

## bonus apostas desportivas

Em parceria com a Nintendo, a ArtX começou a projetar o sistema gráfico e o processador gráfico (de codinome "Flipper") do console de videogame de sexta geração da Nintendo, supostamente com o antigo nome de código interno "N2000". Na coletiva de imprensa da Nintendo em maio de 1999, o console foi anunciado publicamente pela primeira vez como "Project Dolphin", o sucessor do Nintendo 64. Posteriormente, a Nintendo começou a fornecer kits de desenvolvimento para desenvolvedores de jogos como Rare e Retro Studios. A Nintendo também formou uma parceria estratégica com a IBM, que criou a CPU do novo console, chamada "Gekko". Assim como seu antecessor, o Nintendo 64, diferentes versões e modelos do GameCube foram produzidos em cores diferentes. O sistema foi lançado como "Indigo", a cor primária mostrada nas propagandas e no logotipo, e "Jet Black". Um ano depois, a Nintendo lançou um GameCube de edição limitada denominada "Platinum", que usa um esquema de cores prateado para o console e o controle. Uma versão de cor laranja do console chamada "Spice" acabou sendo lançada apenas no Japão, embora o esquema de cores possa ser encontrado nos controles lançados em outros países. A Nintendo aprendeu com suas experiências - positivas e negativas - com o design do controle do Nintendo 64 e acompanhou o design de "guido" de dois analógicos para o GameCube. O design já havia sido popularizado pelo controle do PlayStation da Sony em 1994 e o "DualShock" de controles DualShock lançado em 1997. Além dos motores vibratórios, a "DualShock" era conhecida por ter duas alavancas analógicas para melhorar a experiência 3D nos jogos. A Nintendo e a Microsoft projetaram recursos semelhantes nos controles de sua sexta geração, mas em vez de manter as alavancas analógicas paralelas entre si, elas escolheram escaloná-las, trocando as posições do direcional (d-pad) e do analógico.