SuperGrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Criado em: 11/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Vectrex

Definição do conceito: O Vectrex, um console da segunda geração dos videogames, foi lançado em 1982 pela GCE (General Consumer Electric). Possuindo características únicas, o Vectrex se destacou por ter um monitor incorporado ao console, combinando videogame e TV em uma única peça. Utilizando gráficos vetoriais, oferecia respostas rápidas e precisas, superando os consoles da época. Com pouco mais de 30 jogos lançados, incluindo conversões de arcades populares, o Vectrex possui uma comunidade homebrew ativa. Seus acessórios, como a Light Pen e o Gerador de Imagens 3D, adicionavam interatividade e efeitos visuais impressionantes. Embora tenha tido uma vida curta e sido descontinuado em 1984, o Vectrex ainda é apreciado por seus fãs e admiradores. ^(por)



Termos relacionados

TG GCE
 TR Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

231/245

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Criado em: 11/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

Videogame

Definição do conceito: É um equipamento eletrônico otimizado tanto em seus componentes internos quanto externos, cujo objetivo principal é executar programas de videogame. Basicamente, é composto por três elementos tecnológicos: um meio de armazenamento ou transporte de software, o processador central (hardware) e controles de jogo. ^(por)

Termos relacionados

TE geração dos videogames

Criado em: 06/09/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Videoszport

Definição do conceito: O Videosport, um console Pong da primeira geração, foi produzido pela Russian Electronika de 1980 a 1986. Fabricado na União Soviética (atual Rússia), o Videosport era conhecido por sua engenharia reversa e supria a demanda por bens de consumo. Oferecia jogos como Futebol, Tênis e Campo de Tiro Eletrônico, com opções de ajuste de bola, raquete e velocidade. ^(por)



Termos relacionados

TG Russian Electronika
 TR Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo II
 Telstar Colomatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex

Criado em: 12/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

VM Labs

Definição do conceito: A VM Labs foi uma empresa de semicondutores e plataformas sediada no Vale do Silício, Califórnia, fundada em 1995. Sua plataforma Nuon, utilizada em players de DVD de marcas como Toshiba, Samsung, RCA e no set-top box Streamaster IP da Motorola. Apesar do apoio inicial dos estúdios de Hollywood, apenas quatro títulos de DVD aprimorados foram lançados. A VM Labs foi adquirida pela Genesis Microchip em 2002 e, a partir de novembro de 2004, não foram mais produzidos players de DVD ou títulos de software habilitados para Nuon. ^[por]

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Nuon
TR Worlds of Wonder
Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Comodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Wii

Definição do conceito: O Nintendo Wii, console da sétima geração dos videogames, foi um marco na indústria ao introduzir o inovador controle Wii Remote, que permitia a interação por meio de movimentos físicos. Essa abordagem revolucionária atraiu um novo público e o Wii alcançou vendas impressionantes, ultrapassando 100 milhões de unidades vendidas globalmente. O Wii destacou-se pela sua proposta de jogabilidade única. ^(por)

*Termos relacionados*

TG Nintendo
 TR Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colomatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport

Criado em: 12/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

235/245

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Wii U



Definição do conceito: O Wii U, console da oitava geração dos videogames, foi lançado como sucessor do popular Wii no ano de 2012. A Nintendo buscou inovar novamente, criando um controle híbrido com uma tela de tablet, proporcionando funcionalidades únicas nos jogos. O Wii U apresenta retrocompatibilidade com o Wii, inclusive com a possibilidade de utilizar os acessórios do console anterior, em alguns casos sendo indispensáveis para jogar os próprios jogos do Wii U. No entanto, o Wii U enfrentou desafios no mercado devido à falta de apelo e confusão em relação à sua identidade como uma nova geração de console. ^(por)

Termos relacionados

TG Nintendo
 TR Xbox
 Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Criado em: 12/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

Worlds of Wonder

Definição do conceito: Worlds of Wonder foi uma empresa americana de brinquedos fundada em 1985 por ex-executivos da Atari. Seu produto de lançamento foi o famoso Teddy Ruxpin e foi responsável pela fabricação do video game Action Max.^[por]

Termos relacionados

TG Fabricante
TE Action Max
TR Zeebo Inc.
APF Electronics
Apple
Atari
Bandai
Casio
Coleco
Commodore
Concept 2000
Entex Industries
Epoch
Fairchild
Fujitsu
GCE
Lloyd's Electronics
Magnavox
Malitron
Mattel
Microsoft
NEC
Nintendo
Philco
Pioneer
Russian Electronika
Sampo
Sears
SEGA
SNK
Sony
Superkit
The 3DO Company
VM Labs

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Xbox



Definição do conceito: O Xbox foi o primeiro console de videogame da Microsoft, lançado em 2001 durante a sexta geração de consoles. Desenvolvido com uma arquitetura semelhante à de um computador e com hardware potente, o Xbox impressionou com seus gráficos em alta definição e som Dolby Digital. Além disso, introduziu a Xbox Live, plataforma online de jogos. Apesar de ter recebido críticas pelo tamanho e design do controle original, o Xbox conquistou sucesso. O console vendeu mais de 24 milhões de unidades e teve aproximadamente 900 jogos lançados. O Xbox marcou a entrada da Microsoft no mercado de consoles e deixou um legado significativo na história dos videogames. ^(por)

Termos relacionados

TG Microsoft
 TR Xbox 360
 Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesauro Semântico Aplicado

Criado em: 12/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Xbox 360

Definição do conceito: O Xbox 360 foi um console de videogame da sétima geração lançado pela Microsoft em 2005. Ele apresentava a Xbox Live, uma plataforma online avançada, uma ampla variedade de jogos e a capacidade de reproduzir jogos em alta definição. O console enfrentou problemas iniciais de confiabilidade, mas a Microsoft os resolveu com o lançamento do modelo Slim em 2010. Ele vendeu mais de 84 milhões de unidades e solidificou a posição da Microsoft no mercado de consoles. A produção do Xbox 360 foi encerrada em 2016, mas os serviços relacionados ao console continuam sendo suportados pela empresa. ^(por)

*Termos relacionados*

TG Microsoft
 TR Xbox One
 Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 TurbografX-16
 TurbografX-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Criado em: 18/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Xbox One



Definição do conceito: O Xbox One é um console de videogame da oitava geração desenvolvido pela Microsoft, lançado como sucessor do Xbox 360. Uma de suas vantagens é a capacidade de usar discos rígidos externos para a instalação de jogos. A Microsoft lançou posteriormente versões atualizadas do Xbox One, como o modelo Slim e o Xbox One X. Os modelos variam em tamanho, design, conexões, controle, desempenho e capacidade de armazenamento, e o Xbox One X se destaca como um console 4K poderoso. ^(p07)

Termos relacionados

TG Microsoft
 TR Zeebo
 3DO
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360

Criado em: 18/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

23/08/2023, 19:49

Thesa - Tesouro Semântico Aplicado

Zeebo

Definição do conceito: O Zeebo foi um console de videogame da sétima geração desenvolvido pela Tectoy e Qualcomm. Criado para mercados emergentes, tinha hardware modesto e preço acessível. Lançado em 2009, enfrentou dificuldades devido à inferioridade dos jogos em comparação com o PlayStation 2 e problemas de adaptação devido ao sistema operacional voltado para telefones celulares. Com baixas vendas, foi descontinuado em 2011, tornando-se um item de colecionador. ^(por)



Termos relacionados

TG Zeebo Inc.
 TR 300
 Action Max
 Adventure Vision
 Amiga CD32
 Atari 2600
 Atari 5200
 Atari 7800
 Atari XEGS
 Casio Loopy
 CD-i
 Colecovision
 Color TV Game
 Dreamcast
 Fairchild Channel F
 FM Towns Marty
 GameCube
 Hyperscan
 Intellivision
 Jaguar
 LaserActive
 Lloyd's TV Sports 812
 Magnavox Odyssey
 Master System
 Mega Drive
 MP 1000
 Neo Geo Advanced Entertainment System
 Neo Geo CD
 NES - Nintendo Entertainment System
 Nintendo 64
 Nuon
 Odyssey²
 PC Engine Supergrafx
 PC-FX
 Pippin
 Playdia
 Playstation
 Playstation 2
 Playstation 3
 Playstation 4
 Sampo TV Game GM-3001
 Saturn
 Sears Tele-Games Motocross Sports Center IV
 Sears Tele-Games Speedway
 SG-1000
 Super Cassette Vision
 Super Nintendo
 Switch
 Telejogo
 Telejogo II
 Telstar Colormatic
 Turbografx-16
 Turbografx-CD
 TV Jogo 10
 TV Jogo 3
 TV-4 Four-Way
 Vectrex
 Videosport
 Wii
 Wii U
 Xbox
 Xbox 360
 Xbox One

Criado em: 18/11/2022 Atualizado em: 07/06/2023

https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/terms_from_to/546/pdf/9

244/245

Zeebo Inc.

Definição do conceito: A Zeebo Inc. foi uma "joint-venture" entre a brasileira Tectoy e a americana Qualcomm focada na produção de eletrônicos de consumo responsável pelo sistema de entretenimento e educação Zeebo. Projetado para mercados emergentes como Brasil, México, Índia e China, o Zeebo permitia a execução de jogos e conteúdo interativo através de distribuição digital 3G sem fio, visando combater a pirataria e reduzir os custos de conteúdo. Além disso, o sistema oferecia acesso à Internet sem fio para navegação, e-mail e redes sociais. O Zeebo foi comercializado no Brasil e no México, e a empresa considerou lançar o produto em outros países da América Latina, Índia, China e Rússia. A Zeebo Inc. foi fundada por Reinaldo Normand e Mike Yuen, com apoio financeiro da Qualcomm, e teve Mike Yuen como CEO. ^(por)

Termos relacionados

TG Fabricante
 TE Zeebo
 TR APF Electronics
 Apple
 Atari
 Bandai
 Casio
 Coleco
 Commodore
 Concept 2000
 Entex Industries
 Epoch
 Fairchild
 Fujitsu
 GCE
 Lloyd's Electronics
 Magnavox
 Malitron
 Mattel
 Microsoft
 NEC
 Nintendo
 Philco
 Pioneer
 Russian Electronika
 Sampo
 Sears
 SEGA
 SNK
 Sony
 Superkit
 The 3DO Company
 VM Labs
 Worlds of Wonder

Criado em: 07/09/2022 Atualizado em: 07/06/2023