

1983 + 1984

E MAIS!

O LIVRO DIGITAL



MARCUS VINICIUS GARRETT CHIADO
(GARRETTIMUS)

Marcus Vinicius Garrett Chiado

**1983 + 1984: E MAIS!
O LIVRO DIGITAL**

São Paulo
2013
Edição do Autor

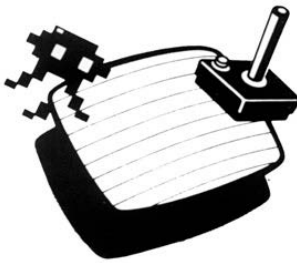
Informações sobre o autor e o trabalho:

<http://www.memoriadovideogame.com.br>

Diagramação: Marco A. Matsunaga.

Capa: Saulo Santiago.

Revisão dos Apêndices: Adalton José de Souza.



PREFÁCIO DA EDIÇÃO DIGITAL

Faz praticamente dois anos, no dia cinco de agosto de 2011, que eu lançava “1983: O Ano dos Videogames no Brasil” em um evento realizado na loja UZ Games, no Shopping Ibirapuera, aqui em São Paulo. Desde então, as pessoas têm entrado em contato para solicitar a versão digital do livro, bem como a do seguinte também, “1984: A Febre dos Videogames Contínua”, lançado em 31 de março de 2012 na Game World.

Após ponderar, resolvi acatar o pedido e aproveitei para lançar a digital em um evento na loja do amigo Gilson Santos, a GeekXTreme, em São José dos Campos. Porém, na minha concepção era preciso oferecer algo a mais, não simplesmente disponibilizar o que já havia sido pesquisado. Afinal, com a ajuda de amigos e com sorte, acabei descobrindo informações adicionais sobre determinados assuntos. Informações muito bacanas!

O Top Game da Bit Eletrônica, por exemplo, um console desconhecido e raro que acabamos por descortinar com o auxílio do Sr. Guilherme Ferramenta, antigo sócio da empresa, é uma das novidades. Outros temas, como a Polyvox, o Telegame (em

contraste com o GameLine americano) e o console Robby Game, ganharam destaque, mais fotos, mais cobertura.

O material que se encontra nos livros impressos não foi, em absoluto, retocado, revisado ou corrigido posteriormente, estando tudo da mesma forma em que se apresenta nos volumes “físicos”. As novidades, portanto, entraram como apêndices ao final. Uma mudança que vocês, caros leitores, notarão é a repaginação feita por motivos óbvios; para que a leitura, de trezentas páginas, fosse facilitada e se mostrasse coerente no “todo”.

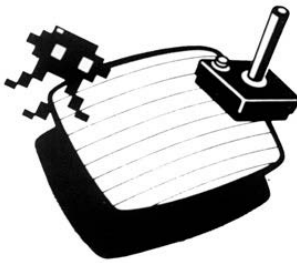
Não posso deixar de citar um fato marcante. Em janeiro deste ano, tive a honra de conhecer, na Campus Party Brasil 2013, ninguém menos que Nolan Bushnell, mentor e criador da Atari. Ele deu, muito gentil, uma entrevista para a nossa revista Jogos 80 – e alguns trechos, relevantes ao mercado brasileiro, podem ser encontrados neste livro. Aquele, por certo, foi um momento ímpar de minha vida, jamais o esquecerei.

Espero que se divirtam com a leitura!

O Autor.



Nolan Bushnell, criador da Atari, e Marcus Garrett na Campus Party Brasil 2013



SUMÁRIO

1983: O ANO DOS VIDEOGAMES NO BRASIL 9

01	Prefácio	15
02	Direitos Autorais e Correção Monetária.....	19
03	1983: Recessão, Inflação e Videogame.....	21
04	A era que antecedeu os cartuchos	25
05	Atari 2600 e Similares	33
06	Odyssey	71
07	Intellivision	87
08	Colecovision (Splicevision & Onyx).....	97
09	Natal, Febre dos Videogames e 1984.....	109
10	Bibliografia	113

1984: A FEBRE DOS VIDEOGAMES CONTINUA 118

01	Prefácio	123
02	Direitos Autorais e Correção Monetária.....	129
03	De janeiro a dezembro: a jornada "gamística" de 1984	131
04	O jogo da Mônica, para Odyssey e Atari, que não saiu	253
05	Posfácio.....	261
06	Bibliografia	269

APÊNDICES

01	Apêndice I: O Top Game da Bit Eletrônica.....	275
02	Apêndice II: Mais Polyvox.....	289
03	Apêndice III: Telegame Vs. GameLine.....	299
04	Apêndice IV: O console Robby Game	305
05	Bibliografia dos Apêndices	311



1983:

O ANO DOS

VIDEOGAMES NO BRASIL

MARCUS VINÍCIUS GARRETT CHIADO
(GARRETTIMUS)

Marcus Vinicius Garrett Chiado

1983: O ANO DOS VIDEOGAMES NO BRASIL

São Paulo

2011

Edição do Autor

Capa: Phil Heeks (console CX-2600 da Atari Eletrônica Ltda.).

Revisão: Cristina Lasaitis.

Revisão Técnica: Jecel Mattos de Assumpção Jr., Leandro Camara, Sergio Vares, Marcelo Ribeiro, Victor Emmanuel Vicente.

Diagramação: Marco A. Matsunaga.

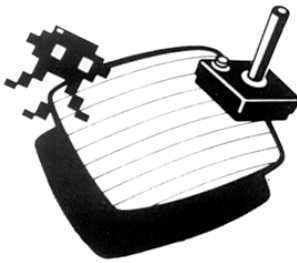
C453 Chiado, Marcus Vinicius Garrett
1983: O ano dos videogames no Brasil / Marcus Vinicius
Garrett Chiado – São Paulo, 2011.
108 p. : Il. ; 14,8 x 21 cm.

ISBN 978-85-910970-1-2

1. Jornalismo 2. Editoração 3. Videogames I. Título.

CDD-070

Este livro é dedicado à memória de um amigo cujo trabalho esteve sempre direcionado à preservação da história do videogame no Brasil, Norian Munhoz Jr.



PREFÁCIO

Havia muito que desejava escrever este livro. Somente não o tinha feito devido à falta de informações e dados que pudessem ser corroborados por meio de fontes comprováveis e palpáveis, e não apenas com base em conversas, boatos ou memórias. Pode-se dizer, portanto, que esta obra constitui um sonho antigo.

Após a abertura do acervo digital do tradicional jornal Folha de São Paulo, qualquer pessoa pode acessar virtualmente - e gratuitamente - milhares de reportagens desde a fundação do mesmo. Com esta e outras janelas para o passado, isto é, em consulta também ao acervo digital da revista Veja e a outras publicações da época (Exame, Micro & Video, Vídeo News, Video Magia), finalmente resolvi arregaçar as mangas para, debruçando-me em um sem-número de matérias e entrevistas, investigar os acontecimentos que levaram à chegada oficial do videogame ao Brasil em 1983. Procurei traçar uma espécie de linha do tempo histórica conforme a progressão dos textos. Liguei fatos, destaquei informações relevantes e curiosas, e tentei reunir o esparso material. É de meu desejo, inclusive, que este trabalho possa ser usado como fonte de pesquisa e inspiração.

Mil novecentos e oitenta e três fez parte do que se convencionou chamar de “a década perdida”, a qual ficou marcada como uma época de forte recessão, inflação e dificuldade para quem era adulto e tinha responsabilidades, mas também se mostrou muito

interessante para crianças e adolescentes. O videogame, enquanto nova forma de brinquedo e entretenimento, chegou com praticamente sete anos de atraso em relação ao mercado que o inventou, então, muita coisa aconteceu em nosso país em um curtíssimo período de tempo. Em outras palavras, fatos que levaram anos nos Estados Unidos, aconteceram em - comparativamente - um piscar de olhos no Brasil. Isto, para o melhor ou para o pior, propiciou uma vivência ímpar para quem gostava de jogos eletrônicos e, graças a uma política que ficou conhecida como Reserva de Mercado, os games foram igualmente uma experiência interessante a quem os produzia e vendia. Aquele foi um momento único em termos comerciais e culturais, um momento que carregava o frescor da novidade.

Ao escrever este livro procurei mostrar, sem preferências, em quais termos os primeiros videogames foram lançados, como as empresas nacionais se envolveram e desenvolveram suas idéias e estratégias, de que modo foi a aceitação por parte dos consumidores e outros detalhes. Tentei também - e sempre que possível - calcar as informações em dados reais retirados das publicações citadas. Infelizmente, nem sempre os veículos da Imprensa de então concordavam em datas e apontavam para os mesmos dados, os mesmos fatos. Os valores, especialmente devido à forte inflação, mudavam muito, ficando difícil de se ter precisão. Lastimosamente, também, uma porcentagem dos dados não pôde ser verificada com a devida minúcia por diversos motivos: desde falecimento das partes ou impossibilidade de comunicação - e desinteresse - ao simples e direto "não me lembro". Faz muito tempo, faz quase 30 anos!

Não foi minha missão a realização de uma extensa e detalhada lista de cartuchos lançados para cada videogame, tampouco destacar a totalidade de fabricantes e suas raridades ou fornecer valores de mercado para os produtos. Não. Alguns sites têm listas semelhantes e muito, muito boas, não havendo necessidade de redundância. Foquei-me, diferentemente, no momento histórico, nas curiosidades, em dados, números, datas e personalidades envolvidas no processo.

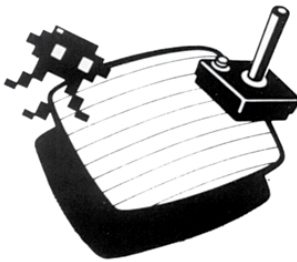
A fim de que a leitura ficasse mais agradável e organizada, separei os capítulos conforme as "famílias" de cada console: Atari e compatíveis, Odyssey, Intellivision e Colecovision. Assim, o leitor

poderá escolher seu aparelho favorito e começar a leitura a partir do respectivo capítulo. Não me ative, embora tenha percorrido brevemente sobre o assunto, aos chamados telejogos e aos minijogos do tipo Game & Watch, centralizando-me em sistemas cujos jogos podiam ser trocados por meio de cartuchos, isto é, o videogame no sentido pleno da palavra.

Gostaria de agradecer às seguintes pessoas amigas sem as quais ficaria mais difícil a tarefa que assumi: Jecel Mattos de Assumpção Jr. pela revisão técnica e pelo esclarecimento de dúvidas quanto à Reserva de Mercado, Eduardo Luccas pelo apoio e o auxílio generalizado, e aos amigos Leandro Camara e Daniel Ravazzi pela inspiração a escrever este livro. Agradeço, igualmente, aos donos dos sites Odyssey Mania (Marcelo Ribeiro) e Intellivision.BR (Sergio Vares) pelas fontes de pesquisa importantes e também pela revisão dos textos referentes aos respectivos consoles. Saúdo, ainda, os amigos Victor Emmanuel Vicente, Everton Padilha Gomes, Hélio Ferraz, Claudio Cassens, Joseph Maghrabi, Eduardo Loos, Marco Lazzeri, Eduardo Neves, Gilder Nader, Isabel Bueno, José Maria Mendes, Ana Bracht, Carol Bracht, Antonio Borba e o pessoal do Fórum Atari Brazil, todos muito prestativos.

Desejo a você, caro amigo, que a leitura se mostre tão divertida quanto me diverti ao pesquisar e escrever.

O Autor.



DIREITOS AUTORAIS E CORREÇÃO MONETÁRIA

Usei, meramente com o intento de ilustrar e de informar, dados, fotografias e informações de algumas revistas cujas editoras não existem mais, tais como a *Micro & Video*¹, a *Video Magia*² e a *Vídeo News*³. Ainda assim e por respeito ao trabalho, procurei creditar as devidas fontes.

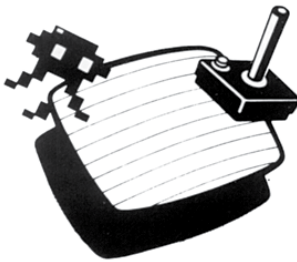
Utilizei, igualmente, informações retiradas dos acervos digitais da revista *Veja* e do jornal *Folha de São Paulo* com o intuito de informar, em termos jornalísticos, os leitores desta obra. Reitero que não houve, em absoluto, a intenção maliciosa de infringir os respectivos direitos autorais, tanto que imagens e fotografias oriundas dessas publicações não foram selecionadas. Reproduziram-se, quando muito e sempre com os devidos créditos, pequenos trechos de entrevistas e algumas passagens textuais. Da mesma forma, logotipos de algumas marcas aparecem com fins ilustrativos.

Procurei, para que se tenha um termo de comparação, corrigir os valores monetários da época, em Cruzeiros, e transportá-los para o Real. Sempre que possível citei o valor atualizado, entre parênteses, após o montante original. Escolhi a “Calculadora do Cidadão” do Banco Central do Brasil para a conversão. O índice aplicado foi o de “Correção pelo IPC-A (IBGE)” do mês de interesse - de 1983 - e em referência a abril de 2011.

¹ *Micro & Video* era uma publicação da Fonte Editorial e de Comunicação Ltda. (Rio de Janeiro, RJ).

² *Video Magia* era uma publicação da Editora Semente (Rio de Janeiro, RJ).

³ *Vídeo News* era uma publicação da Sigla Editora (Rio de Janeiro, RJ).



1983: RECESSÃO, INFLAÇÃO E VIDEOGAME

Enquanto o mundo se extasiava com a música de Michael Jackson e a Guerra Fria ainda era realidade, o Brasil passava por um período extremamente conturbado da economia no que seria a fase final da Ditadura Militar. O aumento do déficit público devido ao crescimento da dívida externa - ocasionada pela elevação das taxas internacionais de juros - provocou desajustes macroeconômicos cujos resultados implicavam uma inflação insuportável.

Acordos inevitáveis com o FMI (Fundo Monetário Internacional), com metas trimestrais, só fizeram apertar ainda mais o cinto do brasileiro que, assombrado pelas chamadas maxidesvalorizações e decretos salariais, viu a taxa da inflação bater em incríveis 211,02% ao término de 1983. Na década de oitenta, a economia brasileira enfrentou uma recessão sem paralelo na sua história.

No âmbito empresarial de eletrônicos, já enfraquecido por causa das condições do país, havia uma política conhecida como Reserva de Mercado, de 1977, a qual virou lei de fato em 1984 (Lei Federal nº 7.232/84) e tornava proibida a importação de quaisquer equipamentos de computação, bem como a entrada oficial de empresas estrangeiras do ramo; tudo para que a indústria brasileira se "fortalecesse" e pudesse, aqui mesmo, passar a desenvolver e a produzir tais equipamentos.



*João Batista Figueiredo,
presidente do Brasil no período.*



Cruzeiro, a moeda em uso em 1983.

O fato é que, querendo ou não, diversos aspectos da vida do brasileiro eram controlados pelos militares. A máxima “nem tudo que era legal era permitido e nem tudo que era ilegal era proibido” pode ser tranquilamente aplicada ao que acontecia no Brasil. Em termos oficiais, a Reserva de Mercado só se aplicava aos microcomputadores e aos minicomputadores, porém, um novo objeto de desejo no exterior, o videogame, sofreria a mesma intervenção. A dita Reserva se “intrometia” em qualquer produto que fosse equipado com microprocessadores ou microcontroladores. No frígir dos ovos, se os militares cismassem, “lei, ora lei”. À época, o governo também aplicou uma centralização do câmbio pelo Banco Central para conter a remessa de dólares ao estrangeiro, portanto, uma empresa só podia fazer negócios se o governo autorizasse e tão-somente na quantidade autorizada. Era difícil.

A tal política/lei, que mudou bastante nos sete anos em que vigiu, acabou por abrir uma brecha, segundo o ato normativo da Secretaria Especial de Informática (SEI) de outubro de 1982, aproveitada por empresas nacionais. Elas passaram a sumariamente copiar os equipamentos originais, adaptando-os ao nosso mercado, alterando nomes/títulos e lançando-os sem que se pagasse um tostão sequer de direitos autorais e royalties. A Reserva acabaria, como o desenrolar dos acontecimentos mostrou, por alavancar o lançamento dos primeiros sistemas de videogame e dos primeiros cartuchos no Brasil.

Desde o final dos anos setenta os consoles chegavam ao país por meio de contrabando, é verdade, e também via comercialização na Zona Franca de Manaus. As empresas nacionais estavam, por assim dizer, de olho nos aparelhos. Uma delas, o Grupo IGB (do qual faziam parte a Gradiente e a Polyvox), chegou a encomendar uma pesquisa a fim de verificar a real base instalada de videogames no país. Chegaram ao número de 80 mil exemplares, algo que não poderia ser ignorado. Algumas companhias, como a própria Gradiente, enfrentavam uma queda astronômica nas vendas de equipamentos de som e televisores, logo, precisavam de uma novidade que “estourasse” e caísse no gosto do consumidor o quanto antes. O videogame era, sem dúvida, a bola da vez.

Como veremos nos próximos capítulos, os empresários estavam corretos. Segundo edição da Folha Informática do dia 28 de dezembro daquele ano, a euforia foi tamanha que a Polyvox chegava a entregar 1.000 consoles Atari por dia!

Era uma nova febre que começava, a febre do videogame.



A ERA QUE ANTECEDEU OS CARTUCHOS

Antes da chegada ao Brasil dos Ataris, Odysseys e Cia. Ltda., outros tipos de games eletrônicos domésticos já perambulavam pelo país desde fins dos anos setenta e início dos oitenta. Havia relógios com jogos, como o famoso Casio Game-10, jogos de bolso ou mini-games, como os da série Game & Watch da Nintendo, e os chamados telejogos. Os últimos, de uma forma ou de outra derivados do PONG original da Atari (de 1974), foram fabricados aqui e chegaram a fazer um sucesso razoável. Detalhe: não havia como aumentar o acervo ou mudar os jogos, uma vez que eles vinham na memória dos aparelhos.

Dentre eles, o mais lembrado - e batizado singelamente de Telejogo - foi lançado pela empresa Ford, em 1977, por meio de sua divisão Philco-Ford. Ele chegaria às lojas em julho daquele ano e ao preço aproximado de 1.600 Cruzeiros (aprox. R\$ 1.150,00). A Ford fabricando eletrônicos? Sim, é verdade, conforme informação do blog #CARROCULTURA:



Game & Watch da série Multi Screen.
Fonte: Wikipédia.



Telejogo II, o irmão mais novo de 1979.
Fonte: Diversos websites.



O relógio Casio Game-10.
Fonte: <http://watchshock.com>.



Ball, o primeiro Game & Watch.
Fonte: <http://mrgamewatch.wordpress.com/>.



O primeiro Telejogo de 1977. Fonte: Diversos websites.

“A Ford Motor Company adquiriu nos Estados Unidos, em 1961, sua compatriota Philco, que no início do século 20 produzira, veja só, baterias para veículos elétricos – Philco é acrograma de Philadelphia Storage Battery Company. A então divisão Philco-Ford produzia para a própria Ford sistemas de áudio automotivo – à época chamados de auto-rádios, e muito depois rádio toca-fitas –, ar-condicionado e outros, e também televisores e rádios portáteis para o mercado em geral. Não são poucos os atuais executivos da Ford brasileira que entraram na empresa exatamente pela porta da Philco-Ford. Dois dos produtos de maior sucesso da Philco-Ford ainda hoje fazem pulular a memória de quem está na faixa dos 30, 40 anos: o clássico televisor portátil de seletor em base giratória e exterior em plástico colorido – amarelo, vermelho, azul, laranja –, verdadeiro ícone pop dos anos 70, e o lendário Telejogo, que ensinou a uma geração o que era um vídeo game”⁴⁰.

Além do Telejogo (que ganhou o irmão mais novo em 1979, o Telejogo II), outros telejogos também foram vendidos na forma de kits de eletrônica bem artesanais. Comercializaram-se os aparelhos em bancas de jornais, na forma de revistas como a Saber Eletrônica, e nas melhores casas do ramo; caso da popular série Superkit.

Listamos, com base no artigo “PONG!” de autoria de Marco Lazzeri⁴¹, alguns dos telejogos que surgiram no mercado nacional.

Telejogo. Fabricante: Philco-Ford. O primeiro jogo de vídeo lançado oficialmente no Brasil. Com três jogos (Paredão, Tênis e Futebol) e com dois controles fixos no console. Não usava pilhas. Acabamento em madeira e alumínio.

Telejogo II. Fabricante: Philco-Ford. Com dez jogos (Hockey, Tênis, Paredão I, Paredão II, Basquete I, Basquete II, Futebol, Barreira, Tiro Alvo I e Tiro Alvo II) e dois controles destacáveis. Em cores. Não usava pilhas. Acabamento em madeira (mais clara em relação ao primeiro) e alumínio.

Propagandas em jornais da época

LANÇAMENTO

TELEJOGO II PHILCO.

O programa mais divertido da televisão, agora com novas atrações: dez jogos a cores e controle remoto.





Depois de ser o primeiro videogame de televisão lançado no Brasil, o Telejogo II da Philco chegou com novidades e melhorias. Agora com 10 jogos a cores e controle remoto, é o programa mais divertido da televisão. O novo Telejogo II da Philco vem com o controle remoto, o que permite jogar de qualquer lugar da sala. Além disso, o novo Telejogo II da Philco vem com o jogo de tênis, o jogo de futebol e o jogo de paredão. O novo Telejogo II da Philco vem com o jogo de xadrez, o jogo de damas e o jogo de cartas. O novo Telejogo II da Philco vem com o jogo de palavras cruzadas, o jogo de adivinhação e o jogo de memória. O novo Telejogo II da Philco vem com o jogo de bingo, o jogo de loteria e o jogo de sorteio. O novo Telejogo II da Philco vem com o jogo de adivinhação e o jogo de memória.

Até 10 jogos a cores e controle remoto. Jogos: Tênis, Futebol, Paredão, Xadrez, Damas, Cartas, Palavras Cruzadas, Adivinhação, Memória, Bingo, Loteria, Sorteio.

Controle remoto para jogar de qualquer lugar da sala. Jogos a cores e controle remoto. Jogos: Tênis, Futebol, Paredão, Xadrez, Damas, Cartas, Palavras Cruzadas, Adivinhação, Memória, Bingo, Loteria, Sorteio.

Philco

Relógio digital é **CASIO**. A Casio dá mais brilho à vida através da tecnologia eletrônica.

NOVO RELÓGIO DIGITAL COM EMOCIONANTE JOGO.

Quem vai vencer: Você ou o OVNI?



A revolucionária tecnologia digital da Casio tornou o relógio digital mais divertido do que nunca. Com um emocionante jogo de futebol, você pode desafiar o OVNI. Quem vai vencer: Você ou o OVNI?

CASIO
DIGITAL COM JOGO,
ALARME E CRONÔMETRO.

Avançadíssima tecnologia eletrônica torna o relógio digital mais divertido do que nunca.

ALARMES DIGITAIS, COM BATERIA PHILCO.	DIGITAL COM JOGO (COM ALARME E CALCULADORA)	DIGITAL COM JOGO (COM ALARME)	DIGITAL COM JOGO (COM ALARME E PORTA)
AA-1	J-100	L-10	LB-104

A marca de qualidade internacional.

CASIO
Casio Computer Co., Ltd., Tokyo, Japão

TELEJOGO PHILCO

FUNCIONA EM TV A CORES E PRETO E BRANCO DE TODAS AS PLEGGADAS



TÊNIS



FUTEBOL



PAREDÃO



Mappin

apresenta

O NOVO TELEJOGO PHILCO

Cr\$ 1590,00

PREÇO ÚNICO DE Cr\$ 132,00 SEM JUROS

- O TELEJOGO PHILCO PODE SER LIGADO A QUALQUER TELEVISÃO.
- JOGOS: TÊNIS, FUTEBOL E PAREDÃO.
- PLACAR EM PROGRESSO EM TODOS OS JOGOS.
- TELA COM CARACTERÍSTICO "REF" A QUÊ VIBRAÇÃO DE JOGO.
- FUNÇÃO DE TESTE CANAL 3 E 4 E PARA TESTE E 200 VOLTS.
- MANEJAMENTO SIMPLES E PERMITE PORTÁTEIS E PELA PAREDE 1,2 JOGOS.

em crédito e automático. EXPERIMENTE E VERA! DEMONSTRAÇÕES TODOS OS DIAS DAS 8 DA MANHÃ ATÉ MEIA-NOITE, INCLUSIVE AOS SÁBADO!

TV-Jogo 3. Fabricante: Superkit. Com três jogos (Paredão, Tênis e Futebol) e dois controles montados em joysticks. Não usava pilhas. Acabamento em plástico.

TV-Jogo 4. Fabricante: Superkit. Com quatro jogos (Paredão, Tênis, Futebol e Prática) e dois controles montados em joysticks. Não usava pilhas. Acabamento em plástico.

TV-Jogo Fórmula 1. Fabricante: Superkit. Jogo de corrida para um ou dois jogadores com dois controles destacáveis. Não usava pilhas. Acabamento em plástico.

TV-Jogo Motocross. Fabricante: Superkit. Jogo de corrida de motos para um ou dois jogadores com dois controles destacáveis. Não usava pilhas. Acabamento em plástico.

Em relação aos relógios que traziam jogos incorporados, os primeiros modelos começaram a chegar em 1981 via contrabando e também estavam à venda em poucos magazines. Os games eram relativamente simples se levados em conta o tamanho e a tecnologia daquela época. Todavia, eram divertidos e não havia quem “resistisse” a uma partidinha durante o recreio.

O mais icônico - e o primeiro - foi o Casio Game-10, que trazia um jogo de nave/tiro. Conforme artigo da revista Jogos 80: “Considerado o primeiro representante dessa fantástica série de relógios, o Game-10 era de design agradável, com pulseira em resina plástica preta (o Game-20 vinha em metal) e saída de som frontal (diferente de muitos modelos anteriores da Casio cujo som era gerado por uma cápsula piezo-elétrica embutida na tampa inferior do relógio). O Game-10, assim como todos os outros da série, possuía quatro modos de operação: hora (o modo normal), alarme, cronômetro e jogo; contava também com indicador de data e luz acionáveis por meio de um dos quatro botões laterais, características comuns aos relógios digitais da Casio e que perdura até hoje”⁴³. Após o sucesso, apareceram os Game-30, Game-40 e muitos outros.

Aportaram no país, na mesma época, uma série de games de bolso ou minigames cujo representante notório foi o Game & Watch, criado no Japão em 1980 por Gunpei Yokoi e lançado pela Nintendo.

O designer teve a idéia de criar um minijogo - em tela de cristal líquido - para matar o tempo ao ver, em uma viagem de trem, um homem trabalhar freneticamente com uma calculadora portátil⁴². Cada unidade apresentava um único jogo, quase sempre com variação de dificuldade alterável por meio dos botões Game A e Game B, e com a imagem baseada em uma pequena tela de cristal líquido. Com o tempo, os games ficaram mais sofisticados e ganharam tela adicional, tais como os da série Multi Screen. No Brasil, os joguinhos eram vendidos em esquema de contrabando e em pequenos comércios, e logo caíram no gosto da criançada. Ao lado do Game-10, o Game & Watch também podia ser visto nos recreios país afora e “comiam” as baterias, do tipo LR44, sem dó.

A era que antecedeu os primeiros sistemas de videogame com cartuchos foi breve, mas igualmente interessante. Ela prepararia o terreno para a chegada oficial daqueles consoles em 1983 e mostraria que o brasileiro se interessava, sim, por jogos eletrônicos.

“Aquele foi um período especial para quem era criança ou adolescente. Havia um gostoso burburinho no ar, algo como um mistério por desvendar, uma boa promessa. O que era aquele tal de videogame? O que aqueles pequenos quadradinhos plásticos, os cartuchos, podiam proporcionar?

Começávamos a, paulatinamente, deixar de lado as brincadeiras comuns, de rua e de roda, para que nos reuníssemos em frente ao televisor, na sala de casa ou no vizinho, com o intuito de travar batalhas mirabolantes, de estar no comando.

Realmente mágico era poder usar a imaginação para transformar quadradinhos parcamente coloridos em alienígenas malvados, carros, aviões, bonequinhos e tudo o mais quanto a mente fértil de uma criança pudesse conceber. Era uma simplicidade que empolgava, inebriava.

Era um novo sonho, o sonho do videogame”.

encomadada pelo Grupo IGB, em meados de 1983 havia, segundo a matéria da Folha Informática do dia 20 de abril, aproximadamente 80 mil consoles de videogame instalados no Brasil¹. A mesma pesquisa, veiculada em artigo de 25 de maio na revista Veja, apontava o público alvo do videogame: menino ou jovem de classe média, de 7 a 19 anos, e que “toda a família acaba entrando no jogo”². Era um número que não podia ser ignorado.

Os Ataris que aqui chegavam não funcionavam em cores nos nossos televisores, os quais trabalhavam apenas com o sistema PAL-M. O NTSC americano não estava também presente, como hoje, às tevês. Resultado: as pessoas se viam forçadas a jogar em preto e branco. Outro detalhe era a escassez de cartuchos, uma vez que a criançada acabava enjoando dos poucos e caros títulos trazidos de fora. Essas deficiências começaram a ser exploradas por pequenas oficinas eletrônicas, que passaram a executar o serviço de transcodificação (chamado de transformação à época) a fim de fazer com que o Atari funcionasse em cores em qualquer televisão. Aquelas assistências técnicas, que também faziam reparos, foram crescendo e ficando mais “ambiciosas” a ponto de montar consoles em um esquema bem artesanal.

O primeiro Atari “produzido” no Brasil, isto é, meio montado e meio confeccionado em São Paulo, chegou às lojas em abril de 1980, inicialmente com exclusividade do Mappin³ – segundo reportagem da revista Veja de 18 de junho daquele ano. O aparelho, vendido por 29.890 Cruzeiros (aprox. R\$ 3.400,00), foi o modelo da Atari Eletrônica Ltda., batizado mais que sugestivamente de “Video Computer System” (código CX-2600). O ex-joalheiro e empresário Joseph Maghrabi, sócio da empresa, também criaria o pioneiro clube de jogos e fabricante de cartuchos nacionais, o Canal 3, conforme entrevista à revista Jogos 80: “Antes de criar o Canal 3, fundei uma firma, a Atari Eletrônica Ltda. Ela tratava da importação de peças e de acessórios do console Atari. A gente importava o circuito impresso e os joysticks, mandávamos confeccionar o gabinete plástico, a caixa e a papelada (manuais, garantia etc.), montávamos os aparelhos e os vendíamos aos magazines acompanhados, cada qual, de um cartucho. Vendíamos muito”⁴. O console era praticamente idêntico ao americano, com a imitação frontal de madeira e os pinos de metal, mas recebeu os títulos dos





Muito semelhante ao Atari VCS americano, o aparelho da Atari Eletrônica Ltda. tinha até a famosa frente imitando madeira. Foto: Autor



Opções traduzidas ao português, tais como 'Força' e 'Dificuldade Esquerda'. Foto: Autor



Cartucho 'Combate' que vinha no pacote. Foto: Leandro Camara

Cartuchos à disposição e devidamente traduzidos. Fotos: Hélio Ferraz



Controle do tipo paddle que acompanhava o videogame. Interessante uso da palavra 'reostato'. Foto: Leandro Camara



Em close, o logotipo da Atari Eletrônica: um 'E' inserido, quase que de maneira subliminar, em um 'A'. Foto: Autor



Etiqueta afixada à parte de baixo do console. Foto: Autor



Manual de instruções do cartucho 'Invadores do Espaço'. Foto: Gilberto Agostinho



Manual de instruções em português. Foto: Autor





Video Computer System da Atari Eletrônica Ltda. Foto: Fabrício Gesteira





comandos em português: “Dificuldade Direita”, “Seletor”, “Partida” etc. Havia sete cartuchos devidamente traduzidos à disposição.

O CX-2600, citado em outras reportagens do período, também teve comercialização em outros grandes magazines, como a Mesbla, e acabou por reforçar uma necessidade que também os donos do Atari importado tinham: mais cartuchos, mais jogos. Maghrabi comenta: “Depois de começarmos a vender os consoles, os compradores começaram a pedir mais jogos, que só poderiam ser importados dos Estados Unidos e que custavam, em média, 25 dólares cada. Tive a ideia de fabricar os cartuchos propriamente ditos, pois achei que comporiam um filão interessante. Seguramente, fomos os pioneiros na fabricação de cartuchos nacionais para Atari 2600”⁴.

A fabricação de cartuchos em âmbito nacional começou a engatinhar. Além do Canal 3, cuja produção estava na casa de duas mil unidades por mês, outra empresa pioneira foi a Dynacom Sistemas Eletrônicos Ltda., também de São Paulo. O diretor, o Sr. Gabriel Almog, entrou de cabeça na novidade. Após uma consulta feita por parte da rede de lojas Fotóptica, que demonstrava interesse em vender jogos, a Dynacom começou a produzir os primeiros cartuchos de Atari em 1982 para que as demandas do Dia da Criança e do Natal fossem supridas. O pedido inicial de cinco mil peças foi entregue depois de três semanas de muito trabalho. Conforme entrevista dada à revista Exame em fevereiro de 1983, a Dynacom chegou rapidamente a fabricar 10 mil cartuchos por mês⁵.

Produzir cartuchos à época era trabalhoso e dispendioso. As empresas precisavam extrair os programas de jogos das ROMs (chips em que eram gravados) dos originais, armazená-los e regravá-los em EPROMs virgens; processo lento devido às limitações dos gravadores de então em uso no Brasil. Porém, não era tudo. A fim de que jogos mais complexos pudessem ser executados, a Atari e outras companhias desenvolveram sistemas de gerenciamento de memória de modo a aproveitá-la da melhor forma possível, os chamados sistemas de bank switching. Não havia documentação alguma sobre a técnica específica utilizada para que se excedesse o limite de quatro Kbytes de endereçamento disponíveis nos conectores dos cartuchos. A forma com que o Canal 3 e a Dynacom, as pioneiras, lidaram com



CARTUCHOS INTELLIVISION® ATARI FEITOS NO BRASIL



Atari é marca registrada da Atari Inc. U.S.A., Intellivision é
marca registrada do Canal 3 Ind. e Com. Ltda.

O CANAL 3 É MELHOR PORQUE FABRICA OS SEUS PRÓPRIOS CARTUCHOS E PORQUE:

- 1) Você paga menos por eles (Compra)
- 2) O cartucho pode ser consertado (você não joga fora)
- 3) Melhores opções para os sócios de nosso clube
- 4) Você aluga baratinho
- 5) Folhetos em português explicando os jogos
- 6) Show-room à disposição com cartuchos BERZERK, DONKEY KONG, DEMON ATTACK, GRAND PRIX, MEGAMANIA, PAC-MAN, PITFALL, RIVER RAID, SPACE INVADERS, TENNIS e 60 outros mais.



Fabricação e vendas:
CANAL 3 Ind. e Com. Ltda.
Rua da Consolação 3557
Cep. 01416 - São Paulo - SP
Fones: 852-6221/883-3447/280-6814

Uma das primeiras propagandas do Canal 3 em revistas especializadas. No início usavam a marca Intellivision nos cartuchos, nome devidamente registrado por Joseph Maghrabi no INPI.
Fonte: Revista Vídeo News



VIDEOGAME

ATARI®

MADE IN BRAZIL

BREAKOUT

VIDEOGAME

PAC-MAN

Converted for enjoyment on your Atari Video Computer System.

Use with Joystick Controllers

DYNACOM

C.O.C. 90 100 000 001 01 Made in Brazil

Os mais fascinantes **Videogames**
 PAC-MAN, DONKEY-KONG, DEMON-ATTACK, MEGAMANIA
 e outros 120 títulos diferentes em lançamento nacional
 nos Magazines, Lojas especializadas e VideoClubs.

ANTEL	AV. LIBERDADE, 867 TEL.: 270-4758	MULTISOM	AV. BRIG. FARIA LIMA, 1088 TEL.: 212-3888
FOTOPTICA	AV. REBOUCAS, 2315 TEL.: 853-0448	ÁUDIO	RUA ESTADOS UNIDOS, 609 TEL.: 282-3377

INFORMAÇÕES DYNACOM - CX POSTAL 54111 SÃO PAULO - S.P.

Uma das primeiras propagandas da Dynacom em revistas especializadas. Utilizavam, naquela época, o próprio logotipo da Atari. Fonte: Revista Video News

o problema foi através de engenharia reversa, ou seja, obtendo algo pronto e descobrindo como funcionava – e isso feito por engenheiros e técnicos excelentes.

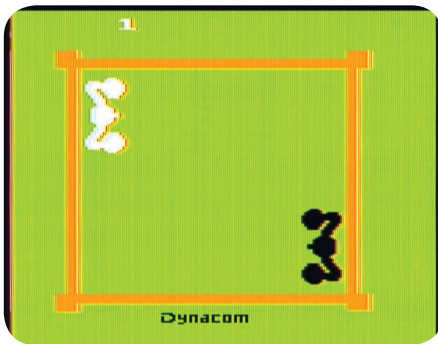
Outro cuidado que tanto o Canal 3 quanto a Dynacom tiveram, de início, foi alterar as marcas dos fabricantes originais – como Atari, Activision e Imagic, por exemplo – pelas próprias na imagem dos jogos, na tela. A preocupação que se tinha à época, antes da Lei de Software de 1987, estava mais ligada às marcas comerciais em vez do software propriamente dito. Houve, portanto, essa necessidade da troca de nomes. Novamente e por falta de informação, o gênio dos envolvidos se fez presente, pois descobriram “na marra” como fazê-lo. Cada fabricante, aliás, procurava colocar – tecnicamente – sua marca de uma forma diferente na programação. O Canal 3 chegou até a utilizar o nome Intellivision em seus jogos no início.

Em 1981 outra pequena empresa do ramo de eletrônicos, a Bit Eletrônica, lançaria um similar do Atari com uma diferença crucial, conforme cita Marcio Ehrlich em seu livro “Video Games”: “Este aparelho era compatível em software com o Atari, mas ingenuamente (talvez pensando em problemas de direitos autorais), a Bit criou um hardware próprio: no Top Game só entravam os cartuchos fabricados por ela mesma. É claro que não deu certo, pois impedia que os novos jogos surgidos nos Estados Unidos pudessem ser utilizados diretamente nele. A Bit descontinuou em 1983 a produção do Top Game, mas desenvolveu e passou a vender um adaptador para que seus antigos usuários pudessem, então, usar qualquer cartucho que sirva para o Atari”⁶. De fato, anunciou-se o adaptador em fevereiro de 1984 na revista Micro & Video.

Enquanto essas pequenas empresas fabricavam seus cartuchos e os distribuíam em pontos de venda, a gigante dona da marca, o conglomerado Warner Communications, via sua galinha dos ovos de ouro, o Atari VCS (agora rebatizado de 2600 depois que o irmão mais novo foi lançado em 1982, o Atari 5200), decair paulatinamente nas vendas nos Estados Unidos. A concorrência de consoles mais modernos, como o Colecovision, a “inundação” de pequenas produtoras, sedentas por um lugar ao sol e que produziam jogos de qualidade duvidosíssima, e a baixa dos preços dos primeiros micro-



*Adaptador para que o Top Game pudes-
se ser usado com cartuchos do padrão
Atari. Fonte: Revista Micro & Vídeo*



*Tela de jogo comercializado pela Dynamcom.
O nome original era alterado para que não
houvesse problema com a marca*

Jogo comercializado pelo Canal 3



computadores domésticos (não profissionais) que também tinham jogos, como o Commodore 64 e o Tandy Color Computer, derrubavam as vendas do Atari. Ele, afinal, já estava havia cinco anos no mercado. O que se via no exterior era o início de um fenômeno que ficou conhecido como o Crash dos Videogames.

De volta ao nosso país, as publicações do ramo anunciavam o interesse da Warner em buscar um parceiro que estivesse disposto a produzir, oficialmente, o Atari por aqui. Conforme a edição da revista Exame já citada, diversas empresas nacionais foram sondadas desde 1982, porém sem sucesso imediato. A WEA do Rio de Janeiro parecia estar segura do acordo, conforme disse André Midani, diretor superintendente à ocasião. Segundo ele, até o final de 1983 o Atari brasileiro estaria no mercado, bem como os respectivos cartuchos⁵.

Após vários meses de negociação, o Grupo IGB, liderado pelo empresário Eugênio Staub e do qual faziam parte as marcas Gradiente e Polyvox, saiu na frente e anunciou o acordo milionário. De um lado, a Warner, a dona da galinha dos ovos de ouro, e de outro, uma grande empresa brasileira. A primeira teria a chance de dar uma boa sobrevida a um produto que começava a agonizar e a segunda teria exclusividade nos produtos oficiais da marca no país, o que incluía o videogame, os jogos e os acessórios. Interessante citar que a Gradiente havia sido sondada pela CBS, em nome da Coleco, para que fosse uma das possíveis fabricantes do Colecovision no Brasil⁵. Porém, o Atari foi mesmo a opção, conforme entrevista dada por Staub à Vídeo News nº 13: “Existem doze milhões de aparelhos Atari nos Estados Unidos, que representam 70% do mercado americano. Esse é um bom motivo”⁷.

O anúncio, oficializado em um evento para a imprensa, foi realizado no Caesar Park Hotel, em São Paulo, ao meio dia de 11 de abril, e contou com a presença de ninguém menos que o dono da Gradiente em pessoa. No dia 13, o comunicado apareceu nestes termos no jornal: “Polyvox – Subsidiária do Grupo Gradiente, conseguiu licença da Atari para fabricar seus videogames no Brasil com lançamento previsto para agosto”⁸. Na mesma edição, no caderno Folha Informática, o jornalista João Clodomiro do Carmo comentava o anúncio em meio a um artigo sobre a Feira de Utilidades Domésticas, a UD: “Maurício



Arditti, diretor superintendente do Centro de Pesquisas e Desenvolvimento do Grupo Gradiente, diz que a tecnologia dos videogames Atari é reconhecida no mundo inteiro, e sua penetração no Brasil terá ainda a vantagem de ser fabricada pela Gradiente, reconhecida pelos consumidores de equipamentos de som. 'A Atari já comercializou cerca de 11 milhões de consoles só nos Estados Unidos, e tem mais de 60 títulos de jogos disponíveis'⁹.

Tal revelação fez um "estrago" maior do que se esperava. Ele motivou diversas empresas nacionais a realmente entrarem de cabeça naquele novo brinquedo, o tal do videogame, que trazia a promessa de ser o produto da recessão. A imprensa assim começava a chamar o segmento cujo consumo era estimulado pela crise econômica, uma vez que as pessoas, em vez de gastarem com viagens e restaurantes, optariam por ficar em casa com os jogos, mais baratos. Empresas como a Dismac, conhecida produtora de calculadoras, a tradicional Sharp (controlada pelo Grupo Machline), a Splice, pequena empresa de terminais de Videotexto, a CCE e outras, se já demonstravam interesse, resolveram abraçar a novidade e começar/acelerar seus projetos. Aqui abrimos parênteses para ressaltar que a Philips estava prestes a lançar o Odyssey, console que tem um capítulo próprio neste livro.

Pressentindo as repercussões do anúncio, a Gradiente mandou veicular uma nota poucos dias depois, em alguns jornais, em que ratificava o acordo, confirmava o lançamento do videogame em poucos meses e insinuava, por meio do texto, que os produtos de outras marcas – que não os da Polyvox – não apresentavam a mesma qualidade, eram inferiores. Um caso curioso, porém, aconteceu antes que a coisa toda fosse sacramentada.

A marca Atari, por incrível que pareça, já havia sido registrada no setor de marcas e patentes do INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial). O responsável? O Sr. Joseph Maghrabi do Canal 3. Em entrevista à Jogos 80: "Inclusive, à época em que o Atari Polyvox seria lançado, fui procurado por eles, pois queriam saber se poderiam comercializar o Atari, uma vez que a marca – Atari – estava registrada por mim. Além disso, a Atari Eletrônica Ltda. estava devidamente registrada na Jucesp (junta comercial de São Paulo). Creio que eles



COMUNICADO AO PÚBLICO

ATARI INC. USA

A ATARI INC. tem tomado conhecimento através de noticiário e anúncios veiculados pela imprensa, do lançamento de vários tipos de vídeo-games (vídeo-jogos) que infringem sua marca ou tentam imitá-la. A ATARI INC. sente-se obrigada a vir a público esclarecer que a única empresa brasileira credenciada para fabricar, comercializar e utilizar sua marca no Brasil é a

POLYVOX

pertencente ao Grupo IGB. A Polyvox lançará os vídeo-games ATARI no Brasil em agosto de 1983.

A ATARI INC. alerta o público que não se responsabiliza pela autenticidade e qualidade dos produtos que não os comercializados pela Polyvox.



A Warner Communications Company

Comunicado da Warner Communications, em nome da Gradiente, avisava a todos que somente os produtos da marca Polyvox seriam os oficiais



*Eugênio Staub, do Grupo IGB, e presidente da Gradiente.
Fonte: Revista Vídeo News*





temiam uma ação judicial de minha parte”⁴. O Sr. Joseph foi realmente procurado por executivos da Polyvox que propuseram um acordo de cavalheiros a fim de que a marca pudesse ser usada. “Informe-lhes, então, que eu não tinha interesse na fabricação do console. Combinou-se que fabricariam o hardware, e eu, o software. Já tinha mais de oitenta títulos de jogos e a Polyvox tinha cinco ou seis”. De uma maneira interessante, era muito comum à época que brasileiros registrassem marcas de empresas estrangeiras. O exemplo mais famoso talvez seja o do empresário Matias Machline, que registrou o nome “Sharp” e, conseqüentemente, conseguiu uma parceria com aquela empresa quando os japoneses quiseram entrar no país.

O acordo de cavalheiros provavelmente aconteceu nos mesmos termos do realizado com Gabriel Almog, da Dynacom, em vista dos cartuchos fabricados pela empresa. Conforme o artigo da Folha Informática de 13 de abril: “A batalha para suprir o mercado brasileiro com videogames não se vai dar apenas entre a Philips e a Gradiente, comercializando marcas diferentes. A Dynacom também será afetada com o acordo entre a Atari e a Gradiente, já que essa empresa tem fornecido cartuchos com a marca Atari a diversos lojistas, mas sem pagar royalties à empresa americana. A Gradiente diz que não causará problemas à Dynacom, mas exigirá o cumprimento de algumas normas: a Dynacom não poderá usar o logotipo Atari, mas poderá afirmar que seus jogos são utilizáveis em consoles Atari”⁹.

Em meio àquela nova efervescência de acontecimentos, uma pequena empresa de São Paulo ligada a uma cadeia de lojas de computadores e artigos correlatos, a Computerland, saiu na frente e lançou em abril seu similar do Atari com alardeados 90% de nacionalização. Similar mesmo porque, além do visual extremamente parecido, o nome era praticamente idêntico: Dactari (TV Computer System - 2600-A). O produto era fabricado em São Paulo, no bairro de Moema, pela empresa Sayfi Computadores do engenheiro Júlio Ivo Albertoni e tinha o preço de 160 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 2.500,00) em sua tiragem inicial de três mil unidades com exclusividade para aquela cadeia de lojas por 90 dias. A cópia era tão descarada que o próprio engenheiro não se intimidava, e em uma entrevista à revista Veja de 25 de maio de 1983 afirmou: “Faço como os japoneses, copio tudo”². Ainda em entrevista, desta vez à Vídeo News nº 10, o engenheiro comentava:





*Joseph Maghrabi, pioneiro fabricante de cartuchos para Atari no Brasil e dono do Canal 3.
Fonte: Revista Vídeo News*



*Gabriel Almog da Dynacom, igualmente pioneira.
Fonte: Revista Vídeo News*





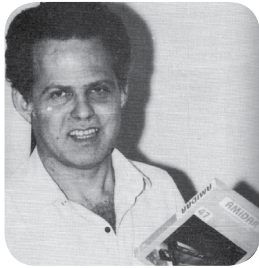
“Desmontamos o Atari e analisamos como funciona. Alguns componentes mandamos fazer aqui, os chips serão feitos por uma empresa americana. Nossa política é igual à dos japoneses: nada se cria, tudo se copia. Se deu certo com eles, por que não daria conosco?”¹⁰.

A ideia original, porém, não era copiar o design, mas criar algo próprio – segundo entrevista de Albertoni para a revista Vídeo News nº 13¹¹. Isso não foi feito inicialmente devido à organização da linha de produção da Sayfi, que era preparada. A empresa também lançou, inicialmente, 60 cartuchos que custavam 14 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 220,00) cada. Conforme entrevista veiculada na Folha Informática de 20 de abril, Artur Ribeiro Dias, presidente da Computerland, não tinha grandes planos de expansão: “Não vamos dar um salto muito grande para não tomarmos também um tombo muito grande”¹². A verdade? Não queriam chamar a atenção com uma produção exagerada. Depois de alguns meses, contudo, a Sayfi sofreria uma injeção de capital e viraria a Milmar Indústria e Comércio Ltda. O Dactari, por sua vez, viraria o Dactar (depois o Dactar II e então o Dactar Maleta 007), ganhando finalmente os designs diferenciados.

As ditas pequenas empresas começavam a crescer. A Dynacom, em apenas um ano, passou de quatro funcionários (incluindo os sócios Gabriel e Jerry Mayo, uma secretária e um técnico) para 80 empregados e saiu de uma instalação de 400 metros quadrados para outra com o triplo do tamanho⁵. O Canal 3 também expandia seu acervo quase que diariamente como conta Joseph Maghrabi: “Procurávamos estar sempre em dia com as novidades, os jogos mais ‘difíceis’ de se achar, e ter muita variedade”⁴. Com a entrada do Dactari no mercado, já eram três as empresas que produziam cartuchos para Atari com frequência só em São Paulo – número que também começou a crescer em outros estados. A Dynacom preparava sua própria versão do Atari, o Dynavision, que estava em fase de protótipo e prometia trazer uma série de melhorias em relação ao produto original, como joystick anatômico, teclado para programação – como um computador – e sistema “silenciador” da tevê para quando o aparelho estivesse desligado durante a troca de cartuchos.

A fim de ilustrar bem o que se passava, reproduzimos aqui um trecho de reportagem da revista Video Magia nº 12:





Julio Albertoni da Sayfi
Computadores, fabricante
do Dactari. Fonte: Revista
Video News



Dactari, cópia fiel do Atari original.
Fonte: Revista Vídeo News



Várias caixas de cartuchos das marcas Dactari e Dactar. Foto: Coleção de Antonio Borba – www.antoniorborba.com

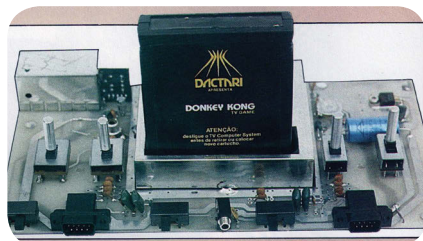


A Sayfi também alterava os nomes das marcas originais dos jogos pela sua

Dactari e suas entranhas.
Fonte: Revista Vídeo News



Cartucho Dactari com o curioso logotipo da marca.
Foto: Leandro Camara





“Nos últimos meses surgiram pelo menos dez fabricantes de cartuchos compatíveis com os consoles do tipo VCS 2600. A prática mercadológica no ramo dos video-jogos domésticos recomenda um cálculo de consumo de uma média de seis cartuchos por cada proprietário de console. Embora as estimativas sobre o número de consoles instalados até o fim do ano passado (1982) não fossem tão promissoras, muitos fabricantes de fundo de quintal animaram-se a iniciar a produção de cartuchos com programas de jogos copiados dos cartuchos desenvolvidos por firmas norte-americanas. Isto decorreu principalmente de um ato normativo da Secretaria Especial de Informática (SEI), de outubro de 1982, segundo o qual ficou proibida a remessa de royalties relativos à importação de software de computadores em geral. Este ato da SEI inaugurou uma espécie de “pirataria legalizada” no Brasil, permitindo que se utilizem programas desenvolvidos fora do país sem a obrigatoriedade de qualquer licença por parte dos proprietários das patentes – e mais: sem qualquer pagamento a estrangeiros pela utilização destas patentes”¹³.

O tema cartuchos merece uma atenção especial, afinal, algo bastante pitoresco e particular acabou acontecendo no Brasil. De uma maneira diferente do que se viu no exterior, em nosso país uma empresa criou, informalmente, uma denominação que classificava um cartucho conforme a quantidade de memória ocupada pelo programa, isto é, pelo jogo nele armazenado. Eram as chamadas “séries”: a Série Prata, para cartuchos de 2 e 4 Kbytes, a Série Ouro, para cartuchos de 8 Kbytes, e posteriormente a Série Diamante, criada para alguns títulos de 8 Kbytes e também para os cartuchos de “grande” capacidade, os de 16 Kbytes. Como produzir um cartucho de 8 Kbytes custava mais devido ao já citado processo de bank switching, os jogos da série ouro, de cara, saíam mais caros. De fato, o consumidor estava ciente disso ao verificar os preços nas lojas. Credita-se a Joseph Maghrabi, do Canal 3, a criação das séries prata e ouro: “Estes jogos mais sofisticados tinham os circuitos mais complexos e, portanto, deviam custar mais caro. Essa divisão foi uma necessidade de cobrar um preço diferenciado ao mesmo tempo em que se poderia manter o custo da série prata menor. Em relação às séries, os termos série ouro e série





Protótipo do Dynavision com diferenças em relação à versão final. Fonte: Revista Video News



Cartuchos da Dynacom em embalagem de papel.
Foto: Coleção de Antonio Borba – www.antoniorborba.com



Cartucho Dynavision com desenho temático. Foto: Hélio Ferraz



VIDEOGAME®

DYNAVISION®

O único micro que entende
BASIC e fala fluentemente **ATARI**

 **DYNACOM**

Caixa Postal 54111 - São Paulo - SP - Tel: PABX (011) 223-2199

Uma das primeiras propagandas do Dynavision mostrava o protótipo acompanhado do teclado que transformaria o console em computador. Revista Vídeo News



prata foram, sem dúvida alguma, por mim cunhados⁴⁴. As vendas de cartuchos no período, conforme entrevista de Gabriel Almog à revista SomTrês, “são bem mais lucrativas que as de consoles⁴⁴.”

Ainda sobre os cartuchos especificamente, abrimos parênteses. O burburinho ao redor do videogame e a presença crescente dos cartuchos nacionais gerou o início de um novo negócio, os chamados clubes de vídeo, clubes de Atari ou simplesmente locadoras. No frígido dos ovos, tratava-se de estabelecimentos que locavam tanto cartuchos quanto aparelhos aos clientes. As locadoras, como um dos desígnios usados mencionava, também funcionavam como clubes, pois reuniam a criançada para partidas e campeonatos, e davam prêmios. Claro que a meninada, a contragosto dos pais, costumava passar o dia em tais locais. Normalmente a escolha dos jogos se dava por meio de uma espécie de fichário afixado à parede no qual dezenas de fichinhas coloridas, que continham os nomes (e, muitas vezes, uma breve e precária descrição), pairavam imóveis. Em vez de se ter acesso ao cartucho ou à caixinha diretamente, o locatário apanhava a ficha – de acordo com o título do jogo escolhido – e a entregava ao balconista que então separava o cartucho e o passava ao cliente. Em alguns casos, colocava-se até o manual de instruções no verso da caixa. Costumava haver também um ou mais consoles para que a pessoa experimentasse os jogos no local. A decoração desses estabelecimentos costumava ser feita com pôsteres e com caixinhas vazias de cartuchos americanos. Requeria-se do novo associado que uma “jóia” (na forma de um ou dois cartuchos novos ou em dinheiro), citando o jargão de então, fosse entregue ao clube para que a pessoa pudesse usufruir.

Do dia 14 ao 21 de abril aconteceu a vigésima nona edição da Feira de Utilidades Domésticas, a famosa UD, em São Paulo. Lá, como de praxe, eram apresentadas as novidades tecnológicas de uso doméstico para o público em primeira mão. E lá, é claro, os primeiros consoles brasileiros, protótipos ou finalizados, foram apresentados com exclusividade aos visitantes ávidos por novidades. A Dynacom montou um estande que lembrava muito um disco voador e apresentou o protótipo de seu similar do Atari, o Dynavision, que na visão de Gabriel Almog e Jerry Mayo era superior ao produto original. Conforme reportagem da revista Video Magia nº 12: “Segundo o fabricante,

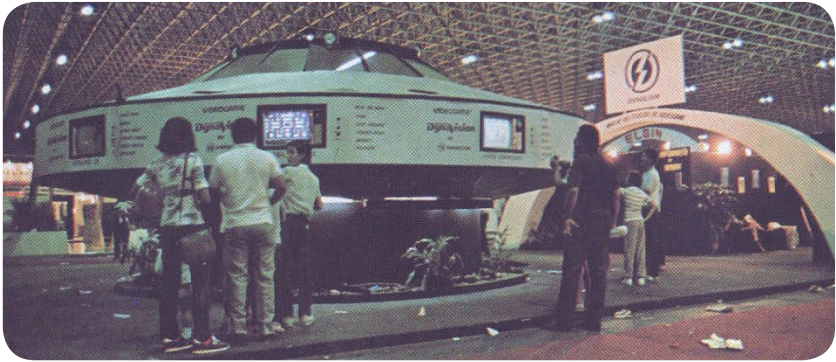


Locadoras da época com suas fichas afixadas às paredes, caixas de cartuchos americanos como decoração e, claro, Atari por toda parte. Fonte: Revista Vídeo News



embora inspirado no projeto do Atari VCS, [o Dynavision] tem características muito superiores ao original. Exemplos: o material e o modelo empregados na produção dos joysticks são mais resistentes e com botão de disparos no topo do palito direcionador; a saída dos cabos do joystick é pela dianteira do console, evitando-se a dobra dos fios e a freqüente quebra; e a CPU (Unidade de Processamento) do console, do tipo 6502, idêntica à do famoso microcomputador Apple II – que permite o acesso de até 64 K de informações –, é muito mais poderosa que a empregada no Atari VCS¹³. Segundo entrevista concedida à Folha Informática em 6 de abril, Almog disse ainda que a empresa tinha cinco mil Dynavisions em reserva e que pretendia produzir algo como 20 mil aparelhos por mês¹⁴. Também participaram da feira a Sayfi, com vários Dactari em demonstração, a Polyvox, com os Ataris, e a Philips com o seu Odyssey – cujo estande era, de longe, o maior.

A mídia impressa começava a noticiar, na esteira da Sayfi, da Dynacom e da Polyvox, o lançamento de outros consoles similares até o fim de 1983. A Dismac, tradicional empresa nacional de computadores e calculadoras, anunciava o VJ-9000, sua versão similar do sistema Atari. Segundo a edição da Vídeo News nº 15, diferentemente da Computerland, a empresa industrializaria o console em seu parque da Zona Franca de Manaus¹⁵. Valer-se-ia das instalações próprias, nas quais já produzia, por exemplo, calculadoras. Os moldes originais seriam refeitos com componentes nacionais, à exceção do chip 6502, importado. Os cartuchos, 25 títulos de um lote inicial, seriam nacionalizados também, tendo os nomes alterados para o português: Pitfall! viraria “Pantanal”, Kaboom viraria “T.N.T.”, Freeway viraria “BR 101” e assim por diante. Diferentemente do esquema mais “caseiro” do Dactari, a Dismac contaria com uma ampla rede de distribuição e de vendas, porém, pretendia produzir uma quantidade inicial menor. Hélio Nascimento, gerente de propaganda e promoções da empresa, disse em entrevista à Vídeo News: “Para nós não há interesse em produzir grandes quantidades. Primeiro porque não contamos com o volume de investimento dos grandes concorrentes. E também porque não acreditamos que o mercado seja tão grande assim como se anuncia¹⁵. Em vista disso, a Dismac queria lançar só 10 mil consoles (acompanhados, além de joysticks, de controles do tipo paddle) ao preço de 170 mil Cruzeiros

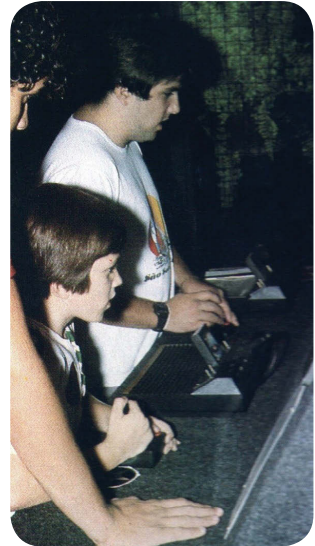


O "disco voador" da Dynacom na feira UD em 1983. Protótipos do Dynavision e muita diversão. Fonte: Revista Video Magia



Estande da Polyvox com muitos Ataris. Fonte: Revista Video Magia

Vários consoles Dactari ficaram à disposição do visitante. Muita jogatina. Fonte: Revista Video News



(aprox. R\$ 1.780,00) e 80 mil cartuchos que incluíam os seguintes títulos: Atlântida, Pantanal, Tênis, Pacri Manster, Paratropa, Esquiador, T.N.T., Atak, Desafio de Pescadores, Alienígenas, Cruzadores Espaciais, Guerra na Galáxia, BR 101 e Enigma.

Oficiais ou realizados por locadoras, os primeiros campeonatos de games começavam a pipocar em algumas cidades. Um deles, o 1º Dactavision-Video Home Shop reuniu 500 contendores no Shopping Vitrine, em São Paulo, no dia 23 de julho. Com jogos como River Raid e Megamania, o primeiro colocado ganharia uma tevê em cores e os demais ganhariam cartuchos da marca Dynacom e camisetas. Dynacom e Philips realizaram seus respectivos campeonatos também, promovendo seus produtos. Os campeonatos tinham duas facetas. Primeiro, promoviam os cartuchos e os aparelhos propriamente ditos. Segundo, estimulavam a locação dos cartuchos que seriam usados nas competições. E, claro, divertiam. Todos saíam ganhando.

Enquanto a agência DPZ desenvolvia a campanha do Atari, encabeçada pelo publicitário Gabriel Zellmeister, a Polyvox, empresa da Gradiente que efetivamente cuidaria da produção e da distribuição do Atari, enfrentava problemas de atrasos na confecção do videogame. Os consumidores viram os meses de agosto e setembro passar, e nada de Atari oficial nas prateleiras. Pressionada por repórteres durante a realização da Feira UD no Rio de Janeiro, em agosto, a Polyvox esclareceu que a demora decorria de problemas para que se montasse um estoque adequado e se atendessem várias revendas simultaneamente, uma vez que o lote de estreia seria de aproximadamente 100 mil consoles. A imprensa e a concorrência, porém, suspeitavam que o problema fosse outro: a Polyvox estaria com estrangulamento na importação das peças do Atari e das matrizes dos jogos, supostamente retidas na alfândega¹³. À época, o governo aplicou uma centralização do câmbio pelo Banco Central para conter a remessa de dólares para o exterior, ou seja, uma empresa só podia fazer negócios se o governo autorizasse e na quantidade autorizada apenas, o que dificultava muito as coisas. Como o projeto nacional do Atari previa uma nacionalização inicial de apenas 32%, a Polyvox dependia totalmente do apoio da “chefona”, a Warner, para o fornecimento de peças e dados.



Aqui, foram mantidas as características do Atari original, inclusive a aparência.

Dismac VJ-9000, similar do Atari que vinha com paddles e cartuchos traduzidos ao português.
 Fonte: Revista Vídeo News

ASSUMA O COMANDO.

VJ 9000: o video game da Dismac.

Fantasia, aventura, ficção científica, esportes, charadas, jogos educativos entre no VJ 9000 o video game da Dismac. São mais de um centena de jogos à sua disposição, todos compatíveis com qualquer TV a cores ou preto e branco e com o Sistema Atari. O VJ 9000 é o único disponível com 4 comandos (2 joysticks e 2 paddles) e oferece vários diferenciais de lazer tanto para crianças como para adultos além de garantia de assistência técnica. Confira de perto o VJ 9000 da Dismac e descubra um novo mundo, cheio de aventuras e diversões.

- Único disponível com 4 comandos (2 joysticks e 2 paddles);
- 100% compatível com cartuchos do Sistema Atari.



Cartuchos da Dismac com seus títulos traduzidos. Fotos: Hélio Ferraz e Leandro Camara

Propaganda do VJ-9000 em revistas especializadas.
 Fonte: Revista Vídeo News



É necessário dizer que as empresas menores, que não pagavam os devidos royalties, tinham uma enorme facilidade porque podiam trabalhar com EPROMs para a fabricação de cartuchos, chips que podiam ser adquiridos aqui mesmo no Brasil, da Texas Instruments, por exemplo, em quantidade suficiente para seus projetos. Nem sempre as ROMs originais dos jogos eram conseguidas de maneira legal pela concorrência. De fato, a Warner suspeitava de que vinham através da China ou saíam ilicitamente dos Estados Unidos por meio de assistências técnicas da Atari em um esquema claro de contrabando. A Polyvox, devido ao seu contrato, dependia inicialmente das ROMs originais da Atari para que sua primeira produção de cartuchos também pudesse acontecer. Era uma situação muito difícil. Tão difícil que, conforme matéria da Video Magia nº 12, a Gradiente contratou advogados com experiência em patentes para tentar dar combate à concorrência que, na opinião dela, era desleal. A Warner chegou a enviar alguns advogados americanos ao Brasil, com experiência semelhante, para tentar achar alguma brecha nas políticas nacionais que impedisse ou, na pior das hipóteses, atrapalhasse as concorrentes¹³.

No meio tempo, o VJ-9000 da Dismac ia às lojas em quantidade reduzida, ao passo que Splice e Microdigital empurravam o lançamento de seus consoles do tipo Coleco para novembro, com a alegação de falta de componentes importados e problemas na linha de produção. A Polyvox, após os atrasos, prometia o Atari para outubro. Aparentemente tranquilo e despreocupado com a concorrência das fábricas menores, Gilson Cardoso, gerente de marketing, disse à Folha Informática no dia 7 de setembro: "A capacidade de produção dessas fábricas é pequena e não chega a afetar o desempenho previsto. Temos a maior rede de distribuição do Brasil e podemos oferecer nosso produto com garantia, o que essas fábricas não podem fazer"¹⁶. A corrida contra o tempo continuava até que...

Finalmente o mês de outubro chegou. No Dia da Criança disparou-se uma campanha publicitária milionária (custou dois bilhões e quatrocentos milhões de Cruzeiros⁴⁴, que dariam, hoje, aprox. 23 milhões de Reais) e quase sem precedentes em revistas e no horário nobre da televisão, cuidadosamente criada pela agência de propaganda DPZ a fim de apresentar, em grande estilo, o Atari 2600 oficial ao mercado nacional. Com slogans como O "Atari da Atari", para enfrentar a concorrência dos similares, e "o melhor inimigo do homem



/ leve o inimigo para casa”, a Polyvox preparou sua estratégia para atingir, em cheio, aquele 12 de outubro e o Natal. O Atari, batizado de “inimigo”, chegava às lojas com força total e custando cerca de 190 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 1.800,00). Embora anunciado inicialmente com 25 cartuchos⁴⁵, somente 19 podiam, de fato, ser encontrados no comércio. Ataris seriam instalados em quiosques, em shoppings e lojas para melhor divulgação do produto. As vendas disparariam.

Listagem dos 19 cartuchos Polyvox que efetivamente foram às lojas. Alguns títulos ganharam correspondente em português, mas entre parênteses, e os manuais de instrução foram devidamente traduzidos também. A caixa seguiu o padrão americano – a partir de 1982 naquele país – em tamanho, cor (cinza prateado), arte e feitura (de papel-cartão).

- Adventure (Aventura)
- Air-Sea Battle (Batalha Aero-Naval)
- Asteroids (Asteróides)
- Berzerk
- Bowling (Boliche)
- Combat (Combate)
- Defender
- Haunted House (Casa Mal-Assombrada)
- Jungle Hunt (Caçada na Selva)
- Kangaroo (Canguru)
- Math Gran Prix (Gran-Prix da Matemática)
- Maze Craze (Labirinto Louco)
- Pac-Man
- Pole Position
- RealSports Soccer (Futebol)
- RealSports Volleyball (Voleibol)
- Space Invaders (Invasores do Espaço)
- Video Pinball (Vídeo-Flipperama)
- Yars' Revenge (Vingança dos Yars)





1º CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOGAME



Nós da DYNACOM ELETRÔNICA temos o prazer de anunciar o 1º Campeonato Nacional de Videogame DYNAVISION.

Todos os meses, nós publicaremos os nomes e os pontos dos 3 primeiros colocados (1º, 2º, 3º lugar) em cada uma das modalidades de videogame. Os 3 vencedores de cada jogo ganharão como prêmio, 1 novo cartucho que poderá ser escolhido entre os nossos 150 jogos.

A participação neste concurso é totalmente gratuito e aberta a todas as idades, basta seguir o regulamento abaixo:

1 - Enviar uma foto, branca e preta ou colorida que

identifique o logo e mostre nitidamente quantos pontos foram marcados.

- 2 - A foto deve vir com seu nome e endereço completo, além do nome do jogo e seus pontos.
- 3 - Você pode concorrer em todas as modalidades. Caso cheguem mais de 3 fotos com o mesmo número de pontos, serão classificadas as que chegarem primeiro.
- 4 - As fotos devem ser enviadas até o dia **10 de dezembro** para a DYNACOM ELETRÔNICA, caixa postal: 54111 SÃO PAULO - SP. As fotos não serão devolvidas, tornando-se propriedades da DYNACOM.

Na 3ª rodada serão os seguintes jogos

- | | | |
|-------------|--------------------|---------------|
| a) ATLANTIS | c) MISSILE COMMAND | e) JAWBREAKER |
| b) DEFENDER | d) AMIDAR | f) STAR WARS |

OS CAMPEÕES DE SETEMBRO

PAC-MAN

- 1º Alcides T. Gordilho (SP) 99.999
 2º Wagner Paskevicius (SP) 99.999
 3º Rodrigo Q. Reis (PA) 99.996

DEMON ATTACK

- 1º Nelson Sakamoto (SP) 144.445
 2º Ricardo Paskevicius (SP) 130.255
 3º Victor A. Lucafó (DF) 120.878

MEGAMANIA

- 1º Francisco Yonamine (SP) 999.999
 1º Alcides T. Gordilho (SP) 999.999
 3º Kurt Liebeor (SP) 999.999

DONKEY KONG

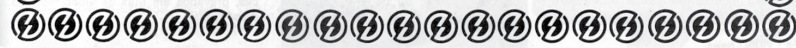
- 1º Luis Nagassawa (PR) 775.200
 2º Pedro Antonio Ribeiro (SP) 655.440
 3º Odonor Ribeiro (SP) 588.700

KABOOM

- 1º Rosina Shiohama (SP) 3.775
 2º Nelson Sakamoto (SP) 2.593
 3º Ricardo Utikawa (SP) 2.455

Aí estão os vencedores do 1º mês do nosso campeonato. Os paulistas estão dando um show de pontos nos Videogames. A cada mês serão novos jogos e novas emoções. Não deixem de participar!

DYNACOM - Sempre um novo desafio.



JÁ ESTA NA MESBLA O INIMIGO QUE TODOS GOSTARIAM DE TER.



ATARI VIDEO GAME

Mesbla

Descubra o seu melhor amigo de sala de jogos. Conheça aqui o Mesbla "Inimigo" que transforma o seu quarto de TV em uma sala de jogos. A inteligência que transforma o seu quarto de TV em uma sala de jogos está na Mesbla.

Atari é fácil de jogar e quase impossível de desmontar. Não coloque de novo para em casa. O Mesbla é o seu Atari na Mesbla, um presente extraordinariamente do Atari Club. Leve um Inimigo para casa. A sua festa vai acabar sendo outra reunião.

194.900, a vista em 120 parcelas de 14 pagamentos sem juros.

ATARI POLYVOX

Mesbla

Mesbla é uma marca registrada da Atari Inc. Copyright 1983 Atari Inc. Atari, o Inimigo e o Mesbla são marcas registradas da Atari Inc. em todo o mundo.

Grandes magazines, como a Mesbla, venderam Ataris quase sem parar até o Natal

Propaganda em jornal da época

OS ESCONDERIJS DO INIMIGO.



AQUI VOCÊ ENCONTRA O INIMIGO QUE TODOS QUEREM TER.

ATARI 26

ATARI O ATARI DA ATARI. DESAFIE SUA INTELIGÊNCIA.

POLYVOX

Avellera, BLENNO RUSSI, BRUNOS, DALMAZ, XINÓTICA, COLORCENTER, FOTÓPTICA, GUEDES, juãosom, Jumbo ELÉTRICO, BEM, Mega, Mesbla, PRÓ-TOM, reflex, SANDIZ, SMO, mundo & video.



O 'Inimigo' visto de frente e por trás. Nos Estados Unidos, esta versão ficou conhecida como Darth Vader, afinal, o console era todo preto. Foto: Hélio Ferraz



A frente e o verso da caixa. Foto: Hélio Ferraz



O "Inimigo" e, fora a papelada, os itens que vinham na caixa desejada por muitas crianças. O cartucho Missile Command (Comando de Mísseis) vinha com o Atari nos primeiros lotes. Depois, cartuchos diferentes passaram a vir também.



Em uma análise rápida das propagandas para a tevê, constatamos o seguinte fato: a Polyvox visava a um público variado: família, homem adulto, criança e mulher adulta, dona-de-casa. O Atari era anunciado como a diversão da família, exatamente como havia sido vendido no exterior nos primeiros anos de sua existência. Era, principalmente, um console para a criança e a que todos tinham acesso, fosse torcendo, jogando ou simplesmente vendo. Notamos, nitidamente, como a campanha ressaltava o fato do Atari ser “O Atari da Atari”, isto é, o único console oficial, verdadeiro. A briga contra a Dynacom, a Sayfi e a Dismac nos meses de lançamento era notória. Notória o suficiente para que a fabricante do Atari espalhasse, nos mais de 6.500 pontos de venda do produto, folhetos explicativos que demonstravam a superioridade dos cartuchos da marca, os únicos originais e cujos contatos eram banhados em ouro.

Os comerciais de tevê da Polyvox, “culpados” pela febre de Atari:

“Hoje à noite esta casa está sendo invadida por um inimigo terrível... O Atari videogame”. Assim se iniciava o primeiro comercial de tevê criado pela agência DPZ, de uma série de quatro, preparados especialmente para o lançamento do Atari. Exibidas em horário nobre, as propagandas aguçavam a curiosidade das pessoas – especialmente das crianças e adolescentes – quanto ao novo e estranho brinquedo que aportava no país, o videogame. Bem produzidos e bem dirigidos, tiveram a participação de Gabriel Zellmeister e foram realizados em película.

No primeiro dos comerciais, o espectador, ao som de disparos do jogo Asteroids, escuta uma narração sobre a iminente invasão de uma casa por alienígenas. Aos poucos, os sons e as luzes do interior da residência chamam a atenção dos vizinhos e transeuntes, que, amedrontados, acabam por chamar a polícia. No interior do local, vê-se uma família torcer pela vitória do filho no videogame que joga Space Invaders e Defender. O narrador resalta, então, as qualidades do inimigo, que “vem com fantasmas, seres extraterrenos, mísseis e andróides”. Na conclusão, o espectador constata a vitória do menino e a comemoração da família, que “desafiou sua inteligência [Atari] e venceu”. A polícia chega ao local e surpreende os familiares, estupefatos com a tremenda confusão na frente da casa. A narração final resalta: “Atari videogame... O inimigo que todos querem ter... O Atari da Atari”.



Cartuchos originais Polyvox em foto que mostra títulos produzidos entre 1983 e 1984. Embalagem colorida em papel do tipo cartão e manual igualmente em cores. As caixas brancas, na parte de baixo, acomodavam o cartucho que vinha com o videogame (não era sempre o mesmo jogo, havia variação). A empresa também teve permissão de lançar alguns jogos da third party Activision, os quais acabaram por receber o mesmo case e esquema de cores semelhante. Foto: Coleção de Antonio Borba – www.antoniorborba.com

No segundo comercial, vemos um homem, no escurinho de sua sala de estar, jogando um jogo de corrida, Pole Position, enquanto o narrador ressalta: “Este homem vai disputar uma corrida de Fórmula 1 contra um inimigo terrível... O Atari videogame”. Cenas de ultrapassagens e de carros aparecem enquanto se vê o homem com o joystick na mão, preocupado e concentrado. O narrador ressalta as qualidades do oponente, que “não tem amor à vida”. Na conclusão, após a vitória do jogador e a comemoração com champanhe, o narrador repete as seqüências: “(...) desafiou sua inteligência [Atari] e venceu” e “Atari videogame... O inimigo que todos querem ter... O Atari da Atari”.

No terceiro vídeo, o mais curto, um menino pega um joystick, determinado, enquanto o narrador diz: “Este menino está em guerra contra um inimigo terrível... O Atari videogame”. Vemos cenas do game Space Invaders e as caretas do garoto enquanto joga, ao que o narrador completa: “O inimigo possui caças, mísseis, submarinos...”. Na conclusão, o menino vence, é condecorado com uma medalha, ao estilo militar, e novamente há a repetição dos trechos: “(...) desafiou sua inteligência [Atari] e venceu” e “Atari videogame... O inimigo que todos querem ter... O Atari da Atari”.

Na última propaganda, vemos uma mulher, provavelmente dona de casa, jogando Futebol enquanto o narrador comenta: “Esta mulher está jogando Futebol contra um inimigo terrível... O Atari videogame”. A mulher, então, faz caretas e “briga” com o joystick – tamanha a dificuldade da partida. O narrador complementa: “O inimigo conta com Pelé e outros super craques em sua equipe”. Nas próximas cenas, a mulher parece dominar os controles e faz, finalmente, um gol, comemorando muito depois. Novamente e pela última vez, o narrador emenda: “(...) desafiou sua inteligência [Atari] e venceu” e “Atari videogame... O inimigo que todos querem ter... O Atari da Atari”.

A Polyvox, como parte da política de marketing, também criou o Atari Clube, um clubinho para proprietários que trazia informações, recordes, datas de campeonatos, promoções exclusivas e trocas de contatos por meio de comunicados enviados via Correios. A ficha de inscrição – em formato de carta com envelope – vinha com o video-



game e bastava que o proprietário a preenchesse e enviasse à Polyvox. O kit continha uma camiseta, uma carta de boas-vindas e uma carteirinha.

Quando ao Atari propriamente dito, a primeira leva comercializada no país foi pouco nacionalizada (32% de nacionalização). Enquanto o gabinete plástico, os joysticks, os cabos, manuais e a caixa eram made in Brazil, boa parte da eletrônica do videogame, isto é, a placa de circuito impresso e a maioria dos componentes vinham prontos do exterior. Pode-se dizer o mesmo dos cartuchos, que tinham caixa plástica (case) e rótulo produzidos aqui, mas que recebiam o circuito e a ROM prontos da Warner. A Polyvox optou também por abandonar os paddles – e, por conseqüência, os jogos para aquele tipo de controle – e comercializou o 2600 apenas com o par de joysticks normais. Acreditavam que o paddle logo desaparecia, não traria tanto interesse devido ao número reduzido de jogos que o queriam.

Ainda em outubro, dos dias 17 ao 23, aconteceu a Feira Informática 83 em São Paulo, no Anhembi, quando empresas apresentaram consoles em suas versões finais e outras como protótipos, sendo ao todo sete videogames. Foram elas: Polyvox (com o Atari), Philips (com o Odyssey), Sayfi (com o Dactari), Dynacom (com o Dynavision), Dismac (com o VJ-9000), Splice (com o Splicevision) e Microdigital (com o Onyx – e não com o Onyx Jr., que acabou sendo produzido posteriormente como um Atari-compatível). Na Folha Informática de 19 de outubro comentava-se que, embora a pre-



*Estande da Microhobby na Feira Informática 83.
Fonte: Revista Video News*



ferência já fosse pelo Atari Polyvox, as menores, como a Sayfi, conseguem “abocanhar” uma fatia do negócio com preços melhores, uma vez que as grandes não conseguiam atender a demanda¹⁷. A Philips parecia também ter dificuldades para suprir as lojas com um bom estoque. As fabricantes dos Coleco nacionais, a Splice e a Microdigital, confirmavam o lançamento de seus consoles para o fim do ano. A Dismac, animada com as vendas, pretendia lançar 10 mil consoles e 80 mil cartuchos até dezembro. A Dynacom prometia o Dynavision há meses, mas nada do produto definitivo nas lojas, só protótipos.

As “armas” e as “munições” haviam sido escolhidas pelos fabricantes e cada qual confiava no respectivo produto. A inevitável “guerra” estava planejada e a caminho com a chegada do Natal. Não havia volta.

Comentaremos especificamente a respeito do Natal de 83 mais adiante, no capítulo “Natal, Febre dos Videogames e 1984”.

O ano de 1984 traria várias novidades para o Atari e similares. A Polyvox, por exemplo, teria que abaixar logo os preços tanto do console quanto dos cartuchos para poder competir com a velha concorrência “desleal”.

O Dynavision, anunciado desde abril de 83, foi às lojas custando aprox. 240 mil Cruzeiros (R\$ 1.600,00) somente no finzinho de janeiro e começo de fevereiro, mas sem o teclado do tipo computador – prometido em entrevistas e fotos publicitárias – e feito com placas de circuito impresso de face única, cheias de jumpers.

A CCE lançaria seu similar, o Supergame, anunciado na Feira de Utilidades Domésticas, a UD, em março, e cujo visual lembrava muito o Gemini da Coleco. A Microdigital fabricaria no final do ano, após desistir do Onyx, o Onyx Jr., um Atari-compatível. Ele traria uma ideia revolucionária, o botão de pausa, e o gabinete apresentava uma temática militar em sua cor esverdeada.

O Atari e os similares caíram completamente no gosto do brasileiro e assumiram a liderança logo e sem dificuldades.



THE DYNAVISION SYSTEM

judith kasper

O primeiro microcomputador capaz de desafiar sua imaginação de forma criativa e inteligente, processando cartuchos de videogame, além de permitir uma vasta programação na linguagem BASIC através de módulos de expansão opcionais e um teclado alfanumérico. São 100 sensacionais jogos de batalhas, guerras espaciais, emocionantes corridas e competições esportivas.

DYNAVISION - O único videogame com silenciamento da tela na troca do cartucho, encaixes frontais para os cabos de controle, fonte de alimentação incorporada e o exclusivo JOYSTICK de desenho anatômico com duplo botão de tiro.

DYNACOM - Sempre um novo desafio
solicite grátis nosso catálogo de jogos pela caixa postal 54111 - São Paulo - SP.
informações: tel.: 223-2199

Propaganda da Dynacom com imagem da versão definitiva do console.
Fonte: Revista Vídeo News

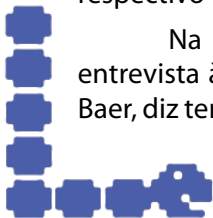


ODYSSEY

O Odyssey² foi lançado em 1978 após o razoável sucesso do primeiro modelo, concebido por um engenheiro alemão radicado nos Estados Unidos, Ralph Baer. A empresa Magnavox (subsidiária americana da Philips) fez o lançamento, aliás, pouco tempo após o aparecimento do Atari VCS naquele país. Com algo então inédito, um teclado alfanumérico do tipo membrana que dava mais cara de computador ao console, ele chegou às prateleiras das lojas com a promessa de jogos educativos, programação e, claro, ação.

Ainda que assombrado pelo paulatino e estrondoso sucesso do Atari, o Odyssey² vendeu até que bem; algo como um milhão de unidades até 1983. Um dos grandes impeditivos do console era a falta de suporte das chamadas *third parties*, empresas “terceiras” que lançavam jogos exclusivos. Com o tempo e o crescente sucesso, algumas delas chegaram a produzir para ele, tais como a Parker Bros. e a Imagic. Os grandes atrativos do sistema, porém, foram um módulo de síntese de voz, o “The Voice”, e a integração com jogos de tabuleiro por meio dos cartuchos “Quest for the Rings!”, “Conquest of the World” e “The Great Wall Street Fortune Hunt”, cada qual com o respectivo tabuleiro, fichas e peças sortidas.

Na verdade, o Odyssey² quase não saiu da prancheta. Em entrevista à revista Jogos 80, o criador do primeiro Odyssey, Ralph Baer, diz ter “salvo” a produção do aparelho, que seria cancelada pelo

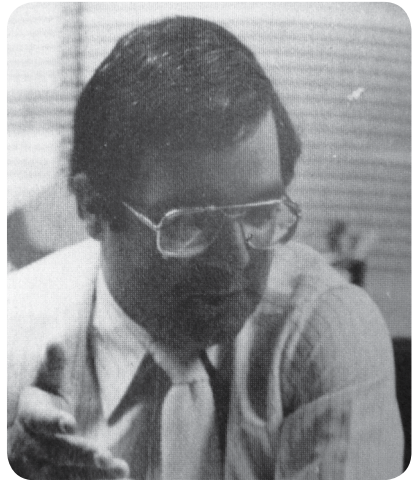


fabricante: “O Odyssey² foi construído sob um conjunto de chips da Intel e eu estive relativamente envolvido no projeto de criar jogos para o sistema. O problema foi a Magnavox ter decidido congelar o programa após o design estar completo. A cúpula decidiu sair do negócio de videogames porque era difícil lucrar com o aparelho usando chips caros da Intel. Quando ouvi o fato, voei ao Tennessee, para a fábrica, e tive uma reunião longa com a diretoria da empresa. Devido ao meu sucesso em colocar a Coleco no mapa de maneira grandiosa, consegui convencer a diretoria a mudar de decisão e continuar com o programa. Não haveria o Odyssey² se eu não tivesse feito aquilo”¹⁸.

Diferentemente do que muitos pensam, não foi a Philips, a maior fabricante mundial de aparelhos de tevê de então, a primeira responsável pelo lançamento de um Odyssey no Brasil. Ao contrário, uma empresa do Rio de Janeiro, a Planil Comércio e Indústria Eletrônica Ltda., “importou o hardware do Odyssey e fez a caixa, o manual, os plásticos transparentes (overlays) e as peças (cartas, marcadores, dinheiro) em português”¹⁹ – conforme informação do website Odyssey Mania. Ela parece ter seguido os passos da Atari Eletrônica e seu CX-2600.

Claro que não falamos do famoso Odyssey, que acabou lançado pela Philips realmente em maio de 1983. A confusão está no título: nos Estados Unidos, o “nosso” Odyssey é o Odyssey², ao passo que no Brasil – e talvez por não ter havido um Odyssey “1” com grande distribuição – a Philips optou por chamá-lo singelamente de Odyssey. Na Europa, onde fez mais sucesso, foi batizado de Videopac. Lá, afinal, o console nunca foi chamado oficialmente de Odyssey; tal nome era americano e foi trazido ao Brasil.

A subsidiária brasileira da gigante holandesa demonstrava, impressionada com o sucesso do Videopac, interesse pelo console havia alguns anos. Segundo reportagem da revista Vídeo News²⁰, em 1981 ela já preparava seu parque industrial em Manaus para produzi-lo em larga escala. Em dezembro de 1982 a Philips obteve autorização da Suframa (Superintendência da Zona Franca de Manaus) para fabricá-lo sob nova animação, uma vez que o aparelho, exportado pelos Estados Unidos para o exigente mercado do Japão, estava tendo boa aceitação desde meados daquele ano na terra do sol nascente. Uma das maiores preocupações e metas da empresa, no entanto,



Carlos Alberto Cardoso da Philips.
Fonte: Revista Vídeo News



Odyssey da Planil Comércio e Indústria Eletrônica Ltda. Foto: Clístones Pedreira.



era chegar ao país antes da Atari, que buscava um parceiro nacional para lançar o Atari 2600 oficialmente à época. Segundo entrevista à revista Exame de fevereiro de 1983⁵, Franco Consoni, gerente geral da Philips, comentava que a chegada prematura era boa até para que se garantisse o nome: Odyssey (Odisséia), no caso, refletiria o potencial de sucesso do videogame por remeter a uma noção de aventura que estaria contida nos jogos.

A aposta da Philips estava mesmo no diferencial notório do console, o teclado alfanumérico. Ele, além de dar uma cara de computador, possibilitava algo que o Atari, por exemplo, não trazia nativamente. O teclado proporcionava maior integração entre o usuário e o jogo, e permitia a inserção de palavras, registros e manipulação de caracteres na tela, especialmente para jogos de raciocínio, força e palavras em geral. Segundo estimativas iniciais veiculadas na revista Veja, a empresa esperava comercializar 60 mil consoles e 250 mil cartuchos até o fim do ano². Em entrevista à revista, Carlos Alberto Cardoso, diretor de produtos de vídeo, disse que as projeções otimistas se baseavam na quantidade de televisores nas residências dos brasileiros: 10% dos donos de aparelhos de tevê estariam em condições de adquirir um videogame cujo preço estivesse na mesma faixa de custo de uma televisão.

Enquanto a Philips preparava o lançamento do Odyssey e começava a engendrar uma campanha de marketing enorme, uma pequena empresa de São Paulo ligada à cadeia de lojas Computerland preparava o lançamento, para breve, de um console igual ao Atari, o Dactari – TV Computer System. O produto seria fabricado pela Sayfi Computadores e teria pequena distribuição localizada. A Dynacom, outra companhia de São Paulo, também trabalhava em seu similar do Atari, o Dynavision, que seria lançado logo. A corrida havia começado!



O teclado alfanumérico, o maior trunfo do Odyssey e carro-chefe da campanha publicitária. Fonte: Revista Vídeo News

O mês de abril se mostraria vital para a Philips. No dia 13, às 11h30min da manhã no Salão Ipiranga do Hilton Hotel em São Paulo, a empresa fez oficialmente a apresentação do Odyssey à imprensa²¹. O evento teve a presença do diretor comercial, Garibaldi Muolo, e do gerente geral do grupo Áudio, Franco Consoni, e demonstrou o produto com ênfase em aspectos que superariam a concorrência, tais como o teclado alfanumérico sobre o qual já falamos, a possibilidade futura de programação e os jogos educacionais.

No dia seguinte e por uma semana (até o dia 21), a empresa participaria da vigésima nona edição da Feira de Utilidades Domésticas em São Paulo, a famosa UD, e montaria o maior estande da feira, com 1.200 metros quadrados e localizado bem no centro do pavilhão de exposições. Shows com raios laser, um computador que “respondia perguntas” e, claro, o Odyssey estavam presentes. A Philips apostou alto e mostrou que não estava para brincadeira. A partir da UD, as vendas estavam oficialmente inauguradas, mas o produto só chegaria realmente às lojas em duas semanas.

Veiculou-se no dia primeiro de maio, em horário nobre do domingo e como parte de uma campanha publicitária maciça para alavancar as vendas, a primeira propaganda televisiva do videogame. Ela mostrava, em um clima futurista e com música de sintetizador, um homem trajado em uniforme semelhante ao estilo de Guerra nas Estrelas contra um fundo escuro. Ele falava sobre a novidade da Philips enquanto disparava um raio do dedo indicador, e eis que surgia o Odyssey. O homem, então, retirava um cartucho do cinturão e o inseria no console, citando o que havia de melhor no videogame – e, mais uma vez, o destaque ao teclado. Eis o texto completo do comercial:

“Olá, eu vim para mostrar Odyssey. Você sabe o que é Odyssey?

Odyssey é o novo e fantástico videogame da Philips. Pode ser ligado num televisor como o seu, é programável e vem com tudo o que você precisa para jogar. Inclusive um teclado alfanumérico. É realmente notável. Dezenas de jogos com muita ação e emoção. Jogos esportivos, educativos, estratégicos e os incríveis jogos de ação. Todos capazes de surpreender a sua fantasia. E muitos outros jogos virão. Não esqueça: Odyssey, o videogame da Philips”.



A campanha trazia, em grande estilo, anúncios em revistas e jornais, e esquema de merchandise. A empresa, inclusive, patrocinou um programa de vídeos na tevê de SP, o "Realce", em que sortavam bonecos do personagem K. C. Munchkin, do jogo Come-Come, e cartuchos. Tudo parecia estar pronto para as vendas, que começaram em seguida.

O Odyssey foi às lojas, com venda localizada inicialmente em São Paulo e no Rio de Janeiro, custando 150 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 2.200,00). Acompanhando o console havia um lote inicial de 15 cartuchos, cada qual armazenado em charmosa caixa acrílica e com manual devidamente traduzido e em impressão de luxo, divididos nos temas: Ação, Esporte e Educacional. Fórmula 1!/Interlagos!/Crypto-Logic! acompanhava o videogame. Os cartuchos da coleção Ação eram: Come-Come!, Defensores da Liberdade!, OVNI!, Conflito Cósmico!, Alien!, Caça Níqueis!, Fliperama!, Pegue o Dinheiro e Corra!, e Fórmula 1!/Interlagos!/Crypto-Logic! Os da série Esportiva eram: Futebol Eletrônico!, Voleibol!, Boliche!/Basquetebol!, e Golfe! Os da série Educativa eram: Acerte Seu Número!, e Matemágica!/Jogo da Memória! O Odyssey contava também com uma rede de assistência técnica extensa, com aproximadamente 1600 oficinas credenciadas, tudo para que o cliente tivesse o maior suporte possível.

Quanto aos cartuchos, interessante destacar que o projeto dos mesmos no Brasil foi algo inovador. A fim de preparar um produto mais atraente para o nosso mercado, a Philips se utilizou do modelo de manual de instrução americano, impresso em cores e em papel brilhante, ao passo que adotou o modelo europeu de caixa, isto é, a embalagem acrílica. Os jogos eram vendidos em caixa acrílica, mas com manual colorido; o "melhor de dois mundos" por assim dizer. Sobre o

VIDEOGAME DA PHILIPS NO
Mappin
O fantástico mundo fantástico.

Dentro de cada cartucho uma aventura.
 Apresentamos o 1.º e 2.º jogos totalmente diferentes entre si. 16 cartuchos de jogos diferentes. Acompanhe-os com o manual de instruções em português, impresso em cores e em papel brilhante. Tudo para que o cliente tenha o maior suporte possível. Informações de preço e condições de venda em qualquer loja de informática.

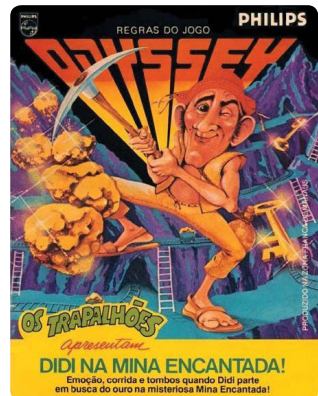
Philips FECHA SEMPRE A MEIA-NOITE, INCLUSIVE AOS SÁBADOS

fato, comenta o professor Victor Emmanuel Vicente, do departamento de computação da PUC-SP, que ministra aulas de “Evolução dos Games” no curso de Design de Jogos: “Ficamos com a melhor versão do projeto. Não foi bem trazer a versão americana ou a européia, eles [Philips] estudaram os produtos e fizeram a melhor versão. Nossos cartuchos são os mais legais”.

Conforme a entrevista do Sr. Cardoso na Vídeo News nº 13, o primeiro lote de 20 mil aparelhos esgotou em apenas dois meses¹¹ – e parte do sucesso, é claro, deu-se por causa das propagandas. O console, praticamente sem concorrência (a não ser por aparelhos adquiridos na Zona Franca de Manaus e pelo Dactari, à venda regionalmente em SP), reinava supremo em lojas como Isnard, Mesbla, Sears e Mappin, nas quais havia estandes da Philips em que os clientes podiam jogar e testar o produto à vontade.

Em julho, custando 165 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 2.075,00), o Odyssey continuava o campeão de vendas, reinando supremo e com a coleção de jogos aumentando vagarosamente. Em agosto, a Philips fez uma jogada de mestre e lançou o jogo Didi na Mina Encantada!, valendo-se do sucesso do filme “Os Trapalhões na Serra Pelada”, juntamente com outros oito títulos. A negociação já havia começado no final de 82, tendo a ideia partido da fabricante do Odyssey, que aproveitou as semelhanças do cartucho importado “Pick Axe Pete” (“Pedrinho Picareta”, em tradução livre) cuja temática era igual à do filme. Produziram-se a embalagem e os manuais com base em arte gráfica dos Trapalhões, tudo em português. Citamos a matéria da revista Video Magia nº 12:

Didi na Mina Encantada! Jogada de mestre da Philips para alavancar as vendas. Fonte: Site Odyssey Mania



“Renato Aragão está entusiasmado com o projeto: ‘Lançando este primeiro jogo, vamos testar o mercado. Se a aceitação for boa, poderemos até pensar em lançar um jogo por filme’ (a declaração é anterior à entrevista do dia 18 de agosto, na qual Didi, Dedé, Mussum e Zacarias anunciaram que não farão mais filmes juntos). A ideia de fazer um jogo com o líder dos Trapalhões adaptou-se como uma luva à criativa estratégia de marketing da Renato Aragão Produções. ‘Nossos filmes, para as crianças, são como brinquedos. Elas nunca querem ver uma vez só. Os videogames inspirados em nossos filmes se adaptarão perfeitamente a essa idéia’, diz Paulo Aragão, gerente comercial da empresa. A fabricação dos cartuchos é feita em Manaus, como toda a linha Odyssey”¹³.

Em setembro, com base na publicação *Odyssey Adventure*, dos Estados Unidos, a Philips incentivou a confecção de uma revista, a “*Odyssey Aventura*”, que continha novidades, lançamentos, dicas e outras informações. Reproduzimos o texto do site *Odyssey Mania*²² a respeito:

“Primeiro videogame com uso de cartuchos no Brasil, o *Odyssey* revolucionou também no aspecto social do brasileiro. Muitos diziam que os videogames fariam as pessoas se divertirem sozinhas, não mais procurando outras e diminuindo o convívio em grupo. Com o tempo, entretanto, os que já estavam entregues a essa nova mania mundial fizeram exatamente o contrário: passaram a procurar outras pessoas que, como eles, gastavam horas jogando em frente à televisão, para trocar idéia, saber das novidades e conseguir dicas para melhorar seus desempenhos nos jogos. Nasce assim, para atender a essas necessidades, a revista *Odyssey Aventura*, editada pela Mauro Ivan Marketing Editorial Ltda. e sob a supervisão da Philips do Brasil Ltda.

Baseada na revista “*Odyssey Adventure*” americana, a versão nacional era uma publicação trimestral de difícil aquisição. Somente os membros do chamado *Odyssey Clube* recebiam as revistas, e as fichas de inscrição no referido clube vinham impressas na revista. Surge a pergunta: como então conseguir uma revista para poder se inscrever no Clube? Simples: a Philips incluía a

edição mais recente em consoles novos e também fazia distribuição durante campeonatos. Ou seja, era uma revista família mesmo! Por isso era, e continua sendo, objeto de desejo de todos os amantes do Odyssey.

Seu conteúdo era simples, mas objetivo. A Odyssey Aventura trazia matérias sobre os cartuchos que iriam ser lançados, sobre os campeonatos realizados, dicas e recordes dos jogos e uma seção para responder às cartas dos leitores. Tudo com bastante colorido e cheio de figuras tiradas dos jogos, que faziam com que nós, Odyssey maníacos, não largássemos nossas revistas de lado, até hoje...

A Odyssey Aventura parece ter tido uma vida bastante curta. Foram apenas oito edições, de setembro de 1983 a junho de 1985, exatamente o período em que o Odyssey estava no seu auge”.




Revista Odyssey Aventura – difícil de se conseguir até mesmo na época.

Fonte: Site Odyssey Mania

Em outubro, a partir do dia 17, realizou-se a Feira Informática 83 em São Paulo, no Anhembi, e as fabricantes apresentaram consoles e protótipos: Polyvox (Atari), Philips (Odyssey), Sayfi (Dactari), Dynacom (Dynavision), Dismac (VJ-9000), Splice (Splicevision) e Microdigital (Onyx). No meio tempo, a Philips parecia ter dificuldades



PHILIPS

a sua marca 

LEVE AS
EMOÇÕES CÔSMICAS
PARA CASA, A BORDO
DOS CARTUCHOS ODYSSEY.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS



O único sistema completo que oferece inclusive um teclado alfanumérico.

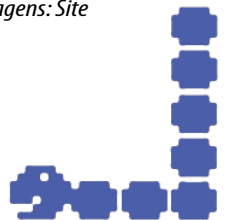
- Fantásticas batalhas espaciais.
- Dexas de sensacionais cartuchos.
- Exclusivo teclado alfanumérico, que permite alterar a estratégia dos jogos e registrar o nome do recordista.
- Comando universal: serve para todos os jogos.



ODYSSEY
O Videogame da Philips.



Capas de alguns dos cartuchos da primeira leva do Odyssey. Imagens: Site Odyssey Mania



para suprir as lojas com um bom estoque porque vendia bastante (títulos como Senhor das Trevas! faziam muito sucesso), porém, as coisas começariam a mudar após a chegada do Atari e de outros similares. Em novembro, segundo reportagem da Folha Informática do dia 23, a situação começava a se inverter²³. O Odyssey, por apresentar bem menos jogos (na casa de 28, com 18 de Ação, 7 de Esporte e 3 Educativos) para compra – e até locação – caíria para segundo plano. Parecia, também, que o marketing do teclado alfanumérico não surtia o mesmo efeito do lançamento, uma vez que a concorrência anunciava os primeiros teclados dos similares Atari.

Ainda no mês de novembro a Philips anunciou o lançamento de três jogos da chamada série estratégica, verdadeiros produtos de luxo que incluíam, cada qual, um tabuleiro, fichas, papéis para anotações e marcações. Os jogos eram Em Busca dos Anéis Perdidos, Wall Street e A Conquista do Mundo, mais complexos e que exigiam bastante do jogador. Na prática, porém, eles começaram a chegar às lojas somente em fevereiro de 84, custando 75 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 510,00) e com imagem abaixo da média em comparação até mesmo a outros cartuchos daquele console. Embora obviamente caros, seriam um deleite para os donos do Odyssey; o tipo de produto que só se via naquele videogame. Um ótimo presente, não fossem os atrasos, para a festa que se aproximava, o Natal.

Comentamos, alguns capítulos adiante, sobre a guerra que foi travada no Natal de 83, quando o Odyssey enfrentaria concorrentes de peso na batalha pela preferência dos consumidores.

Curiosidade: Em 1984, a Dynacom e a Philips fizeram uma parceria para que a primeira fabricasse o famoso módulo de voz do Odyssey, o “The Voice”. Ele seria confeccionado com chips fornecidos pela Philips. Com lançamento previsto para agosto e custando 12 O.R.T.N. (aprox. R\$ 1.100,00), o módulo daria nova vida e vozes sintetizadas aos seguintes cartuchos lançados previamente: Come-Come!, Acróbatas!, Tartarugas!, Abelhas Assassinas!, Senhor das Trevas! e Batalha Medieval!, conforme noticiava a revista Micro & Video nº 7²⁴. A Dynacom pretendia lançar, junto com o módulo de voz, os três títulos americanos feitos exclusivamente para uso com o “The Voice” e que exploravam o lado educacional do aparelho: S.I.D. the Spellbinder, Nimble Numbers Ned e Type & Tell.

A Conquista do Mundo.

a sua marca



Excitante jogo de confrontação tática e estratégica, em que você joga em um tabuleiro com a representação do mundo real.

Cada país inicia o jogo com uma base de poder que reflete sua capacidade de atingir os objetivos nacionais através de sutil diplomacia ou do emprego direto da força militar.

Um tabuleiro especial permite dirigir os comandos no teclado alfanumérico, para a simulação realística de batalhas na terra, mar e ar na tela do televisor. Os resultados das batalhas são registrados no tabuleiro, que, por sua vez, orienta novos comandos através do teclado alfanumérico do Odyssey.

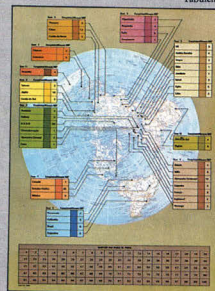
As forças armadas eletrônicas são colocadas em ordem de batalha em inúmeras combinações sob seu comando, e são totalmente dependentes das reservas de energia assinaladas na tela. Como no mundo real, cada conquista ou aliança irá aumentar a base de poder de sua nação. E ganha a nação com a mais forte base de poder ao final do jogo.

Som sincronizado com a ação, escoro digital e marcador de energia. Para 2 a 6 jogadores.



Cartucho de memória expandida

Tabuleiro



Fichas

100

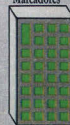


Marcarador de Base de Poder

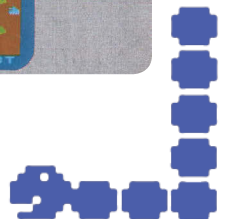


Marcarador de Conquista Aliança

Marcadores



Os combates na tela são travados no ar, terra e mar...



Infelizmente, o negócio foi abortado após uma segunda análise porque, segundo Gabriel Almog da Dynacom, o preço acabaria muito alto e a quantidade produzida não seria representativa.



The Voice da Dynacom, projeto engavetado. O Odyssey não ia falar. Fonte: Revista Micro & Vídeo

O protótipo de um jogo da Turma da Mônica chegou a ser desenvolvido no Brasil para o Odyssey, assim como o país teria um cartucho, exclusivo, somente fabricado por aqui: Comando Noturno. Citamos, mais uma vez, o website Odyssey Mania:

“A revista Micro & Vídeo nº 11, de dezembro de 1984, trouxe em suas páginas a notícia de que seria lançado, até o final de 1985, “o primeiro cartucho de videogame com enredo e personagens totalmente nacionais”. Tratava-se de ‘A Turma da Mônica’, que, segundo a matéria, poderia ser lançado para Atari e Odyssey e, por isso, tornou-se uma das mais incríveis histórias sobre o Odyssey no Brasil, já que a maioria dos jogos eram cópias simples de jogos americanos e europeus (Hoje sabe-se que até os jogos que foram lançados apenas no Brasil foram criados nos EUA ou na Europa...).

O jogo, que seria lançado pela Maurício de Souza Produções e desenvolvido pela empresa paulista de softwares Gadget a partir de um roteiro escrito por Reinaldo Waisman, teria Mônica correndo atrás de Cebolinha para recuperar o seu coelho Sanção. Dentre as várias fases do jogo, Mônica teria que enfrentar abelhas ferozes, raios e desviar-se de maçãs atiradas por Cebolinha, terminando em uma nave espacial. De acordo com informações de José Eduardo Pereira de Mello, o jornal Folha de S. Paulo publicou desenhos de 4 telas do jogo também em 1984”²⁵.



Cebolinha vai estar no 1º game nacional

São Paulo — Até o final do ano a Maturício de Souza Produções deverá lançar o primeiro cartucho de videogame com enredo e personagens totalmente nacionais. O videogame terá diversas fases, no estilo do best-seller "Smurf", nas quais o jogador deverá conduzir a "menina mais valente da face da Terra" em uma perseguição contra o impertinente Cebolinha, até recuperar seu coelho Sãocho. Entre os obstáculos mais perigosos, Mônica deverá enfrentar abelhas ferozes, raios e ainda desviar-se de um punhado de maçãs atiradas pelo Cebolinha. A perseguição termina em

uma nave espacial com o costumeiro espancamento do azarado personagem.

A Maturício de Souza ainda não definiu a compatibilidade do novo cartucho, mas as hipóteses mais prováveis são para os sistemas Atari e Odyssey. O software da primeira aventura dos mais populares personagens criados por Maturício de Souza foi desenvolvido pela empresa paulista Gadget, a partir de um roteiro criado por Reinaldo Weisman, autor dos argumentos dos longa-metragem "As aventuras da turma da Mônica" e "A princesa e o robô".

*Reprodução da página da revista Micro & Video sobre o jogo da Mônica.
Fonte: Site Odyssey Mania*

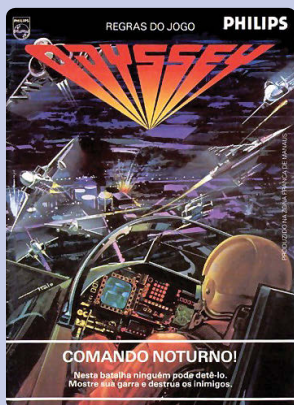
Em relação ao cartucho exclusivo Comando Noturno:

"Este é talvez o jogo que mais desperta curiosidade na comunidade Odyssey mundial. Afinal trata-se de um jogo que só foi lançado no Brasil e que nunca se tinha achado qualquer informação ou protótipo em outra parte do planeta. Também não há qualquer indício de que a Philips do Brasil tenha chegado a desenvolver jogos para o seu videogame.

A dúvida permaneceu por 20 anos, até que em 2004 apareceu a primeira pista da origem do jogo. O site Videopac.net apresentou fotos de um protótipo encontrado em 2003 em Helmond, na Holanda (terra natal da Philips) do 'Comando Noturno!'. A EPROM tem uma etiqueta com o nome "Nacht Vlucht", que em inglês seria "Night Flight" ou em português seria "Vôo Noturno". Ao colocá-la no console, apresenta uma abertura com o nome da GST-Video, coisa que também acontece em versões europeias de outros jogos Odyssey e que foi removida nas versões brasileiras dos mesmos. Há também vários outros jogos só encontrados em protótipos europeus com a marca GST-Video.



Assim, tudo indicava que o 'Comando Noturno!' seria um dos últimos jogos produzidos na Europa, já não mais pela própria Philips, mas pela GST-Video, e que assim como vários outros títulos não chegou a ser lançado no mercado europeu mas foi trazido para o Brasil onde ainda havia algum mercado consumidor"²⁵.



Comando Noturno, jogo que saiu exclusivamente no Brasil



INTELLIVISION

Em 1978, apenas alguns meses após o lançamento do Atari VCS nos Estados Unidos, a Mattel Electronics, subsidiária da gigante e tradicional fabricante de brinquedos, iniciou o projeto de seu próprio videogame depois de constatar o *boom* do novo mercado. Batizado de Intellivision, amálgama das palavras Intelligent e Television, o aparelho – com apenas quatro jogos – foi distribuído de forma localizada na cidade de Fresno, Califórnia, em 1979. Alguns meses à frente, em 1980, a novidade aconteceu em todo o território americano seguida de uma grande campanha de marketing. Estrelados pelo ator e jornalista George Plimpton, doravante conhecido como o “Sr. Intellivision”, os anúncios apontavam os defeitos do maior concorrente e comparavam os aparelhos, lado a lado, enaltecendo o poder do console da Mattel e denegrindo a imagem do VCS.

Desafiando a Atari de todas as formas, o Intellivision foi o primeiro console a realmente chacoalhar o sucesso da “galinha dos ovos de ouro” da Warner, tendo vendido 175 mil unidades em seu primeiro ano de produção. Os jogos eram mais coloridos e os objetos dispunham de melhor animação na tela, o que proporcionava mais realismo e até uma sensação de tridimensionalidade. O controle em formato de disco, com 16 posições de comando e botões de tiro em ambos os lados, despertava a curiosidade dos consumidores e prometia jogabilidade superior nos títulos esportivos especialmente.



Empresas conhecidas como *third parties*, isto é, produtoras que não a Mattel, começaram a fabricar cartuchos para o sistema, caso da Activision e da Imagic, devido ao sucesso crescente e à possibilidade de se explorar melhor os jogos tanto em termos de imagem quanto de som. A própria Mattel, sob o selo M Network, iniciou a produção de cartuchos para as linhas Atari e Coleco. A empresa também prometia, para muito breve, o lançamento de um módulo que transformaria o Intellivision em um computador pessoal, além de uma interface de voz sintetizada, o Intellivoice, para que o videogame “falasse”. Parecia não haver limites.

No Brasil a Mattel também estava atendida com o que acontecia no mercado incipiente de consoles, afinal, nunca era exagero ganhar dinheiro em economias do exterior. Após sondar o país, a empresa firmou acordo com a nacional Sharp, controlada pelo grupo do Sr. Matias Machline, em meados de 1983. Importante citar que a Sharp havia sido procurada pela CBS, no início daquele ano, para que pudesse se tornar uma das empresas a fabricar oficialmente o Colecovision no país; negociação que não vingou⁵.

Criou-se, especialmente para o projeto do Intellivision, a subsidiária Digimed (que a partir de 1984 teria o nome alterado para Digisplay), do mesmo grupo, a qual seria responsável pela fabricação e distribuição do produto. A ideia, segundo reportagem da revista *Vídeo News* nº 17, não era necessariamente a competição direta com os demais fabricantes, mas antes, a conquista de um segmento de mercado insatisfeito com as outras marcas²⁶. Um público mais adulto, mais endinheirado talvez. Marco Antonio Penteado, responsável pelo projeto na Sharp, disse em entrevista à revista: “Acreditamos que o consumidor está um pouco confuso e pretendemos oferecer nosso produto como uma opção de fato mais inteligente. Comparando nosso sistema com os demais, o consumidor chegará à conclusão de que se trata de um produto diferente. E poderá então escolher melhor”.

A Digimed iniciou uma campanha de marketing que listava as vantagens sobre a concorrência com os bordões: “A Inteligência na Televisão” e “O Video Game Inteligente”. Como vantagens, citavam os controles, mais completos devido às 16 posições (“permitem a manobra dos personagens na direção que você quer, e não na direção que

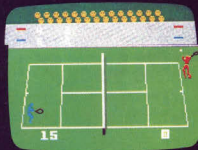
COMPARE INTELLIVISION COM OS OUTROS VIDEO GAMES.



E QUE VENÇA O MELHOR.



BURGERTIME



TENNIS



FROG BOG • O Pântano dos Sapos



POKER/BLACK JACK



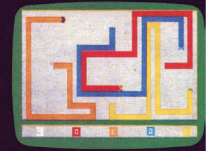
LOCK'N'CHASE



FLUTEBOLE • Soccer



SHARKI SHARKI • Tubarão! Tubarão!



SNAFU



MATH FUN • Brincando com a Matemática



ASTROSMASH

- Intellivision dispensa conexões externas porque com um único controle você joga qualquer jogo.
- Intellivision tem controles direcionais com 16 posições, que permitem a manobra dos personagens na direção que **voce** quer, e não na direção que o jogo impõe.
- Os cartuchos Intellivision tem grande capacidade de memória, por isso os jogos tem mais informações e detalhes que os outros, apresentando perfeita definição gráfica e sonora:
 - imagens tridimensionais • fidelidade de efeitos sonoros
 - realismo dos personagens e ações • solicitam não só agilidade, mas criatividade e raciocínio.
- Intellivision apresenta variedade completa de desafios: desde os esportivos e educativos até os de guerra, carteados e estratégia. Todos eles inteligentes e emocionantes. Não tem erro.

INTELLIVISION
O VIDEO GAME INTELIGENTE

Propaganda do Intellivision em revistas especializadas. Fonte: Revista Vídeo News



o jogo impõe”), a imagem, claramente melhor em relação ao Odyssey e ao Atari, a capacidade de memória (“os jogos têm mais informações e detalhes que os outros, apresentando perfeita definição gráfica e sonora”) e os jogos, mais complexos, inteligentes e desafiadores.

O planejamento visava a lançar uma quantidade pequena de consoles, nacionalizados no parque industrial da Sharp em Manaus, e apenas 11 cartuchos para que a aceitação do sistema fosse testada. Os jogos à venda englobariam títulos esportivos, de ação, raciocínio, de salão, de habilidade e educativos, e seriam: Futebol (Soccer), Tennis, Astrosmash, Triple Action, Shark! Shark!, Snafu, Lock’N’Chase, Burger-time, Frog Bog (Pântano dos Sapos), Las Vegas Poker & Black Jack e Math Fun (Brincando com a Matemática). Interessante salientar que os títulos de alguns foram alterados, traduzidos, ao passo que outros permaneceram em inglês. A Digimed também teria autorização, por meio de uma joint venture, de confeccionar os jogos da Activision e da Imagic.



Alguns fatos peculiares acabaram acontecendo com o Intellivision brasileiro, conforme destaca o website Intellivision.BR de Sergio Vares. O esmero da Digimed acabou superando a própria Mattel, uma vez que todos os cartuchos foram fabricados em embalagens do tipo “livro”, isto é, com abertura lateral, puxando-se a “capa” e virando-a como tal. As instruções ganharam impressão em papel brilhante, com ótima qualidade e sempre em cores, e completamente traduzidas para o português. Nos Estados Unidos apenas alguns jogos foram lançados com embalagens naquele formato, mais caro, e ainda assim eram acompanhados de manuais com impressão ordinária; em preto ou em tons de cinza²⁷. Os overlays, os pequenos encartes que deveriam ser inseridos sobre o teclado do controle para demonstração dos comandos, também tiveram diferenças. Muitos foram traduzidos e acabaram produzidos com material diferente do usado no exterior.

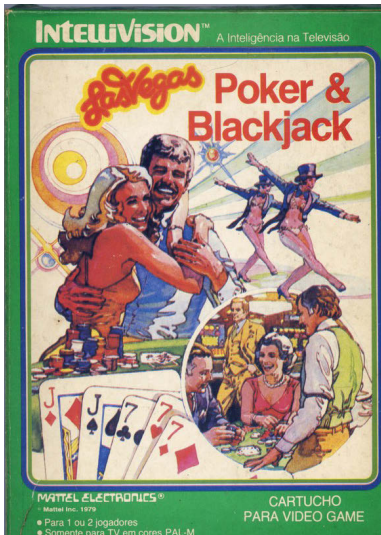
No dia 3 de novembro de 1983, o Intellivision foi oficialmente apresentado em um almoço, realizado no hotel Maksoud Plaza em SP, do qual participaram jornalistas²⁸. Ainda no mesmo dia, o aparelho foi demonstrado em uma sessão posterior da qual participaram cerca de 400 lojistas e revendedores. A Sharp exibiu um vídeo de abertura em que psicólogos e educadores defendiam os jogos mais inteligentes em detrimento dos meramente “motores”. A espera estava acabando.

Aqui cabe um comentário interessante. Joseph Maghrabi, do Canal 3, havia registrado a marca Intellivision no INPI alguns anos antes. Ao saber da entrada da marca no país, pediu ao seu advogado que acionasse a Sharp. O caso, após ter sido “cozinhado” por muito tempo, acabou não dando em nada quando o aparelho deixou de ser fabricado.

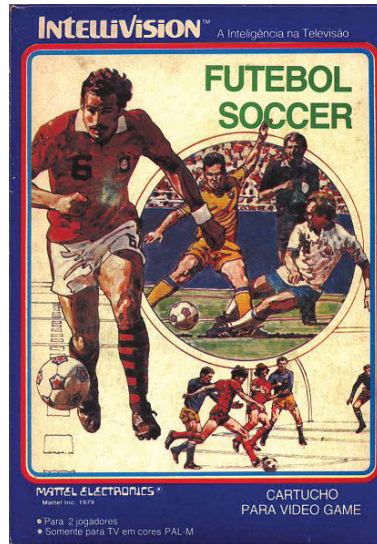
Em matéria da Folha Informática do dia 9 do mesmo mês, os executivos da Digimed chegavam a desafiar a grande concorrente, a Polyvox, com algumas afirmações fortes, tamanha confiança no produto que tinham. Nas palavras de Marco Antonio Waetge, gerente de planejamento de produto da Sharp, “a Gradiente está jogando tudo no Atari e vai se dar mal. O mercado não tem capacidade para absorver uma produção em massa imediatamente”²⁹.

O mês de novembro passava e a Sharp via as concorrentes, especialmente a Polyvox, disparadas na frente. Enquanto isso, a empresa veiculava nos jornais uma nota curiosa por meio da qual pedia aos consumidores que esperassem pelo melhor. “O melhor ainda não chegou. Aguarde Intellivision. Intellivision, o mais inteligente dos videogames. Espere um pouco mais e compre o melhor”. E a espera valeu. Finalmente, no início

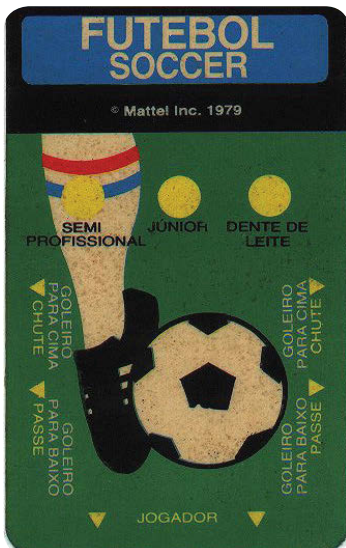




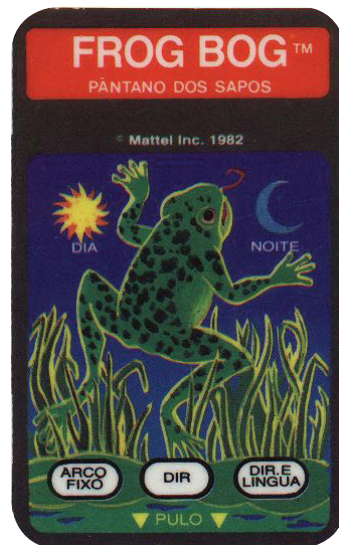
Caixa nacional, do tipo 'livro', de um cartucho. Fonte: Site Intellivision.BR



Nome traduzido, mas mantido também em inglês. Fonte: Site Intellivision.BR



Overlay devidamente traduzido ao Português. Fonte: Site Intellivision.BR



Como no caso do Futebol, manteve-se também o título em inglês. Fonte: Site Intellivision.BR

de dezembro, o console chegaria às lojas custando 250 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 2.030,00) e, de fato, com apenas 11 cartuchos ao preço de 18 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 150,00) cada. As vendas até o Natal foram proporcionalmente boas se levado em conta o curto período. A Digimed, conforme artigo da Folha Informática do dia 19 de dezembro, vendeu 15 mil aparelhos desde o lançamento e recuperou o prejuízo gerado pela queda de 10% do setor de vídeo – segundo declaração de Ênio Sá Machado, assessor de comunicação³⁰. O console só não fez mais sucesso por ser caro e dispor de poucos jogos em comparação com a concorrência.



Comentaremos mais à frente, no capítulo “Natal, Febre dos Videogames e 1984”, especificamente sobre a “briga” dos consoles pela preferência dos consumidores no Natal de 1983.

Como o Intellivision chegou bem tarde naquele ano, tomei a liberdade de ultrapassar um pouco o período que me propus a analisar, entrando um pouquinho em 1984.

Ainda como parte da campanha de marketing, a agora Digisplay, através do Núcleo de Informações Intellivision, editou no início de 1984 um informativo – ao estilo Odyssey Mania – que trazia dicas de jogos, recordes, notícias de lançamentos, cartas e outras coisas; era o Digisplay Games. Reproduzimos, abaixo, o editorial da primeira edição:

“Quando surgiram, no começo dos anos 70, os videogames não fizeram supor que se transformariam em menos de uma década num explosivo e criativo sucesso de vendas e uma divertida e envolvente fonte de entretenimento. A princípio, eram máquinas em branco e preto, com pouca definição gráfica, movimentos tímidos e com poucas opções de jogos.

O rápido desenvolvimento tecnológico na área da eletrônica fez com que em pouco tempo eles passassem a incorporar características que os fazem chegar a um número cada vez maior de lares num número cada vez maior de países.



A Digiplay não poderia ter ficado alheia a este desenvolvimento e, buscando atender o público brasileiro com a melhor e mais moderna opção em videogames, lançou no mercado brasileiro o Intellivision. Rico visualmente, inteligente como nenhum outro, o Intellivision entretém, diverte e educa. E para que os possuidores de nossos videogames possam acompanhar a chegada de novos cartuchos, trocar idéias e aprender as manhas para se tornarem campeões, estamos lançando esta publicação bimensal, a Digiplay Games.

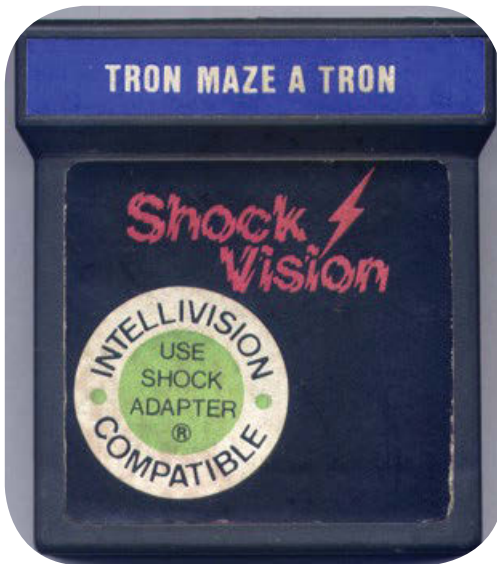
Nela você vai encontrar tudo que há de novo sobre o Intellivision, e ainda a história de como três irmãos paulistanos conseguiram unir sua inteligência – percebendo e passando um ao outro os macetes de um jogo – e se classificar em primeiro, segundo e quarto lugares num torneio promovido recentemente pela Digiplay no Shopping Center Morumbi.

Aprenda com eles como chegar lá. E divirta-se³¹.

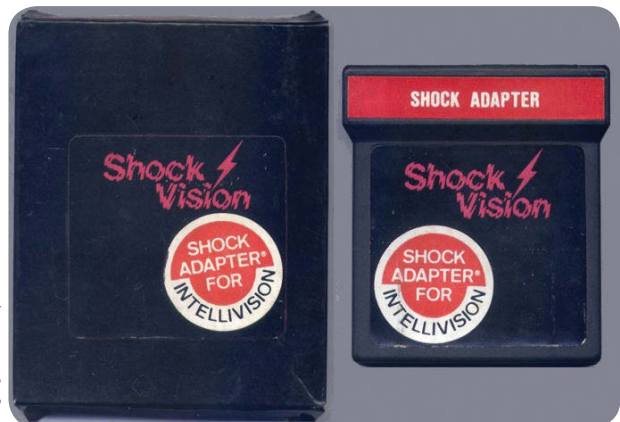
Conforme aconteceu com o Atari, o Intellivision também teve sua leva de cartuchos nacionais não oficiais. Notoriamente, duas empresas produziram os jogos. A primeira, VLS Indústria Eletrônica Ltda., do Rio de Janeiro, fabricava o cartucho de forma frugal apesar do *case* maior: não havia *overlays* muito menos caixa em formato livro, mas uma embalagem simplória e pequena, e o manual fotocopiado. Alguns títulos eram traduzidos ao português, como “Pragas” (Worm Whomper), e outros mantidos. A segunda, a famosa Shock Vision, lançou vários jogos que ganharam o *case* em tamanho igual ao dos cartuchos Atari. Assim como a Bit Eletrônica e seu Top Game, os cartuchos Shock Vision não possuíam o tamanho padrão, necessitando de um adaptador, o Shock Adapter, para que pudessem ser encaixados e funcionassem.

Curiosidade: Em 1984 estreou no SBT um programa, apresentado inicialmente pelo radialista Paulo Barbosa, mas logo substituído por Luís Ricardo (um dos atores que interpretaram o palhaço Bozo), em que utilizavam um Intellivision sem que o público soubesse e sem que houvesse merchandise. Era o “TV Pow!”, cópia de um show de mesmo nome (“TV POWWW”) criado nos Estados Unidos em 1978 por Marvin Kempner³². O telespectador telefonava para a emissora e, por meio da palavra “pow!” (soava

como “pau” em português), o botão de tiro do Intellivision era acionado por alguém da produção. Tinha-se a sensação de que a pessoa jogava, em tempo real, via televisão. Alguns cartuchos utilizados na atração: NFL Football, NBA Basketball, Space Battle e Sharp Shot.



Cartucho da marca ShockVision.
Fonte: Site Intellivision.BR



Adaptador Shock Vision para uso com os cartuchos fora do padrão. Fonte: Site Intellivision.BR



Digiplay
GAMES



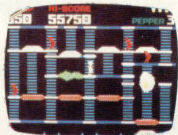
Burgertime
Lançamentos
Inteligentes
Novidades

Revista Digiplay Games. Capa e uma das páginas internas. Fonte: Site Intellivision.BR

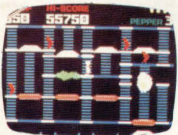
BURGER TIME™



"Numa linha reta, a salsicha tende a descer e o ovo e o pepino a subirem. Saber isso já é meio caminho andado para dirigir as figuras. Depois é necessário descobrir o lugar exato da junção das figuras"



"O controle recebe as informações. Cada vez que você sai da posição a ordem é diferente. Eles atacam por outro lado".



"É importante começar sempre pelos pães de baixo. Jogar de baixo para cima. Se derruba o de cima eles caem dois degraus e isso na primeira tela são oito mil pontos perdidos, 4 mil para cada pão".

Seja um campeão

É possível que algumas pessoas passem o tempo sozinhas em frente a uma tela de videogame, mas o caso de uma família de campeões do BurgerTime mostra que estes jogos são, principalmente, uma atividade de grupo, de troca de idéias num clima de saudável lazer.

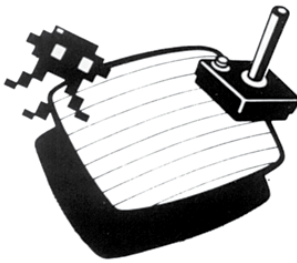
Andréa Moreira, 12 anos, foi a campeã, com 322 mil pontos, do torneio de BurgerTime promovido pela Digiplay no Shopping Center Morumbi, em São Paulo, no começo de julho passado. Seu irmão Danilo, 16, ficou em segundo com 305 mil. E a irmã do meio, Adriana, 14, ficou em quarto, com 289 mil — melhores resultados de três partidas de meia hora cada.

A história da chegada do videogame na família Moreira é mais ou menos comum. Um Atari 400 importado apareceu na casa de um amigo. Fascinados, os três irmãos pediram ao pai, como presente de Natal, um Intellivision, que consideram o melhor videogame. Hoje, todos jogam todos os dias, mas não sabem dizer por quanto tempo. "E não atrapalha na escola", garante Danilo. "Na verdade, não atrapalha nem ajuda." Não influi. Pode ser que no começo influa um pouco, as pessoas querem ficar o tempo todo em cima da maquininha. Mas ganhamos a nossa nas férias.

Daniilo reconhece, no entanto, uma influência: a necessidade de se ter e desenvolver o raciocínio lógico, ainda mais no caso de jogos como o BurgerTime, que ele e suas irmãs consideram "mais teórico".

Adriana diz que quer estudar arquitetura, jornalismo e letras. Andréa ainda não sabe. E Danilo, que começou a mexer com eletrônica aos 9 anos e que pouco mais tarde construiu toca-discos, helicópteros e aspiradores sem ter feito qualquer curso, quer continuar na eletrônica e no momento estuda Basic. Ele não se melindrou com o fato de ter sido derrotado pela irmã mais nova, e ao se explicar acabou ressaltando a importância de se jogar com outras pessoas: "Não me senti derrotado. Para pegar as manhas do jogo nós sempre trabalhamos juntos. O que um não via o outro acabava vendo".

Andréa diz que a performance no torneio do BurgerTime foi apenas uma pequena mostra do que é possível fazer. "As partidas eram limitadas em meia hora, e uma partida inteira pode levar seis horas. Não dá pra se jogar tudo o que sabe, pra perceber todos os detalhes. É um jogo muito teórico".



COLECOVISION (SPLICEVISION & ONYX)

No ano de 1982 chegou ao mercado americano o console de videogame que se tornou muito desejado no Brasil, o Colecovision. Produzido por uma empresa do ramo de couros, a Coleco (acrônimo de Connecticut Leather Company), a qual eventualmente já mostrava sinais de competência no ramo de jogos eletrônicos por meio da série de telejogos Telstar, inovou o mercado de videogames domésticos com um novo aparelho cujo conceito o tornava imbatível: o conceito dos Expansion Modules (módulos de expansão). Conforme a premissa, o produto nunca ficaria desatualizado tecnologicamente, pois cada nova tecnologia poderia ser facilmente incorporada através dos tais módulos.

Ele trazia cores vivas, som elegante e imagem acima da média para a época, inclusive com alguns gráficos em 3D isométrico, isto é, que davam uma ilusão de três dimensões. Não bastasse, o Coleco chegou às prateleiras das lojas acompanhado de um clássico do Arcade, Donkey Kong, adaptação muito bem feita do tradicional jogo de fliperama. O fato ocorreu graças a um acordo muito bem engendrado com a Nintendo – produtora do jogo – concretizado após algumas viagens dos executivos da Coleco ao Japão. Essa jogada de mestre disparou as vendas – 550 mil aparelhos foram vendidos no

ano de lançamento – e fez com que, pela primeira vez na história, o reinado da Atari fosse realmente ameaçado (o Intellivision já “chaco-alhara” aquela empresa havia alguns anos).

Não somente Donkey Kong, mas versões de jogos de fliperama foram a grande aposta do Colecovision. Jogos como Zaxxon e Congo Bongo, por exemplo, constituíram verdadeiras febres de consumo, tão ótimas foram suas respectivas adaptações. O console foi, se levada em conta a limitação de hardware, o primeiro videogame a possuir conversões de arcade realmente convincentes.

Não obstante, a Coleco também fabricou uma parafernália de controles e de joysticks para o console, fazendo-o ainda mais especial. O Roller Controller foi lançado com vistas ao aperfeiçoamento da jogabilidade de cartuchos como Slither e Front Line, proporcionando ao jogador a sensação de estar com o comando original do fliperama. O Super Action Controller, controle especial para os títulos da chamada série Super Action – como Baseball e Football – foi a coqueluche entre os diversos acessórios criados. Em tais jogos, a quantidade de opções de comando é elevada, o que faz com que o jogador utilize diversos botões e o direcionador conjuntamente, provendo-se mais realismo às partidas. O Expansion Module #2 – Driving Module – inovou de novo em realismo e simulação, pois trouxe a possibilidade de se jogar cartuchos de corrida com um volante (de verdade!) e pedal acelerador.

As melhores produtoras da época criaram jogos para o sistema. Empresas como Activision, Parker Bros. e Imagic foram algumas das grandes parceiras. As versões de cartuchos existentes para outros aparelhos contemporâneos – Intellivision e Atari – foram reescritas de forma a apresentarem gráficos e sons superiores no Colecovision, obviamente aproveitando-se do hardware melhor. Clássicos como Smurf, Decathlon, Time Pilot e H.E.R.O. ganharam nova vida.

No primeiro semestre de 1983, a Coleco vendeu 2,2 milhões de unidades do seu videogame, e, por conseguinte, colocou sua maior concorrente, a Atari, no segundo lugar na disputa dos consoles domésticos, tendo o Colecovision obtido 41% das vendas do setor. O Expansion Module #1 proporcionou o uso de cartuchos lançados originalmente para o Atari 2600, ou seja, toda a biblioteca de jogos daquele aparelho também passou a estar à disposição do jogador.





A ação acabou fazendo com que a Coleco fosse processada por sua rival, fato que culminou com a obrigatoriedade de pagamento de uma porcentagem à Atari por cada unidade do módulo de expansão vendida.

No Brasil a CBS, que havia fechado contrato de distribuição com a Coleco nos países em que o console não fosse fabricado e a gravadora atuasse, motivada pela concorrência procurava parceiros que estivessem interessados em fabricar o videogame no país, uma vez que a Atari Inc. fazia o mesmo. Segundo a reportagem da revista Exame de fevereiro de 1983, a gravadora estava em contato com ao menos oito empresas de microcomputadores e eletroeletrônicos, como a Sharp e a Gradiente, a fim de fechar negócio com a que lhe apresentasse a melhor proposta⁵. Antonio Carlos Duncan, chefe do departamento de vídeo da CBS no Brasil, garantia que até o fim do primeiro semestre anunciariam a vencedora. Conforme a mesma matéria, os planos contemplavam a venda do Colecovision por um valor estimado de 100 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 1.140,00), ao passo que os cartuchos, 25 de uma leva inicial (que incluíam títulos como Donkey Kong, Venture, Ladybug, Cosmic Avenger, Zaxxon, Smurf, Mouse Trap e Carnival), custariam de 12 a 15 mil Cruzeiros (aprox. de 140 a 170 Reais).

Os meses passaram, passaram e passaram, houve atraso sobre atraso. As empresas procuradas pela CBS acabaram por assinar com as concorrentes (Atari com a Gradiente, Mattel com a Sharp), provavelmente devido ao alto custo dos produtos da marca Coleco e à grande necessidade de investimento, ou simplesmente desistiram das parcerias e partiram para outros negócios mais “certos”. O esperado Colecovision oficial e nacional parecia, realmente, ter sucumbido enquanto os primeiros similares do Atari iam para as prateleiras das lojas. Porém, aquele sistema chegaria sim, mas pelas mãos – mais uma vez – de pequenas empresas que, protegidas pela Reserva de Mercado, sumariamente copiarium e “abrasileirariam” o produto. Aconteceu com a Splice do Brasil Ltda., companhia de Votorantim, no interior de São Paulo, fabricante do xadrez eletrônico Byte e de terminais de Videotexto (ao vencer a concorrência da Telesp ao lado da Digitel), e formada por executivos que não tinham experiência alguma no ramo de computadores e jogos.

Motivados pelo sucesso dos similares do Atari, como o Dactari e o VJ-9000, e pelo boom do videogame, os donos da Splice optaram por entrar no ramo a despeito da inexperiência. Pretendiam importar os componentes do Coleco, tais como os chips de vídeo e de som, o processador Z80 e as memórias, e fabricar o resto nas instalações de Votorantim, traduzindo as informações da ROM (mensagens exibidas na tela) e criando um gabinete completamente diferente do original³⁴. A Splice apostava na superioridade gráfica e sonora do padrão e não se preocupava com o preço, que acabaria de 20% a 30% superior em relação aos concorrentes. Kazuaki Ishizu, engenheiro de produção, disse em entrevista à Folha Informática: “Nós estamos utilizando um processador de vídeo Texas, de última geração, o que permite uma resolução visual muito grande”³³. A projeção inicial, segundo Antonio Roberto Beldi, vice-presidente da empresa, era de 8 a 10 mil aparelhos que deveriam ir às lojas em novembro com o valor estimado de 230 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 2.000,00).

O primeiro lote de cartuchos englobaria os títulos Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Space Fury, Mouse Trap, Lady Bug, Zaxxon, Turbo, Space Panic, Gorf, Pepper e Looping, porém, com os nomes devidamente mudados – e alguns em português. Donkey Kong viraria “Monkey Dong”, Zaxxon viraria “Jaxxon” e “Looping” viraria Spitfire. Outras alterações seriam as traduções das opções da tela, trocando-se palavras como score para pontos. Caso a aceitação se mostrasse positiva, a empresa já teria na manga mais 24 cartuchos prontos para levar às prateleiras. Antonio José Silva, gerente comercial, previa a colocação de 60 a 90 mil cartuchos no comércio até fins de dezembro e 10 mil aparelhos⁴⁴.

Havia grandes ambições. A Splice tinha planos de lançar os módulos de expansão até dezembro, como o Driving Module, além do componente que transformaria o Splicevision em computador no início de 1984, quando mudariam a fabricação para Manaus. Paulo Carvalho, gerente de engenharia, comentava em entrevista à revista Vídeo News nº 15: “O console 2600, da Atari, assim como seus similares nacionais, só permitem expansão até 4 Kbytes. O console Coleco pode ser expandido até 24 Kb. Além disso, no nosso caso, a expansão será bastante simplificada, apenas com a conexão do módulo apropriado. No Atari, a expansão custa quase o equivalente ao preço do





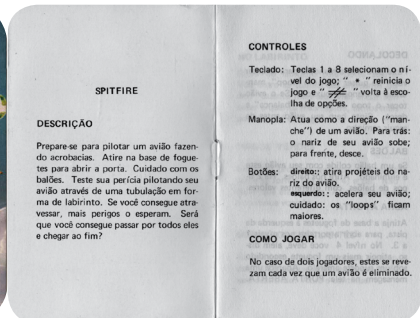
Foto: Apollo Chiruzhi

O Colecovision "nacionalizado" tem design diferente do original norte-americano.

Splicevision em fase de protótipo com o gabinete em cor escura.
Fonte: Revista Vídeo News



Opção de tela 'Porta Aberta' traduzida ao português.
Fonte: Revista Vídeo News



O cartucho Looping, traduzido como 'Spitfire'. Manual de instruções – capa e interior.
Foto: Leandro Pereira

console³⁴. O módulo custaria 130 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 1.500,00) na primeira projeção.

Em meio à agitação da Splice, outra empresa nacional anunciava um similar do Coleco, a Microdigital, responsável pelos microcomputadores da série TK e com grande experiência em computação. Anunciavam a chegada do Onyx, o seu Coleco-compatível, bem com uma linha de cartuchos. O produto seria vendido em dezembro e teria uma produção pequena, ampliada aos poucos. Propagandas em revistas começavam a aparecer e mostravam um videogame com gabinete branco, bem diferente do Colecovision, e com sticks do tipo manche. Segundo o artigo da revista Vídeo News nº 16: “De início, a Microdigital pretende lançar 20 cartuchos com jogos, cuja maior capacidade de memória permite criar vários níveis de dificuldade. Também são diferentes os controles de jogo do console: os jogadores utilizam duas alavancas do tipo joystick, cada uma delas integrada num pequeno teclado numérico usado em determinados jogos. O Colecovision original tem ainda uma série de acessórios, mas a Microdigital ainda não sabe se irá nacionalizar também esses itens. Segundo a empresa, o console Onyx deverá ser vendido nas lojas a um preço cerca de 40 a 50% superior ao dos videogames já existentes, uma tendência semelhante ao que ocorre nos E.U.A. A Microdigital pretende também nacionalizar os cartuchos, traduzindo as inscrições que aparecem na tela³⁵. Os seguintes cartuchos, com alguns títulos alterados, compunham a lista do lote de início: Alien Commander, Congo Bongo, Congo Bongo Jr., Cosmic Invaders, Explorer, Flagship, Kamikaze, Mouse Trap, Onyx Panic, Papa Tudo, Riffle Shot, Smurf, Zaxxon e Zipper Maze.

Em outubro, dos dias 17 ao 23, aconteceu a feira Informática 83 em São Paulo. Tanto a Splice quanto a Microdigital demonstraram suas versões do Colecovision no evento, ambas em estágio de protótipo, mas com bom interesse por parte dos visitantes.

Uma curiosidade muito interessante a respeito do Onyx tem a ver com esse protótipo apresentado na feira. Ele não era “real” no sentido de que, à exceção dos joysticks, o gabinete e o cartucho em demonstração foram feitos de papelão e isopor especialmente para a apresentação. Assim revela o antigo funcionário, o engenheiro Claudio Cassens:





Onyx

A TERCEIRA GERAÇÃO

Onyx Home Video Game Computer

Onyx é o novíssimo vídeo game com a mais alta capacidade de resolução gráfica e uma memória tão grande que permite mais objetos em ação na tela, ao mesmo tempo. Suas cores são mais vivas e os efeitos sonoros, surpreendentes.

Envolve-se em aventuras tridimensionais como por exemplo, pilotar uma nave espacial supersônica chamada Zaxxon. Onyx tem muitos cartuchos geniais para você dominar e é compatível com o sistema Colecovision. Onyx. A geração super.

Onyx

O SUPER VÍDEO GAME

MICRODIGITAL

Av. Angélica, 2.318 - 14º andar - São Paulo
Cep.: 01228 - CX. Postal.: 54086 - SP
PARX.: 255.03.66

SPLICE VISION®

SPLICEVISION é o mais avançado sistema de microcomputador doméstico da atualidade. Graças à sua interface de expansão, ele torna-se dinâmico à adaptação de novos e poderosos avanços tecnológicos.

Os controladores digitais, com suas 12 teclas, 8 direções e 2 botões, em formato ergonômico, permitem a entrada de dados e funções especiais.

A insuperável resolução gráfica e qualidade sonora do sistema, darão a você toda a ação e emoção dos mais sofisticados jogos de "Fliperama", onde nitidez, realismo e detalhes são essenciais.



Cartuchos-Programas engenhosamente elaborados permitirão a você muita ação e emoção.

Além dos cartuchos já disponíveis, muitos outros estarão sendo lançados em breve, incluindo programação didática, estratégia, combates, aventuras, esportes e jogos de salão. **Aguardem.**

REVENDEDORES EM SÃO PAULO

- AUDIO 280-2322
- COMPUTE 852-8533
- COMPUTIQUE 231-3922
- CINÓTICA 36-6961
- ABC VÍDEO SERVICE 285-0161/3918
- YOSHINAGA E FILHO 36-8476
- MAXIVÍDEO 813-0012
- SACCO COMPUTADORES 815-5367
- OMNI VÍDEO 212-5507
- SHIP-SHOP 211-4261
- COMPUSHOP 212-9004/210-0187
- TROPICAL Campinas (0192) 52-0655
- ALBAVÍDEO 262-9900
- ELETRÔNICA FRANCO Sorocaba (0152) 31-7534
- VIP VÍDEO CLUB Santos (0132) 35-1371
- VÍDEO GAME PAULISTA 241-9757

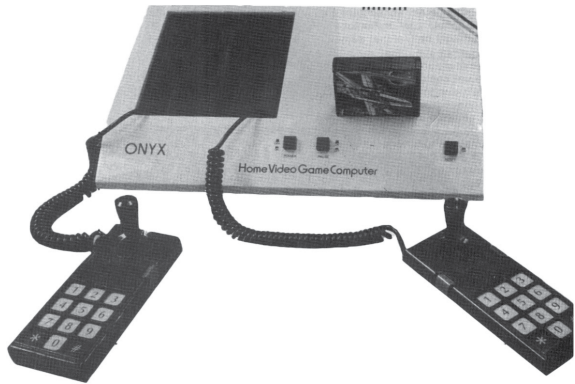


OUTROS ESTADOS





“Lembro-me de que muito antes de termos os protótipos, um colega da área de produtos fez uma maquete de papelão e isopor do que deveria ser o Onyx. Lembro-me vagamente de que essa maquete tinha sido produzida com muito carinho porque seria exposta.



Este Onyx, feito especialmente para demonstração, foi confeccionado em isopor e papelão. Fonte: Revista Vídeo News

Em 1983 foi exposta a tal maquete e só no ano seguinte começamos a trabalhar nos protótipos reais”.

Após a animação, o alarido inicial e diversos adiamentos por parte da Microdigital, os quais chegaram até fins de 1984, resolveu-se abortar o projeto, conforme conta Claudio em entrevista à revista Jogos 80: “O Onyx, para mim, foi uma grande frustração. Assim como na área dos computadores, também havia linhas de videogames brigando pela preferência do consumidor. Nesse sentido, o Coleco assombrava devido à sua qualidade superior, contudo, os cartuchos do sistema necessitavam de muita memória e eram caríssimos, particularidades que levaram a área comercial a achar por bem não iniciar a produção do console”⁴³.



A Microdigital deu preferência ao similar do Atari, o Onyx Jr. Foto: Coleção de Antonio Borba – www.antoniorborba.com

A verdade é que a Microdigital via o sucesso do Atari e optou por dedicar sua produção exclusivamente àquele sistema, afinal, em paralelo vinha preparando seu próprio similar, o Onyx Jr., que chegaria às lojas em 84. Devido ao alto preço do Coleco, provavelmente também por causa da mais que certa concorrência com a Splice e a inundação do mercado brasileiro com cartuchos para Atari, o Onyx foi engavetado após a confecção de alguns protótipos e da primeira linha de produção – de teste – em número bem reduzido.

Claudio Cassens comenta ainda: “Ao contrário, os esforços acabaram voltados para o compatível Atari, o Onyx Jr. O Onyx era caro e sofisticado, e tínhamos, prontos para o



Estande da Microdigital na feira Informática 84. Foto: Claudio Cassens

lançamento, cerca de vinte cartuchos traduzidos para o português. Uma pena realmente. Ficou claro que o Coleco seria muito caro para competir e nosso esforço de fazer cartuchos seria alto demais para fazer o produto vingar. No desespero e na pressa foi feito o Onyx Jr. que, por sinal, foi criado pelo mesmo colega que havia confeccionado a maquete do primeiro Coleco. A única coisa de que me lembro bem é de minha frustração quando da decisão de não lançar o Onyx. O investimento no projeto do hardware foi relativamente pequeno se comparado à ULA do TK90X e ao TK-3000 (projetos da área de informática da empresa), mas, em compensação, todos os moldes plásticos, caríssimos, além do esforço de tradução de jogos e do programa interno, e testes exaustivos de qualidade dos joysticks (partes que deviam suportar os mais endiabrados jogadores) proporcionaram um esforço bem grande. Foi triste. As discussões internas foram muitas, mas um dos sócios majoritários e um dos minoritários decidiram, e pronto”.





Depois de alguns atrasos o Splicevision foi lançado, custando pouco mais de 300 mil Cruzeiros (R\$ 2.620,00), em meados de novembro. Seguiu uma campanha modesta de anúncios – de página inteira – em revistas especializadas e com o slogan: “Abra uma janela para o futuro com o sistema Splicevision”. O texto era focado nas capacidades computacionais do console. O anúncio era altamente ilustrado e continha estas informações:

“Splicevision é o mais avançado sistema de microcomputador doméstico da atualidade. Graças à sua interface de expansão, ele torna-se dinâmico à adaptação de novos e poderosos avanços tecnológicos.

Os controladores digitais, com suas 12 teclas, 8 direções e 2 botões, em formato ergométrico, permitem a entrada de dados e funções especiais.

A insuperável resolução gráfica e qualidade sonora do sistema darão a você toda a ação e emoção dos mais sofisticados jogos de “flipperama”, onde nitidez, realismo e detalhes são essenciais.

Cartuchos-programa engenhosamente elaborados permitirão a você muita ação e emoção.

Além dos cartuchos já disponíveis, muitos outros estarão sendo lançados em breve, incluindo programação didática, estratégia, combates, aventuras, esportes e jogos de salão. Aguardem”.

Os seguintes cartuchos apareciam no anúncio como ilustrações: Tiro ao Alvo, Papa Tudo, Pânico Cósmico, Zipper, Zorf, Spitfire, Monkey Dong, Jaxxon, Aventura e Bombardeio.

É importante ressaltar, também, que alguns fabricantes nacionais além da Splice lançaram cartuchos para Coleco. Podemos citar as marcas Digimax, Imagic e Atarimania.

O Splicevision, infelizmente, teria um contingente de vendas verdadeiramente inexpressivo em termos nacionais nos meses que vieram. Em matéria da Folha Informática de 9 de maio de 1984, afirmou-se que o console teria vendido menos de 5% até aquele momento, muitíssimo pouco frente à concorrência. “No outro extremo do mercado, com um número inferior a 5% do total vendido no país,

está a Splice de Sorocaba, compatível com o Coleco americano, que tem boa aceitação nos Estados Unidos”³⁷.

De fato, em fevereiro de 1984 Kazuaki Ishizu disse, em entrevista à Folha Informática, que teria se arrependido de não lançar o videogame já com o módulo que o transformaria em computador, fato que talvez tivesse alavancado as vendas. “Nós já deveríamos ter saído com um formato de computador com espaço para os cartuchos de videogames. Dessa forma, seria muito mais fácil a idéia de dupla utilidade. Agora nós vamos ter que fazer um novo esforço de marketing”³⁶.

As expansões e os módulos anunciados, como a história demonstrou, não se tornaram realidade. A Splice acabou por lançar mais títulos em cartuchos, porém, abandonou a fabricação do hardware (em 1985 ainda era possível encontrá-lo) ao constatar o fraco – e contínuo – desempenho do Splicevision em um mercado cuja preferência era, seja por questões financeiras ou por facilidade de se encontrar jogos, nitidamente do Atari e dos similares. Todavia, a empresa chegou, de certa forma, a abraçar aquela concorrência. Além de cartuchos compatíveis com Atari, lançou, em maio de 1984, o Comp-K7. Era um aparelho que possibilitava a carga de jogos de Atari via fitas cassete em um sistema semelhante ao famoso Supercharger do Canal 3³⁸.





NATAL, FEBRE DOS VIDEOGAMES E 1984

A nova febre que acometia as cidades brasileiras, a febre do videogame, estava a todo vapor. As festividades de fim de ano se aproximavam e os jornais chamavam o Natal de 1983 de o "Natal dos Videojogos". Os consoles, de fato, pareciam estar salvando o comércio daquele ano, já que o faturamento de outros setores, como o de aparelhagem de som e televisores, mostrava uma retração de 18% em relação ao mesmo período de 1982. A Polyvox fabricava sem parar para atender a demanda e, segundo reportagem da Folha Informática do dia 19 de dezembro, a empresa entregava 1.000 consoles por dia e tinha, até aquele momento, vendido 90 mil aparelhos, algo que representava 40% do faturamento trimestral³⁰. A Philips, com o Odyssey, não conseguia o mesmo desempenho porque o número de cartuchos, em relação ao Atari, era bem

VIOLENTAS OFERTAS DE NATAL 

POLYVOX

 <p>CONJUNTO DE SOM SUPER PORTÁTIL PERSONAL AUDIO MOD. PA850 (Micro) (17W) - 000AM/FM stereo, tape deck frontal, metal tape e 2 caixas acústicas removíveis. 110/220V</p> <p>À VISTA 199.000, ou 6 x 42.249, - TOTAL = 253.494, ou 12 x 27.603, - TOTAL = 331.236.</p>	 <p>VIDEO GAME ATARI MOD. 2600 - Liga direto em qualquer televisor, e sem a maior variedade de cartuchos, acompanha 1 cartucho Missale Commander.</p> <p>À VISTA 239.000, ou 6 x 50.741, - TOTAL = 304.446, ou 12 x 33.152, - TOTAL = 397.824.</p>	 <p>CONJUNTO DE SOM POLY-SYSTEM 900 - CONJUNTO JUNTO - Receiver c/AM-FM stereo (100w) toca-discos automático, c/área magnética, tape deck, metal tape e 2 caixas acústicas CML.</p> <p>TABELA 479.400, ou 6 x 79.900, - TOTAL = 479.400, SEM JUROS</p>
--	--	--

reduzido e a campanha do teclado alfanumérico parecia não surtir o mesmo efeito inaugural. Ela vendeu, desde maio, 80 mil consoles e 250 mil cartuchos, o que perfazia de 10% a 15% de seu faturamento no período.

A euforia continuava e, devido à inflação, os preços haviam mudado: o Atari passou a custar 239 mil Cruzeiros (aprox. R\$ 1.950,00), o Odyssey, 199 mil (aprox. R\$ 1.620,00), e o Intellivision, 250 mil (aprox. R\$ 2.030,00). Juntas, estimava-se que haviam comercializado 180 mil consoles e 500 mil cartuchos. Conforme reportagem da Folha Informática do dia 28, os lojistas “riam à toa”. A loja Audio, por exemplo, vendeu 1.000 aparelhos até então, sendo que 80% das vendas concentravam-se no Atari. A Bruno Blois vendia a média de 50 consoles por dia. A Cinótica, tradicional do comércio central de São Paulo, vendeu 1.500 videogames em dezembro³⁹.

Segundo matéria da Folha Informática de maio de 1984³⁷, Atari e similares perfaziam 70% da preferência dos consumidores com uma boa variedade de aparelhos e cerca de 300 cartuchos à disposição. Os 30% restantes estavam relegados ao Odyssey, ao Intellivision e ao Splicevision. O primeiro contava com uma coleção de jogos que crescia, é verdade, mas trazia a frustração do alardeado teclado alfanumérico, limitado e que não podia, de fato, ser usado como microcomputador (a Reserva de Mercado impedia que empresas de capital multinacional, como a Philips, fabricassem computadores no país). O segundo tinha poucos cartuchos na praça, onze, o que acabava por desanimar os compradores, apesar da superioridade gráfica e sonora do Intellivision. O terceiro tinha venda inexpressiva, de menos de 5% nacionalmente, uma vez que os cartuchos e o Splicevision eram muito caros, e a distribuição, mais limitada.

Videogames prontos e instalados nas casas, comerciais na tevê, lojas abarrotadas, consumidores comprando de maneira en-

VIDEOGAMES NACIONAIS	MARCA	CONTROLES	PREÇO (Cr\$)
	Dismac VJ 9000	Joysticks e paddies	230
	Intellivision	teclado	235
	Odyssey	Joysticks e teclado	190
	Polyvox/Atari	Joysticks e paddies	240
	Splicevision	Paddies e teclado	330

sandecida, fabricantes sorrindo à toa, locadoras cheias, tevês “sequestradas” de pais e avós, criançada jogan-



do sem parar e por horas a fio... A febre continuava 1984 adentro. Ela foi de tamanha proporção que a Rede Globo, de janeiro a julho de 1984, apresentou uma novela às 19 horas, “Transas e Caretas”, em cuja abertura aparecia um Atari 2600 em close e um cartucho com o título da mesma. No enredo, o personagem de José Wilker era viciado em novidades tecnológicas, possuía um Atari, o robô-mordomo Alcides e outras traquitanas eletrônicas.

Nas escolas, no recreio, o papo da garotada não era outro que não o novo “inimigo” ligado sobre a tevê da sala ou o recorde que havia sido quebrado no Come-Come. A cada novo jogo descoberto, uma nova alegria e novos desafios; era um troca-troca de cartuchos que não acabava, eram visitas intermináveis às locadoras.

A verdade é que a chegada dos videogames gerou um verdadeiro *frisson* no Brasil, afinal, eles representavam a modernidade e eram um símbolo dela, um objeto de desejo comparável, digamos, ao iPad, aos *smart phones* e aos *gadgets* da atualidade. Todos queriam ter, ver, experimentar. Apesar do ceticismo por parte de alguns psicólogos, era consenso que a nova diversão fazia melhorar o reflexo e a destreza das crianças, e aguçava a capacidade de raciocínio de quem o usava. À meninada, de certo, só interessava jogar. O resto era resto.

No ano de 1984 campeonatos de games se espalharam pelas cidades do Brasil, videoclubes e locadoras aumentariam em número. Fabricantes de cartuchos de Atari, muitos dos quais em esquema de fundo-de-quintal e de qualidade duvidosa, explodiriam em quantidade. Os primeiros microcomputadores domésticos começariam a se popularizar com seus jogos mais elaborados, em diskettes de 5.25 polegadas, e imagem superior.

Infelizmente algumas promessas, como o Onyx da Microdital, foram canceladas no novo ano que começava. Outras, como o Supergame da CCE, o Onyx Jr., os modelos diferentes do Dactar e da Dismac, os teclados para conexão com o Atari, novas interfaces

(Supercharger, Comp-K7) e o Intellivision II seriam realidade - ou ganhariam nova vida - a partir de então.

Porém, o ano de 1983 passaria a ser lembrado como a data em que o estranho e novo brinquedo invadiu os lares do Brasil com uma enxurrada de imagens e sons nunca vistos. O novo anglicismo "videogame", quem diria, tornar-se-ia uma palavra comum, do dia a dia, em âmbito doméstico, familiar e escolar. Aquele foi também o ano em que o Natal salvou o comércio em meio à forte inflação, quando houve um *boom* de vendas - e em tamanha intensidade - não mais visto praticamente no varejo. O videogame havia chegado para ficar, era um sucesso.

O Brasil começava a cair de quatro ante a era da eletrônica digital de consumo. Não havia volta.

Isto, porém, é assunto para outro livro. Quem sabe?



BIBLIOGRAFIA

1. DE LUCENA, Eleonora A.C. A alta tecnologia chega à UD. *Folha de São Paulo*. São Paulo. 20 abr. 1983. Folha Informática, Caderno de Áudio, Vídeo, Foto e Computadores. p. 1.
2. A MAGIA dos videogames. *Veja*. São Paulo. Edição 768. p. 60-64. 25 mai. 1983.
3. COMEÇOU a brincadeira. *Veja*. São Paulo. Edição 615. p. 65-68. 18 jun. 1980.
4. ENTREVISTA: Joseph Maghrabi, o Dono do Canal 3. *Jogos 80*. N.7. p. 15-18. Disponível em: <http://www.jogos80.com.br>. Acesso em 30 mai. 2011.
5. A INVASÃO dos videogames. *Exame*. p. 22-28. 23 fev. 1983.
6. EHRLICH, Marcio. *Video games*. Rio de janeiro: Elsevier, 1986.
7. AGILIDADE, saída para a Eletrônica. *Video News*. São Paulo, n. 13, ano 2, p. 9-12. 1983.
8. ECONOMIA Empresas & Negócios. Primeiro Caderno. *Folha de São Paulo*. 13 abr. 1983. p. 19.
9. DO CARMO, João Clodomiro. Batalha de fabricantes na Feira de Utilidades. *Folha de São Paulo*. São Paulo. 13 abr. 1983. Folha Informática, Caderno de Áudio e Vídeo. p. 5.
10. DACTARI 2600-A. *Video News*. São Paulo, n. 10, ano 2, p. 64-65. 1983.
11. A EXPLOSÃO do mercado. *Video News*. São Paulo, n. 13, ano 2, p. 36-40. 1983.
12. JUNJI, Roberto. Os jogos que vão atrair os gastos com o lazer doméstico. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 20 abr. 1983. Folha Informática, Caderno e Áudio e Vídeo. p. 5.
13. CHEGOU a jogomania. *Video Magia*. Rio de Janeiro, n. 12. p. 11-14. Nov. 1983.
14. ALVES, Izilda. UD vai mostrar videogames. *Folha de São Paulo*. 6 abr. 1983. Folha Informática. p.6.
15. DISMAC VJ-9000. *Video News*. SãoPaulo, n. 15, ano 2, p. 58-61. 1983.

16. DO CARMO, João Clodomiro. O Atari da Polyvox já está pronto. *Folha de São Paulo*. São Paulo. 7 set. 1983. Folha Informática, Caderno de Áudio, Vídeo, Foto e Computadores. p. 25.
17. SETE marcas de videogame prometem atrair os jovens. *Folha de São Paulo*. São Paulo. 19 out. 1983. Folha Informática, Vida Eletrônica. p. 6.
18. ENTREVISTA: Ralph Baer. *Jogos 80*. N. 5, p. 6-8. Disponível em: <http://www.jogos80.com.br>. Acesso em 31 mai. 2011.
19. O OUTRO Odyssey: O Odyssey que tem mais alguns anos de idade. *Odyssey Mania*. Disponível em : <http://odysseymania.classicgaming.com.br/odynumb1.html>. Acesso em 31 mai. 2011.
20. O VIDEOGAME da Philips. *Video News*. São Paulo, n. 9, ano 1, p. 58-59. 1983.
21. HOJE na Economia. *Folha de São Paulo*. 13 abr. 1983. Economia. p. 19.
22. ODYSSEY Aventura. *Odyssey Mania*. Disponível em: <http://odysseymania.classicgaming.com.br/odyoaon.html>. Acesso em 31 mai 2011.
23. SCHIAVONI, José. Odyssey tem som e imagem de excelente qualidade. *Folha de São Paulo*. 23 nov. 1983. Folha Informática, Caderno de Áudio, Vídeo, Foto e Computadores. p. 1.
24. ACESSÓRIOS para videogames. *Micro & Video*. Rio de Janeiro, n. 7. p. 6. 1984.
25. ARQUEOLOGIA. *Odyssey Mania*. Disponível em: <http://odysseymania.classicgaming.com.br/odyarq.html>. Acesso em 31 mai. 2011.
26. INTELLIVISION. *Video News*. São Paulo, n. 17, ano 2, p. 92-93. 1983.
27. O INTELLIVISION no Brasil. *Intellivision.BR*. Disponível em: http://www.intellivisionbr.classicgaming.com.br/Menu_Historia.htm#brasil. Acesso em 31 mai. 2011.
28. HOJE na Economia. *Folha de São Paulo*. 03 nov. 1983. Primeiro Caderno. p. 8.
29. DO CARMO, João Clodomiro. Videogame criativo é a arma da Sharp. *Folha de São Paulo*. 9 nov. 1983. Folha Informática, Caderno de Áudio, Vídeo, Foto e Computadores. p. 25.
30. LEME, Nereu. Videojogos salvam as vendas de Natal do setor de eletrônicos. *Folha de São Paulo*. 19 dez. 1983. Primeiro Caderno, Economia. p. 6.
31. INFORMATIVOS. *Intellivision.BR*. Disponível em: http://www.intellivisionbr.classicgaming.com.br/Menu_Informativos.htm. Acesso em 31 mai. 2011.
32. TV POWWW. *Wikipedia*. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/TV_POWWW. Acesso em 31 mai. 2011.
33. VIDEOGAME Splice promete melhor qualidade de imagem. *Folha de São Paulo*. 24 ago. 1983. Folha Informática, Caderno de Áudio, Vídeo, Foto e Computadores. p. 1.
34. SPLICEVISION. *Video News*. São Paulo, n. 15, ano 2, p. 58-61. 1983.
35. MICRODIGITAL Onix. *Video News*. São Paulo, n. 16, ano 2, p. 62. 1983.

36. MARTINS, Ivan Haro. Videomicros surgem como tendência na indústria eletrônica. *Folha de São Paulo*. 8 fev. 1984. Folha Informática, Caderno de Áudio, Vídeo, Foto e Computadores. p. 1.
37. SCHIAVONI, José. O fascínio e os lucros do videogame. *Folha de São Paulo*. 9 mai. 1984. Folha Informática, Caderno de Áudio, Vídeo, Foto e Computadores. p. 9.
38. SPLICE lança jogos em cassete. *Folha de São Paulo*. 30 mai. 1984. Folha Informática, Áudio e Vídeo. p. 31.
39. DO CARMO, João Clodomiro. Videogame traz euforia e afasta a crise. *Folha de São Paulo*. 28 dez. 1983. Folha Informática, Caderno de Áudio, Vídeo, Foto e Computadores. p. 1.
40. FORD, uma fábrica de TVs, rádios e vídeo-games!. *CARROCULTURA*. Disponível em: <http://carrocultura.wordpress.com/2010/11/08/ford-uma-fabrica-de-tvs-radios-e-video-games/>. Acesso em 30 mai. 2011.
41. LAZZERI, Marco. PONG!. *Jogos 80*. São Paulo, n. 6, p. 4-11. Disponível em: www.jogos80.com.br. Acesso em 15 jul. 2011.
42. GAME & Watch. *Wikipedia*. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Game_%26_Watch. Acesso em 30 mai. 2011.
43. ENTREVISTA: Claudio Cassens. *Jogos 80*. N. 4, p. 10-14. Disponível em: www.jogos80.com.br. Acesso em 30 mai. 2011.
44. TÁ TODO Mundo Doido. *SomTrês*. São Paulo, n. 60, p. 52-55. Dez. 1983.
45. GANDRA, José Ruy. Crianças e Crise, uma Dupla do Barulho. *Folha de São Paulo*. 10 out. 1983. Folhetim. p. 16-18.

Mil novecentos e oitenta e três fez parte do que se convencionou chamar de "a década perdida", a qual ficou marcada como uma época de forte recessão, inflação e dificuldade para quem era adulto e tinha responsabilidades, mas também se mostrou muito interessante para crianças e adolescentes. O videogame, enquanto nova forma de brinquedo e entretenimento, chegou com praticamente sete anos de atraso em relação ao mercado que o inventou, então, muita coisa aconteceu em nosso país em um curtíssimo período de tempo.

O aparecimento dos videogames gerou um verdadeiro frisson no Brasil, afinal, eles representavam a modernidade e eram um símbolo dela, um objeto de desejo comparável, digamos, ao iPad, aos smart phones e aos gadgets da atualidade. Todos queriam ter, ver, experimentar. Apesar do ceticismo por parte de alguns psicólogos, era consenso que a nova diversão fazia melhorar o reflexo e a destreza das crianças, e aguçava a capacidade de raciocínio de quem o usava.

Em "1983: O Ano dos Videogames no Brasil", o autor procurou trazer à luz esta rica – e negligenciada – história, mostrando em quais termos os primeiros consoles foram lançados, como as empresas nacionais se envolveram e desenvolveram suas ideias e estratégias, de que modo foi a aceitação por parte dos consumidores e mais, sempre tendo por base dados reais retirados de publicações da época, tais como as revistas Exame, Veja, Vídeo News, Micro & Vídeo e Vídeo Magia, bem como o jornal Folha de São Paulo. A fim de complementar ainda mais as informações, a obra traz entrevistas com personalidades de então; pessoas que ajudaram a compor a história analisada e que a influenciaram diretamente.

ISBN 978-85-910970-1-2



9 788591 097012

1984

A FEBRE DOS VIDEOGAMES CONTINUA

MARCUS VINICIUS GARRETT CHIADO
(GARRETTIMUS)

Marcus Vinicius Garrett Chiado

1984: A FEBRE DOS VIDEOGAMES CONTINUA

São Paulo

2012

Edição do Autor

Capa: Phil Heeks.

Revisão: Jecel Mattos de Assumpção Jr., Leandro Camara.

Diagramação: Marco A. Matsunaga.

**Se você quiser mais informações sobre este e outros livros, acesse:
<http://www.memoriadovideogame.com.br>**

C453 Chiado, Marcus Vinicius Garrett
1984: A febre dos videogames continua / Marcus Vinicius
Garrett Chiado – São Paulo, 2012.
156 p. : Il. ; 14,8 x 21 cm.

ISBN 978-85-910970-2-9

1. Jornalismo 2. Editoração 3. Videogames I. Título.

CDD-070

Gostaria de agradecer a enorme ajuda recebida dos amigos Jecel Mattos de Assumpção Jr., por revisar este livro e apontar várias melhorias, e Eduardo Luccas por informações as mais diversas e comentários pertinentes.

*Envio meu obrigado carinhoso, também, aos amigos do Fórum Atari Brazil, tais como o Hélio Ferraz e o Antonio Borba, afinal, grande parte das fotos disponíveis nesta obra partiram das respectivas coleções.
E aos demais amigos dedicados de lá!*

Mando um agradecimento especial ao amigo Leandro Camara por sugestões de temas muito bacanas (expansão do Onyx Junior e álbum de figurinhas), pela organização das listas de jogos (Video Grow, Onyx Junior e CCE), e também pela revisão e sugestões textuais nas partes relativas ao Atari e similares especificamente, bem como por todo o conteúdo compartilhado, por ele, com os amigos do Fórum Atari Brazil. Agradeço as fotos cedidas de sua coleção particular, tais como a caixa do Onyx Junior e as fitas cassete da Splice.

Não posso deixar de agradecer, igualmente, à minha esposa e à minha filha, afinal, são elas que têm de aguentar, em meio à rotina do lar, a “maratona” de pesquisas, textos e scans/digitalizações inerentes ao processo de criação.

Ao meu pai, Gilberto, o eterno obrigado por sempre apoiar os meus projetos.

À Ana Bracht, a querida “Frau”, por organizar as referências bibliográficas.

Ao amigo Moacyr Alves Jr., da ACIGAMES, por promover o lançamento de meu primeiro livro e por sempre me auxiliar com sua incansável determinação.



PREFÁCIO

Não, caro leitor, você não lerá a magnífica obra do escritor George Orwell nestas páginas. Perdoe-me se, escolhido apenas pelo título principal, pensou tratar-se do livro sobre o Grande Irmão, sobre a formidável distopia que conhecemos. Este 1984 é outro 1984; é o 1984 em que aquela nova forma de entretenimento, aquele novo brinquedo que chegou ao Brasil em 1983 firmou-se de vez no país e encantou a todos. É o 1984 em que a nação ficou apaixonada por nomes estranhos como Atari, Intellivision e Odyssey, em que as crianças passavam as tardes com os rostos “enfriados” nos televisores a enfrentar inimigos terríveis representados por quadradinhos coloridos e beeps.

Este livro representa, pois, a continuação de minha – primeira – obra dedicada a historiar os acontecimentos que conduziram ao surgimento do videogame no país, “1983: O Ano dos Videogames no Brasil”. É a sequência do processo de pesquisa e de investigação de nosso passado *gamístico*. A verdade é que, ao invés de publicar a segunda edição, preferi escrever outra, adicionando-lhe fatos extras descobertos posteriormente e complementando-a com histórias ocorridas, de fato, em 1984. Histórias e curiosidades.

Aliás, o período analisado fez um ano muito interessante apesar da situação difícil do Brasil – por causa da persistente inflação, da recessão. Várias manchetes de destaque aconteceram por aqui, em especial o movimento pelas votações diretas, o “Diretas Já”. O povo viu a Emenda Dante de Oliveira, a favor das eleições diretas para a presidência da república, ser rejeitada pela Câmara dos Deputados. Por outro lado, coisas felizes também aconteceram, tais como a inauguração do Sambódromo, no Rio de Janeiro, e a vitória do atleta Joaquim Cruz nas Olimpíadas de Los Angeles. Na música, as rádios tocavam os sucessos “Como eu Quero”, do conjunto Kid Abelha e os Abóboras Selvagens, “Bete Balanço”, do Barão Vermelho, e “Me Chama” de Lobão e os Ronaldos.

Após a chegada oficial do videogame ao país, em 1983, tivemos lançamentos bem interessantes no ano seguinte, alguns até inusitados, que são assunto deste livro. Novos similares do Atari, como o Dactar, o Onyx Junior e o Supergame, o novo Intellivision II, cartuchos inéditos para todos os consoles, sistemas de carga de jogos em cassete, como o Supercharger e o Comp-K7, teclados que “transformavam” os videogames em microcomputadores, como o Basic Keyboard da Dynacom, e o “quase” lançamento de um jogo da Turma da Mônica no fim daquele ano.

Procurei não repetir passagens destacadas previamente em “1983” nem utilizar imagens e fotos iguais às do primeiro livro. Tencionei trazer à luz fatos redescobertos, melhor explorados – ou, ainda, discutidos pela primeira vez na forma de apanhado histórico. “1984: A Febre dos Videogames Continua” deve funcionar, assim espero, como um misto de segunda edição e de novidade. Creio ter atingido um balanço ideal. Recomendo, inclusive, a leitura de ambos em conjunto, em complemento mútuo.

Desta vez não optei, como no primeiro livro, por dividir os capítulos conforme as famílias de videogames. Ao contrário, produzi um texto “corrido” em que acontecimentos, números, valores, fatos, citações e passagens se misturam a toda hora e contam, de Natal a Natal, de janeiro a dezembro, os registros do ano de 1984. Lembranças de 28 anos atrás.

Divirtam-se, boa leitura!

O Autor.

“A mania do video game veio para ficar. Ninguém mais duvida disso e poucos ainda entram no ringue para discutir o bem e/ou o mal que esta brincadeira pode provocar. Enquanto a briga continua por aí, outras mais movimentadas, coloridas e mais barulhentas acontecem no vídeo. Mas... quantas são elas? Quais são elas? Que cartuchos você já tem? Quais você gostaria de comprar?”

Maurício Bonas (Video Game Guia)



DIREITOS AUTORAIS E CORREÇÃO MONETÁRIA

Assim como fiz em meu livro anterior, “1983: O Ano dos Videogames no Brasil”, nesta obra usei, com a intenção de ilustrar e de informar, imagens, fotos, dados e informações de revistas especializadas cujas editoras já encerraram as atividades, como a *Micro & Video*¹, a *Video Magia*² e a *Vídeo News*³. Procurei creditar, respeitando o trabalho realizado nos anos oitenta, as devidas fontes.


Foram usadas, também, informações dos acervos digitais do jornal *Folha de São Paulo* e da revista *Veja* – sempre com o intuito jornalístico, com a vontade de entreter. Não existiu, em absoluto, o impulso proposital de infringir os direitos autorais. Nunca. Reproduziram-se, sempre acompanhados dos respectivos créditos, trechos de entrevistas e passagens textuais. Do mesmo jeito, logotipos de algumas marcas, como a Atari, a Mattel e a Philips, aparecem com a finalidade de ilustrar.

¹ *Micro & Video* era uma publicação da Fonte Editorial e de Comunicação Ltda. (Rio de Janeiro, RJ).

² *Video Magia* era uma publicação da Editora Semente (Rio de Janeiro, RJ).

³ *Vídeo News* era uma publicação da Sigla Editora (Rio de Janeiro, RJ).

A fim de que se tenha como comparar os momentos históricos, converti os valores da época, em cruzeiros, e os transporte para o real. Procurei citar o valor atualizado, entre parênteses, sempre depois dos preços de 1984. Optei pela “Calculadora do Cidadão”, do Banco Central do Brasil, para fazer a conversão. O índice aplicado foi o de “Correção pelo IPC-A (IBGE)” do mês de interesse - de 1984 - e em referência a dezembro de 2011.



DE JANEIRO A DEZEMBRO: A JORNADA “GAMÍSTICA” DE 1984

Conforme escrevi no capítulo final de meu livro anterior, “1983: O Ano dos Videogames no Brasil”¹, o mês de dezembro de 1983 teve muita atividade comercial em torno dos videogames, que chegavam ao país de maneira oficial, fabricados por grandes empresas como a Philips e a Gradiente, e também por empresas menores como a Dismac. Apesar da péssima situação econômica do Brasil, movida por alta inflação e recessão astronômica, o brasileiro aparentava ter adquirido nos videogames uma paixão à primeira vista.

Crianças e adultos pareciam ter se apaixonado pelo novo brinquedo, o país estava enamorado daquela novidade, as pessoas entravam de cabeça naquele mundo novo de sons e de cores. Além, é claro, do frescor da novidade, as dificuldades da vida nos anos oitenta, a “década perdida”, inspiravam cortes de gastos com outros tipos de atividades, já que permanecer





Família reunida em volta do Atari. Todos queriam experimentar. Fonte: Video News

em casa saía mais barato. As passagens a seguir, retiradas de artigos da Folha Informática do início de 1984, ilustram bem a situação e a procura pelos aparelhos:



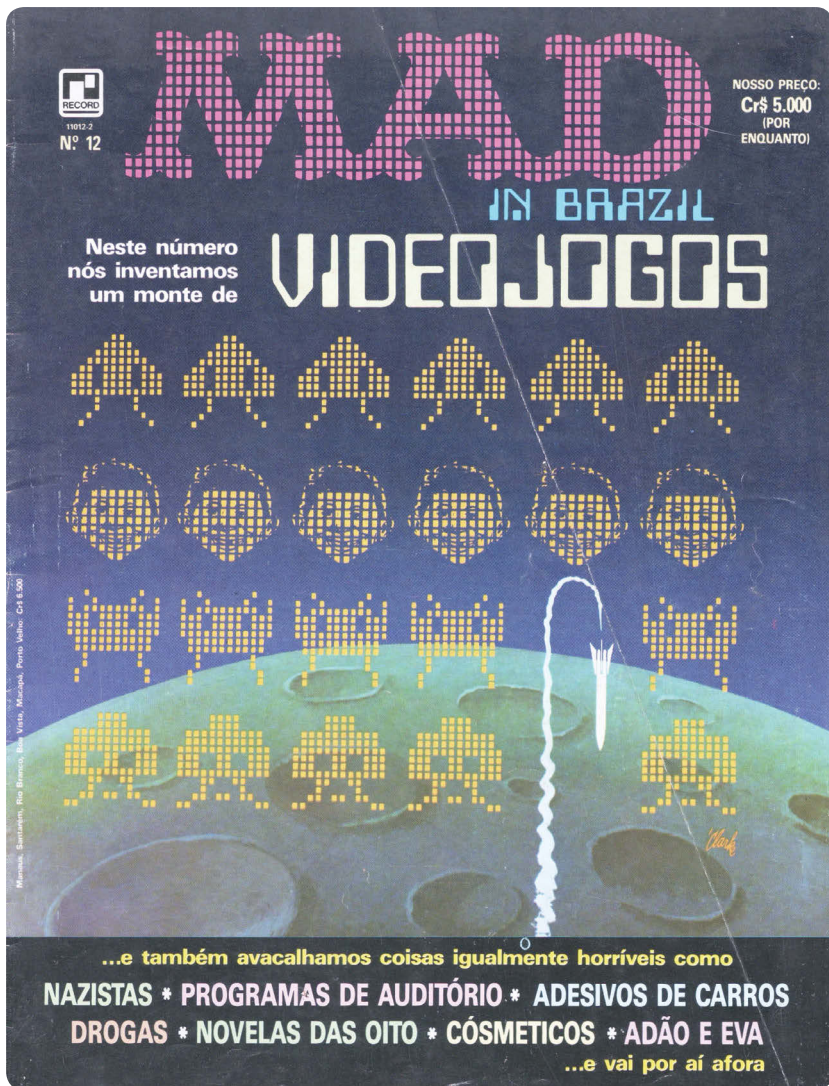
“Mesmo após as compras de Natal, os videogames continuam a sustentar uma demanda razoável. Os três principais modelos - Atari, Intellivision e Odyssey -, incompatíveis entre si, variam em preços em diversos magazines”².



“Apesar do otimismo exagerado dos fabricantes do setor, e da crise pela qual passa o mercado de videogames no exterior, essas máquinas de fazer sonhos têm várias características que determinam o seu sucesso. Os principais motivos são a falta e o preço do lazer nos grandes centros urbanos. Com um console de videogame em casa os pais conseguem aumentar sua convivência com os filhos e evitar despesas fora do lar”³.



Otimismo exagerado ou não, o comércio estimava – em pesquisa realizada em março de 84 – a venda de aproximadamente 200 mil consoles e 800 mil cartuchos desde a chegada dos aparelhos, números que totalizavam um montante de 40



A febre dos videogames acabava refletida na mídia. Neste caso, uma capa da revista Mad da época.



bilhões de cruzeiros⁴ (aprox. 310 milhões de reais) nos cofres dos fabricantes nacionais. O fato mais curioso que a cifra representava, porém, estava em outro aspecto: a diminuição vertiginosa do contrabando, vindo de Miami e do Paraguai, existente antes de que essas mesmas empresas ingressassem no mercado dos games – dependendo da abordagem estimavam a entrada de 50 a 80 mil consoles contrabandeados no Brasil até meados de 1983¹.

Nos destaques abaixo, para que se tenha um pouco mais de visão do contexto econômico-social e monetário do Brasil à época, reproduzo passagens de três estudos que nada têm a ver com videogames, mas que servem como excelente painel para que possamos ser “inseridos” novamente naquela realidade^{56 57 58}:



“Da população economicamente ocupada no País, em 1984, 61,2% recebiam até dois salários mínimos. Esse contingente de pessoas e 35,4% das famílias com domicílio permanente foram apontados pelo Cientista Social Hélio Jaguaribe (Jaguaribe et alii, 1986, p.64) como pertencentes à parcela da população inserida na linha de pobreza”⁵⁶.

“Nos anos de recessão econômica no Brasil (1981 a 1984), a população foi seriamente atingida, inclusive ocorreu uma reversão da queda da mortalidade infantil. Os dados do UNICEF (1989, p.31) mostram que os grupos mais pobres suportaram a crise econômica. A TMM 1 aumentou, em 1983 e 1984, nas Regiões Norte e Nordeste. O UNICEF estimou em 60.000 o número de crianças no Brasil que foram vítimas diretas dos efeitos da recessão dos anos 80 (Senhor, 1988, p.42)”⁵⁶.

“Os anos de 1984 e 1985 apresentaram crescimento mais acentuado, com o país se expandindo a 5,4% e 7,8%, respectivamente. Apesar disso, o déficit público não foi controlado, e o recrudesimento da inflação obrigou o governo a implementar uma política monetária restritiva, levando as taxas reais de juros a patamares historicamente altos (em torno de 10% a.a.). O insucesso no combate à inflação pelas vias ortodoxas começava a estimular o desenvolvimento de alternativas para se lidar não só com a inflação, mas também com o endividamento público. Ainda, a situação fiscal implicava a necessidade de se reforçar a estrutura institucional, com o intuito de conter os elevados déficits públicos”⁵⁷.

“No ano de 1984 a economia brasileira finalmente volta a crescer e o país foge da recessão econômica graças à forte recuperação da economia americana que proporcionou um aumento das exportações brasileiras. Com esse novo estímulo, a atividade industrial dá claros sinais de recuperação no primeiro trimestre de 1984 quando o nível da atividade industrial cresce 4%. Ao longo do ano esse número sobe para 7% com destaque para indústria de extração mineral que cresce 27% devido aos investimentos da Petrobrás no setor. O PIB cresce 5.7% em termos reais em 1984, o que permitiu interromper o processo de encolhimento da renda per-capita iniciado em 1981. Apesar da excelente safra agrícola, a inflação em 1984 chega a 235%”⁵⁸.



Voltando à realidade dos videogames após relembrar de alguns fatos, a afirmação – “Tem lugar para todo mundo”⁴ – do superintendente de marketing da Polyvox, Roberto Noschese, é notório exemplo de que o comércio, em 1984, seguia





“rindo à toa” com os jogos apesar da situação descrita no quadro anterior. Após um excelente Natal, os primeiros meses do ano continuavam a prover os lojistas com vendas ótimas no setor. Os aparelhos eram os mesmos, definidos basicamente por quatro “famílias” de consoles: Atari e similares, Odyssey, Intellivision e SpliceVision (sistema ColecoVision).

A fim de ilustrar a percepção – e as diferenças – que os videogames transmitiam à época, reproduzimos a passagem de uma matéria da revista Veja:



“Os [jogos] da Coleco ganham em definição da imagem, variedade de sons e quantidade de objetos móveis na tela. O Odyssey permite que o jogador interfira de forma mais acentuada no andamento das partidas, realizando manobras muito rápidas e complexas com as figuras. Entre os dois tipos, estão os aparelhos da linha Intellivision, que se aproximam mais das características da família Coleco, e os da Atari, mais próximos ao desempenho do Odyssey”⁴.

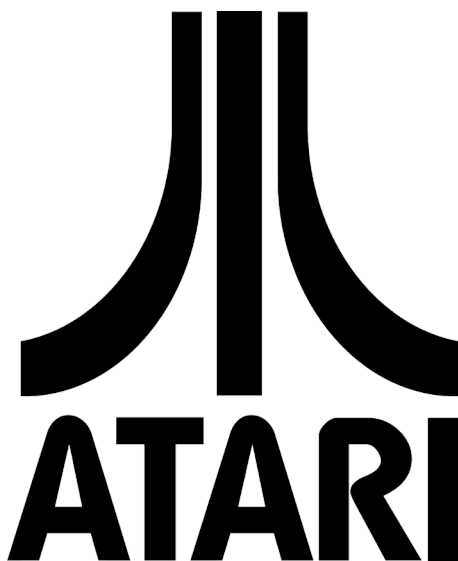


Nos Estados Unidos o fenômeno que a história acabou batizando de “Crash dos Videogames”, “Crash de 1983” ou “Crash de 1984”, dependendo da abordagem, alastrava-se como fogo em capim seco e afetava grandes, sólidas companhias como a gigante Atari. Conforme registrei em meu primeiro livro, o “Crash” ocorreu, principalmente, devido à concorrência apresentada aos consoles pelos microcomputadores pessoais que surgiam mais baratos a cada dia – e que, igualmente, traziam jogos – e também em virtude do aparecimento de diversas companhias fabricantes de jogos, muitas de fundo de quintal e sem experiência alguma no ramo, que lançavam títulos cada

vez piores¹. Uma reportagem de janeiro de 84, da Folha Informática, demonstra o imbróglio: "Como líder do setor, a Atari suportou a carga do declínio da popularidade dos jogos que emulam as máquinas de salas de jogos [arcades] nas telas da televisão. O crescimento espetacular da empresa teve uma reversão dra-

mática, com o faturamento caindo e as perdas dos primeiros nove meses de 83 chegando aos 500 milhões de dólares"⁵.

As notícias de queda dessas gigantes, de fato, chegavam à imprensa nacional quase que diariamente. Uma matéria da revista Veja, de março de 84, apontou: "Nos Estados Unidos, é



ATARI

verdade, a empresa [Atari] enfrentou um súbito esfriamento das vendas ao longo do ano passado, mas recuperou-se com o aquecimento proporcionado pelas vendas de Natal. Como nos Estados Unidos é cada vez maior o número de microcomputadores nas residências, já que seus preços baixam continuamente, os consoles de videogames esbarram num





COLECO VISION

poderoso rival. No Brasil, o computador ainda não entrou nas casas e a rivalidade está fora de cogitação”⁴.

Outro artigo, desta vez da revista Micro & Vídeo, traçou semelhante quadro da situação no exterior: “[a crise estava] tão incontrolável que em 1982, 24 meses após ter entrado no jogo, uma concorrente da Atari, a Mattel, fabricante do console Intellivision, amargava um prejuízo superior a 200 milhões de dólares. A maré entrou em baixa e não avisou ninguém: pouco tempo depois também a Atari sentia o amargo de um rombo de 420 milhões. Em dezembro do mesmo ano suas ações despencaram espetacularmente de 54 para 35 dólares. No desespero rolou a cabeça de Raymond Kassar. Nem mesmo a Coleco, que saíra de Hartford, Connecticut, para perturbar a paz da Mattel alguns anos antes, escapou ilesa. Ano passado a empresa balançou-se com o achatamento de 87% em seus lucros”⁶. No campo dos cartuchos, produtoras de jogos como a Imagic (Demon Attack, Dragonfire), a Fox Games (M.A.S.H., Turmoil) e a Telesys (Fast Food) fecharam as portas em 84⁷.

Voltando à realidade brasileira, o jornal Folha de S. Paulo promoveu uma pesquisa importante acerca do fim do ano de 1983, uma espécie de termômetro para avaliar a preferência no quesito games. Participaram dela lojistas, dois jogadores premiados em campeonatos, redatores do jornal e donos de locadoras. Juntos elegeram o console Intellivision como o melhor daquele ano. Apesar de dispor de poucos cartuchos, a definição

de imagem superior acabou conquistando os pesquisados. A mesma pesquisa apontou os cinco melhores cartuchos do ano:



- 1 - Enduro (Atari)
- 2 - River Raid (Atari)
- 3 - Megamania (Atari)
- 4 - Keystone Kapers (Atari)
- 5 - Futebol (Intellivision)



“Ao Intellivision caberá uma fatia menor do bolo, destinada aos jogadores mais exigentes, que já passaram por outros consoles mas querem testar cartuchos mais complexos, que exijam raciocínio, além de habilidade”⁸, escreveu o jornalista José Schiavoni. O destaque do console da Sharp era, sem dúvida, o Futebol – com visual excelente, jogadores que mexiam braços e pernas, e se movimentavam bastante pelo campo.

A pesquisa, de todo modo, pareceu não ter afetado a opinião de executivos da Polyvox, que a rebateram com afirmações de desdém; conforme citação de Pacheco Fernandes, diretor comercial da Gradiente à ocasião: “É uma grande idéia que deve continuar. Os consumidores raramente têm oportunidade de conhecer a opinião dos especialistas sobre os produtos que estão à venda. Nesse caso [vitória do Intellivision] prefiro ter perdido a eleição mas ter o mercado garantido”⁹. De fato, artigos jornalísticos do período que compreendeu o lançamento dos aparelhos até o início de 84 apontavam, realmente, que a preferência pelo Atari estava na casa de 70% a 80% das vendas. A respeito dos cartuchos vencedores, Pacheco reafirmou a força do aparelho da Polyvox: “Enquanto quatro cartuchos Atari eram escolhidos, apenas um Intellivision entrava na lista dos melhores”⁹.





Alguns problemas da época do Natal, infelizmente, persistiram. Dentre eles, dificuldades para se encontrar cartuchos de Intellivision e de Odyssey em locadoras no início do ano, em especial, no período de férias escolares em que as crianças podiam jogar por bastante tempo. Os jogos da Sharp/Digimed e da Philips acabavam por ter um custo mais elevado, afinal, eram originais, e não similares/clones como muitas das marcas que comercializavam para o Atari. A



Locadoras, negócio rentável que se expandia da noite para o dia. Fonte: Vídeo News

solução buscada por alguns comerciantes foi a criação de locadoras específicas para aqueles sistemas, como a Vec Video de São Paulo. Esses clubes contavam, igualmente, com cartuchos importados e lançamentos dos Estados Unidos. Aliás, no tocante às locadoras e aos clubes, assim como também eram chamados, eles já perfaziam 250 somente no estado de São Paulo em meados de 1984¹⁰. Representavam um novo tipo de negócio

ODYSSEY
O Videogame da Philips.
PHILIPS

**Dentro de cada cartucho
uma aventura.**

a sua marca 

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE JARAUSS

que crescia, virtualmente, da noite para o dia. Algumas delas, como a Dactavision de São Paulo, tornaram-se bem grandes em termos de faturamento e acervo.



Crianças jogando em locadora da época. Fonte. Video News

O Atari e seus similares seguiam como a escolha preferida em vista da quantidade de cartuchos disponíveis – além disso, as propagandas televisivas da Polyvox, criadas pela agência de marketing DPZ¹, foram exibidas até fins de fevereiro. Do lançamento, em outubro de 83, ao mês de março, citando dados da Gradiente, comercializaram-se 150 mil Ataris oficiais⁵¹. O Odyssey, com 75 mil peças vendidas em aproximadamente oito meses⁵¹, vinha em segundo lugar com uma biblioteca menor de jogos, mas com alguns sucessos garantidos – Senhor das Trevas! – e a possibilidade de lançamentos para breve. A Sharp informava que o Intellivision, no mês inaugural, teve todo o estoque esgotado em função do Natal, isto é, 15 mil consoles⁵¹. Apontado como o melhor no quesito definição de imagem e qualidade de som, acabava limitado pela pequena quantidade de títulos e direcionado às pessoas mais endinheiradas. Infelizmente, a linha





de produção da Digimed foi prejudicada por problemas na importação de componentes, acontecimento que impossibilitou a reposição dos estoques no início de 84. O Intellivision, então, permaneceu em terceiro lugar. O SpliceVision, todavia o melhor de fato em gráficos e sons, era realmente muito caro, com distribuição bem limitada e problemas técnicos nas primeiras unidades entregues⁵¹, o que o deixava, de certo modo, fora da briga. Ele vinha em quarto.

Os valores de venda, por causa da forte inflação, já estavam diferentes da época do Natal. Os preços médios, em janeiro de 1984², eram: Atari por 239 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.830,00), Odyssey por 199 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.525,00), Intellivision por 280 mil cruzeiros (aprox. R\$ 2.150,00), Dactari por 179 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.370,00) e Dismac VJ 9000 por 195 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.495,00).

APROVEITE QUE O INIMIGO ESTÁ DIVIDIDO EM 4 PAGAMENTOS SEM JUROS. COMPRE AGORA.

A Vista 269.000, ou 4 pgtos. s/ juros de 67.250, Total a prazo 269.000, Cartuchos Atari também em 4 pgtos. s/ juros.

ATAQUE O INIMIGO NESTAS BASES:

ROBINSON'S Rua Santa Epitímia, 207 - 22.047	<i>Mappin</i>	Ultralar 400 quatro computadores	G. disk FONE 408-1038	Avdlis	amarosom O SOM EM ALTO ESTILO	<i>Morita</i> MEXICO
Cineral V. JARDIM S. VILA RUIZ Rua Antônio Di Barros, 761 704-1144	BALIA	FOTOPTICA	SCINÓTICA	<i>Meslla</i>	eletrônica antana para o consumidor	
THE MULTISOM CONSUMIDOR-ORIENTADO	STARK ELETRÔNICA Rua Marquês de Pombal, 200 - Bandeira de Minas, 185 - 241-2846 Lapa - Rua 12 de Outubro, 301 - 208-0303-9550	BUNCAOS eletrônica com você	PHOTOSOM Av. Brig. Faria Lima, 1775 - Lapa 4 - 212-9122	SINUE-LAR	POLYVOX	

ATARI O ATARI DA ATARI. DESAFIE SUA INTELIGÊNCIA.


Fonte: jornais da época

Ao longo do ano, a Polyvox precisou segurar os preços, facilitar a venda do Atari em prestações e dar brindes, tudo para tentar competir com o mercado de similares em uma enxurrada de novos fabricantes¹¹. A revista *Micro & Vídeo*, em meados de 84, relatou a existência de ao menos duas dezenas de montadoras de cartuchos não oficiais para o Atari, empresas como a Cromax, a VGS, a Rentacom, a Digivision, a Dinatronic e a Digi-tel, fora as pioneiras e tradicionais Dynacom e Canal 3. A guerra de preços ganhava espaço na mídia impressa: “Para enfrentar a concorrência da CCE (tanto o Supergame quanto o Atari utilizam o padrão VCS e, portanto, competem diretamente entre si) a Polyvox teve que brechar o aumento programado para o segundo semestre. Os executivos da empresa decidiram também vender o console em cinco pagamentos iguais de 66.600 cruzeiros (aprox. cinco parcelas de R\$ 300,00), uma prova irrefutável que não iriam encarar a guerra de preços promovida pela CCE pacificamente”¹¹. Curiosidade: Com a inflação bem alta em que se vivia na época, vender em parcelas fixas representava um enorme desconto realmente.

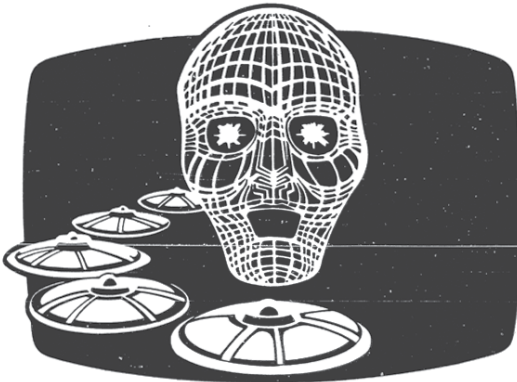
A campanha do Odyssey persistia calcada no teclado alfanumérico e nos jogos mais educacionais. A Philips, assim como a Sharp, continuava a ser criticada devido ao baixo número de cartuchos, principalmente para locação, embora o jogo *Senhor das Trevas!* fizesse bastante sucesso desde seu lançamento em novembro. Carlos Cardoso, gerente de vídeo da Philips, comentou sobre a falta de jogos à revista *Vídeo News*: “Hoje, praticamente dividimos o mercado com a Polyvox. Esperamos aumentar nossa participação com o lançamento de jogos de outros sistemas adaptados para o Odyssey, como *Q*Bert*, *Popeye* e *Demon Attack*. Esse é um mercado bastante sazonal. Vende-se muitos consoles em épocas como Natal e Dia da Criança, e menos nos outros meses do ano. Por isso, é preciso renovar






PHILIPS a sua marca 

Seja corajoso: venha enfrentar o Senhor das Trevas!



Aqui em nossa loja surgiu uma terrível força. É o Senhor das Trevas. Um novo videogame Odyssey, tão cheio de ação e desafios que exige a habilidade de gente muito especial. Como você, de cuca aberta e cheia de luz. Venha até aqui, tentar aniquilar o Senhor das Trevas. Ou será que você vai se deixar aniquilar?



ODYSSEY
O Videogame da Philips.
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

• Akopol	• Comi, Eduardo	• Jordi Cino Foto Som	• Pro Som
• Amrossom	• Conceptor	• Jumbo Elviro	• Reflex
• Arap, Jô	• Cyho Eletrônica	• J. Parial	• Ramifron
• Audilio	• Ediorio	• Kili Sam	• Roberto Som
• Bijouterias o Arm. Meneco	• Eletrônica Santana	• Love Music	• Roblnaco's
• Bruno Mias	• Foto Eletrônica Sao Paulo	• Ludemas	• Soneff
• Carrefour	• Fotofica	• Loja Magini	• Saura
• Casa Centro	• Foto Shop Inard	• Loja Temelary	• Shop Audio Video
• Casas Bahia	• Furuta	• Magazine Apolo	• Tepe Som
• Casas Buzi	• Gir-Tris	• Magazine Jangadeiro	• Trenchem
• Cino Foto Otico Jordi	• G. Jrossom	• Mekro	• Ultrair
• Cinesol	• G.O. Presentes	• Mappin	• XV de Novembro
• Cincilio	• Inard	• Meakio	
• Colocantor	• Japeller	• Mundisom	
• Comi, Ariza		• Photocom	

Fonte: *jornais da época*

constantemente o catálogo de cartuchos, já que o consumidor sempre está à procura de novidades em jogos”⁵¹.

Em fevereiro, assim como escrevi em minha primeira obra, a empresa fez o lançamento do primeiro cartucho de uma série que, finalmente, fazia uso mais contundente do alardeado teclado: “Em Busca dos Anéis Perdidos”¹. O jogo era acompanhado de um

tabuleiro e de fichas, e o teclado se fazia necessário para que se selecionassem os locais de batalha e os personagens. “Apesar de possuir um acabamento impecável, com tabuleiros, fichas e um bonito manual de instruções que descreve o jogo em forma de conto, o cartucho tem uma imagem apenas regular”¹², apontou uma reportagem da Folha de SP à época.

Fabricantes nacionais de cartuchos para o sistema Atari

DINATRONIC®

**QUALIDADE A MAIS EM
CARTUCHOS DE VIDEOGAME.**

Só existe uma forma de você unir o útil ao agradável:

- Temos o cartucho de **melhor qualidade** pelo **melhor preço** do mercado.
- Uma infinidade de títulos totalmente compatíveis com Atari, Coleco Gemini.
- Últimos lançamentos em série ouro e prata.

DINATRONIC ZAXXON
DINATRONIC CENTIPEDE
DINATRONIC POLE POSITION
DINATRONIC SMURF
DINATRONIC VOLLEYBALL
DINATRONIC SEQUEST

Fonte: Video News

**DIVIRTA-SE PRA
VALER COM DIGIVISION**

Garantia total

Tecnologia nacional

Mais de 200 títulos

35 TÍTULOS SERIE VISION ESPECIAL

DIGIVISION
the future is coming.
VIDEOGAME
HOME VIDEO GAME
LARGEST TECHNOLOGY CARTRIDGE

• R. Marconi, 53 - cj. 41
São Paulo - Fones: (011) 258-4771 - 231-2890
Telex (011) 32028 - ISIC - BR - CEP 01040.
• Fortaleza: Video Home Specialist.
• Em São Paulo à venda em J. Parisi, J.F. Vídeo,
Portal Vídeo, Gerasom, Compu Games, Antel, Tec-
novideo, Red Vídeo e T.K. Som.

**REMETEMOS PARA TODO BRASIL
ENTREGA IMEDIATA**

Fonte: Video News



Fabricantes nacionais de cartuchos para o sistema Atari

LANÇAMENTO
Cartuchos
3ª geração
(série ouro)

INÉDITO
CARTUCHOS DIGITAIS

**CARTUCHOS
COM 2 JOGOS**

Uma sensacional novidade para você: **CARTUCHOS DIGITAIS COM 2 JOGOS**. Em apenas 1 cartucho você encontra 2 títulos diferentes (ex.: Tennis e Freeway), cada um com suas variações normais, que são mudados com um simples toque de dedo no ponto certo (veja foto).

Esses videogames têm um visual incrível que atraem também pelo seu preço: custam quase o preço de apenas um jogo!

- mais de 150 jogos diferentes
- sistema patenteado
- temos também o cartucho convencional

Vendas, atacado e varejo.

DIGITEL

Av. Jabaquara, 1536 - sala 302 (em frente à estação Saúde do metrô) Tel.: (011) 578-5840 - SP

Fonte: Video News

Para quem gosta de emoções fortes.

As emoções que você sente quando está na frente do seu videogame, são ficar mais fortes com os cartuchos CROMAX. A tecnologia utilizada na sua fabricação, os oferece a sua video mais rápido e forte. Essa tecnologia e sua embalagem de plástico resistente, além de prolongar o tempo de utilização de seu cartucho CROMAX, os protege de eventuais quebras.

Os cartuchos CROMAX são compatíveis com ATARI e COLICO (EMIR), e suas descrições estão numa linguagem fácil e objetiva de se entender. Se você quer conhecer mais sobre esses cartuchos CROMAX.

CROMAX
video game

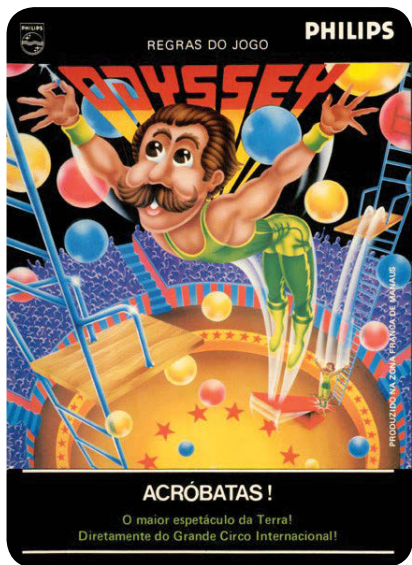
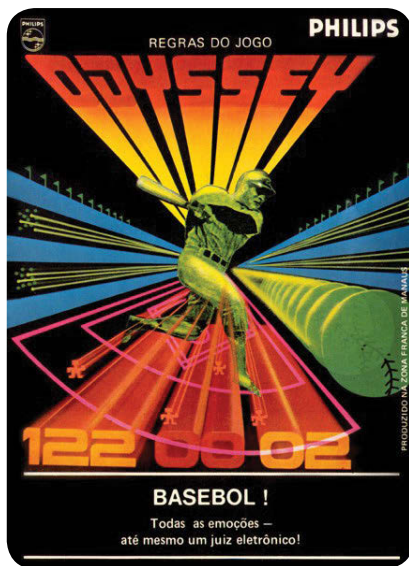
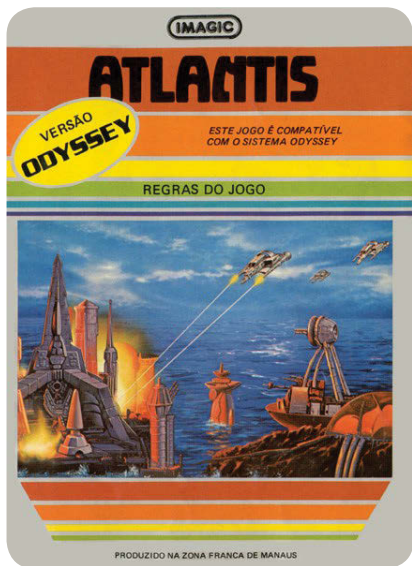
SHOW ROOM E VENDAS
S.Paulo - CEP 04112 - Fone: (011) 572-0813 PABX

Fonte: Video News

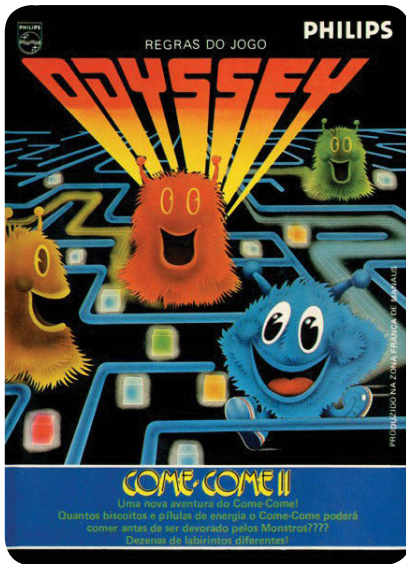
Nos meses que se seguiram a empresa soltou mais jogos para o Odyssey, títulos como Acróbatas!, Tartarugas!, Baseball!, e Come-Come III! Durante a UD⁵⁰, a Feira de Utilidades Domésticas em São Paulo, ela felicitou os donos do videogame com cartuchos das *third parties* Imagic e Parker Bros., os inéditos Q*Bert, Demon Attack, Atlantis, Super Cobra, Frogger e Popeye, conhecidos dos possuidores do Atari. Deu-se renovado ânimo aos clientes da marca. Outros jogos lançados durante a feira: Abelhas Assassinas!, Serpente do Poder!, Desafio Chinês!, O Malabarista!/Jogo da Velha!, Buraco Negro!, e Balão Travesso! O Odyssey recebia mais fôlego e se mantinha na batalha pela preferência. A intenção, demonstrada em um artigo da Micro & Vídeo de então, era “obter um crescimento de no mínimo 10% nas vendas do console, que até agora manipula – segundo dados da própria Philips – cerca de 35% do mercado”⁶.

A feira UD seguia a todo vapor e a Dynacom Sistemas Eletrônicos Ltda., conhecida fabricante de cartuchos para Atari, demonstrou protótipos do aparelho The Voice aos consumidores. Em concordância com o que apresentei em meu primeiro livro, a Philips havia fechado contrato com a companhia do engenheiro Gabriel Almog para que esta fabricasse o famoso – no exterior – dispositivo de síntese de voz do Odyssey¹, além de cartuchos próprios. O sintetizador fazia com que jogos específicos, pré-programados para tal, produzissem vozes sintetizadas, dando um efeito bem diferenciado e interessante às partidas. Uma reportagem da Folha Informática, daqueles dias, revelou a seguinte informação sobre ele: “O sintetizador de voz para o Odyssey começará a ser comercializado em agosto pelo preço de 120 mil cruzeiros (aprox. R\$ 490,00). A utilização de um sintetizador de voz para o Odyssey brasileiro é possível pois cartuchos como Abelhas Assassinas!, Acróbatas! e Senhor das Trevas! já possuem instruções vocais em inglês gravadas na memória dos cartuchos”¹³.

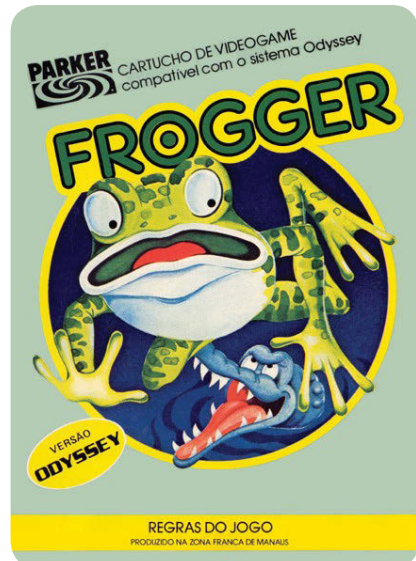
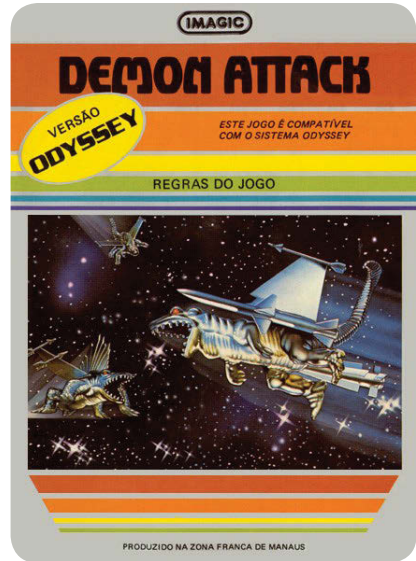




Alguns dos cartuchos novos lançados para o Odyssey em 1984. Imagens: Site OdysseyMania



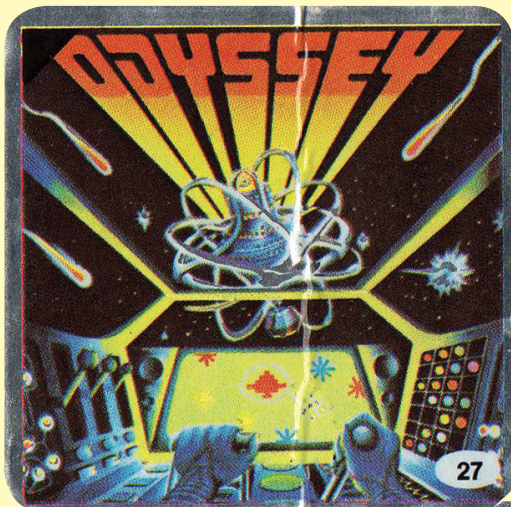
Alguns dos cartuchos novos
lançados para o Odyssey em 1984.
Imagens: Site [OdysseyMania](http://OdysseyMania.com)





CURIOSIDADES

A febre dos videogames era tão forte naquele período que alguns álbuns de figurinha de temas variados (que misturavam conjuntos de Rock e estampas de camisetas) traziam uma seção própria para os screenshots dos jogos e para as ilustrações das suas respectivas caixas.



*Figurinhas cromadas
autocolantes ilustrando os
jogos do Odyssey.
Scans e Texto: Leandro Camara*



No início de 1984 foram sorteados 30 videogames Odyssey entre pessoas que arriscavam dizer quem era o "criador da série de filmes Guerra nas Estrelas". A resposta era enviada por carta à editora do álbum "O Retorno de Jedi" e foram estipulados dois dias específicos para os sorteios. Além disso, nos pacotes de figurinhas era possível encontrar um vale-brinde para ser trocado por cartuchos do Odyssey.



Grande Concurso Cultural
GUERRA NAS ESTRELAS
O RETORNO DE JEDI™

Responda a pergunta abaixo e concorra a 30 Video Games Odyssey!

Quem foi o criador da série de filmes Guerra nas Estrelas?

Mande sua resposta (quantas vezes quiser), com seu nome, endereço, cidade, estado e CEP para a Editora Saffra S.A. - Caixa Postal 62.607 - São Paulo - SP.

Entre os acertadores da pergunta acima serão sorteados 30 Video Games Odyssey nos dias:
 1º Sorteio: Dia 15/02/1984, quarta-feira, às 15:00 horas, na sede da Editora Saffra S.A.
 2º Sorteio: Dia 15/04/1984, segunda-feira, às 15:00 horas, na sede da Editora Saffra S.A.

ODYSSEY
O Videogame da Philips.
 PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

Scans e Texto:
 Leandro Camara



Uma decisão comercial tomada, infelizmente, selou o destino do The Voice: o produto foi engavetado após elucubrações mais elaboradas sobre sua viabilidade comercial. Gabriel Almog em pessoa contou, em uma entrevista, sobre o referido cancelamento: “Na verdade, [o The Voice] foi um interesse da própria Philips, que iria fornecer o chip, mas desistimos de lançá-lo porque achávamos que o preço seria muito caro e a quantidade não representativa”. Este caso viria a ser mais



Gabriel Almog da Dynacom. Fonte: Vídeo News

um do tema “tecnicamente viável, mas comercialmente proibitivo” da história dos videogames no Brasil.

No final do mês de janeiro noticiou-se o tão aguardado lançamento do Dynavision¹⁴, um similar nacional do Atari produzido pela pioneira empresa de cartuchos. A Dynacom, conforme comentei em meu primeiro livro, fabricava jogos para o Atari desde 1982 com regularidade e constituiu uma das primeiras, ao lado do Canal 3 Ind. e Com., a distribuir cartuchos no país. Curiosamente, a companhia vinha anunciando o videogame desde 83¹ e chegou mesmo a expô-lo em eventos como a

ODYSSEY resolve falar.



Panfleto do The Voice distribuído durante a Feira UD. Fonte: Site OdysseyMania

UD e a Feira Informática 83. Porém, houve imensa demora na transformação do protótipo em produto final. A agilidade vista na empresa para a produção de cartuchos não aconteceu com o Dynavision.

Reproduzo a seguir uma breve passagem da revista Exame acerca das ambições da Dynacom à época: “Baseada na premissa de que “quem chega primeiro emplaca”, como diz um de seus proprietários, Gabriel Almog, a Dynacom Sistemas Eletrônicos Ltda., de São Paulo, lançou no final do ano passado os primeiros cartuchos de fabricação nacional compatíveis com o Atari. E, apoiados sempre no princípio do pioneirismo, os responsáveis pela Dynacom afirmam que só não colocaram no mercado, em janeiro, a sua própria máquina, batizada de Videogame Computer, devido a problemas surgidos com o molde da caixa”¹⁵. Percebe-se que mesmo em 83 já havia “atraso” no lançamento do Dynavision.

A intenção era lançar o aparelho com um teclado alfanumérico que o “transformaria” em computador, algo que, infelizmente, acabou não acontecendo de imediato – ainda que algumas fotos promocionais mostrassem um teclado ao lado do gabinete. O produto, o “Basic Keyboard”, foi lançado no fim do mês de novembro somente. Voltaremos a esse teclado.

O Dynavision chegou às lojas ao preço de 240 mil cruzeiros, equivalentes a R\$ 1.840,00, e com algumas melhorias em relação ao Atari da Polyvox. A entrada frontal dos joysticks evitava a torsão tão costumeira dos cabos, principalmente quando manuseados por crianças, os joysticks (batizados de Dynasticks) possuíam ventosas na base, para fixação a superfícies e melhor desempenho, e eram montados com um palito direcional muito maior e com um segundo botão ao topo do mesmo, o que fazia lembrar um manche de avião. Fora estas particularidades, a Dynacom implementou um sistema “silenciador” de ruído de





tevé – para evitar a “chiadeira” sempre que se desejava trocar de cartucho. O processo de duplicação dos cartuchos, vale lembrar, também era de vanguarda e usava um sistema especial, o “Chip on Board”¹⁶, que dispensava o encapsulamento. Funcionava desta forma: o chip “pelado” era colado na placa. Fios de ouro eram soldados entre as áreas especiais do chip (“pads”) e pontos da placa de circuito impresso. Então, uma gota de epoxy era colocada para proteger o chip, os fios e os pontos de solda. Na realidade, a solda não podia ser vista, mas estava lá.

A cereja do bolo, como dizem, foi o uso de um processador diferente do esperado em um Atari, o comum 6502, e não o 6507 que equipava o Dynavision. Sobre as melhorias, Almog comentou em uma entrevista: “Olhando para os vinte anos que passaram, este console não deixa hoje muitas saudades. Era feito com placa de circuito impresso de face única, cheio de jumpers, mas trazia algumas novidades como conectores frontais para os joysticks, silenciamento da tevé na troca do cartucho, e joysticks anatômicos com botão de tiro que aguentava a pressão sem arriar. Quanto ao 6507, era somente uma estratégia de marketing (provavelmente criando uma ligação para com o Apple II), na prática, não havia vantagem, portanto, abandonamos este conceito logo em seguida”. A Dynacom, de toda forma, segurava uma enorme carta na manga, ou melhor, cartas; os 180 títulos em jogos que comercializava para abastecer o videogame.

Não só a Dynacom como muitos outros fabricantes inundaram o mercado em 1984 com cartuchos para Atari. Praticamente de um dia para o outro surgiam novas marcas, novos cartuchos. Uma parcela deles, infelizmente, era de qualidade duvidosa, era do famigerado tipo “fundo de quintal”. Porém, outros advinham de marcas famosas e consolidadas no mercado, caso da Grow, tradicional indústria brasileira de jogos de tabuleiro. A Grow lançou em fevereiro, sob o rótulo Video Grow, uma linha

Uauu!!
Que fissura!

As mais incríveis e alucinantes situações esperam por você no Dynavision, o videogame com mais de 300 cartuchos. Você sentirá toda tensão, surpresa, ansiedade e alegria, num mundo de emoções sem limites.

O Dynavision é o único, entre os demais videogames, com Joysticks anatómicos, projetados especialmente para competição.

Dotado ainda de encaixes frontais para os plugs.

Na troca do cartucho, o Dynavision aliena a TV, enquanto que nos outros é uma chiadeira...

E você não usa seu Dynavision apenas como videogame. Através do **base keyboard** ele se transforma em Microcomputador, capaz de desafiar qualquer imaginação.

Porque o seu Dynavision, você vai precisar de muita hidratação e sangue frio para não pirar.

Fonte: Video News



Os mais fascinantes Videogames:
PITFALL, RIVER-RAID, ZAXXON, SMURF, DONKEY-KONG, MISS PAC-MAN, SUA QUEST
e mais 150 jogos já disponíveis para seu DYNAVISION® e ATAP®.

DYNACOM Tel.: (011) 227-5144 PABX - Cx. Postal 54111 - São Paulo, SP

Fonte: Video News



THE DYNASTICK CONTROLLER

O Controle de
qualidade
que faltava no
seu videogame.



O coração do sistema
Eixo inquebrável de
nylon reforçado com
fibra de vidro. Testado
para suportar mais de
10 milhões de
operações.



Ventosas removíveis
Para uma perfeita
fixação da
base em
superfícies
lisas.



Plug universal
Compatível
com todos os
videogames
e micro-
computadores.



- Formato anatômico e acionamento suave para jogadas prolongadas sem o cansaço das mãos
- Duplo botão de tiro de resposta rápida
- Projetado para se jogar com qualquer uma das mãos.

 **DYNACOM**

Sempre um novo desafio

Informações pelo telefone: (011) 227-5144 - CX. Postal 54.111 - São Paulo, SP

Dynastick, o controle inovador e especial da Dynacom. Fonte: Vídeo News

de doze cartuchos¹⁷ – com design e arte bem diferenciados – traduzidos ao português (lista organizada por Leandro Camara): Cavernas do Inferno (Space Cavern), Alta Rotação (Enduro), Mão Leve (Keystone Kapers), Aventuras em Tongo Bongo (Pitfall!), Tarântula (Spider Fighter), Comandos Aéreos (River Raid), Sapo Papão (Frogs & Flies), Nhoc Nhoc (Jawbreaker), Alerta no Espaço (Starmaster), Castelos e Dragões (Dragonfire), Raio Mortal (Beany Bopper) e Ovomania (Eggomania).

Estando as crianças e jovens com cartuchos e mais cartuchos à disposição e horas a fio para treinar, os campeonatos de games acabaram se tornando inevitáveis. Juntavam-se, como diz o ditado, a fome com a vontade de comer: jovens de um lado e comerciantes do outro. O fenômeno realmente deslanchou em 1984. Diversas lojas e empresas organizaram seus campeonatos¹⁸ para alavancar as vendas e popularizar ainda mais as novidades. Dentre eles, podemos citar o campeonato da Sears-Atari, iniciado em dezembro de 83 e com término no dia 11 de fevereiro de 84, um sábado. Contendores de várias cidades do país se reuniram no Shopping Morumbi, em SP, para a grande final do cartucho Pac-Man. A inscrição era feita mediante a compra de um videogame Atari, sendo que o dono podia inscrever, também, um amigo ou parente. Apenas para



Campeonato da Sears-Atari. Fonte: Vídeo News





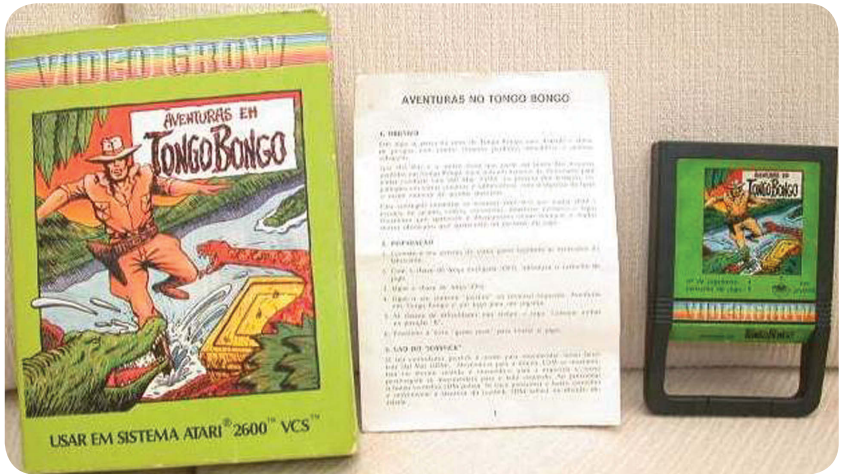
Os jovens treinavam muito para os campeonatos. Fonte: Vídeo News

efeito de esclarecimento às pessoas mais novas que lêem este livro, a Sears é uma cadeia de lojas de departamento dos Estados Unidos que chegou a existir no Brasil, mas que abandonou o país em 1992. Uma das maiores lojas existiu onde atualmente funciona, em São Paulo, o Shopping Paulista.

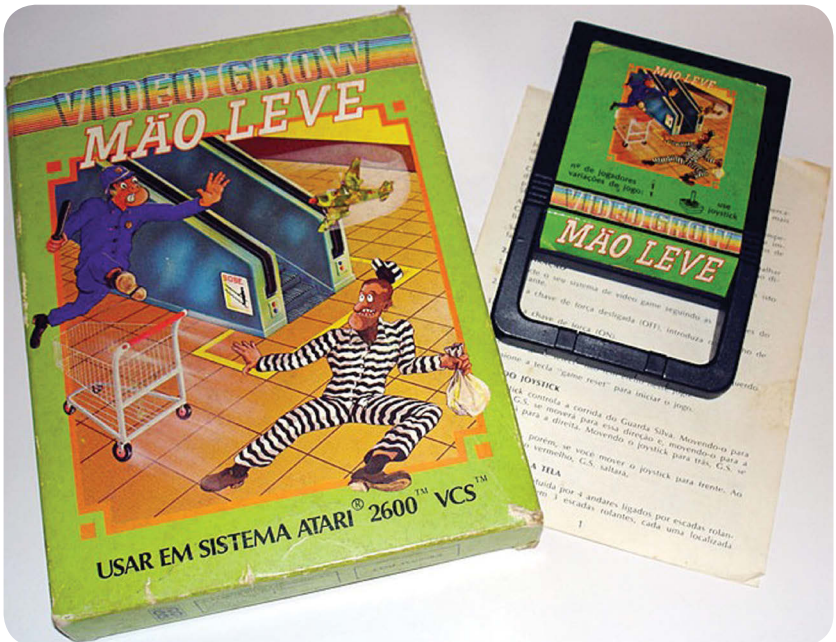
A Mesbla se aliou à Philips, fabricante do Odyssey, e organizou um campeonato também¹⁸, que foi do dia 6 ao dia 15 de fevereiro. Diferentemente do evento da Sears, o da Mesbla aconteceu de maneira simultânea em várias cidades. Três cartuchos foram usados: Come-Come!, Didi na Mina Encantada!, e Senhor das Trevas! Os campeões ganharam videogames Odyssey e aparelhos de som portáteis. Assim como a Sears, a Mesbla deixou de existir, tendo sua falência decretada em 1999. Ao longo do ano muitos campeonatos foram realizados e patrocinados!

Com a popularidade do sistema Atari, os fabricantes dos similares cresciam e novas empresas se mobilizavam para ingressar no rentável mercado. Em concordância com o que citei

Cartuchos da Grow para o Atari



Fonte: Atarimania.com



Fonte: Atarimania.com

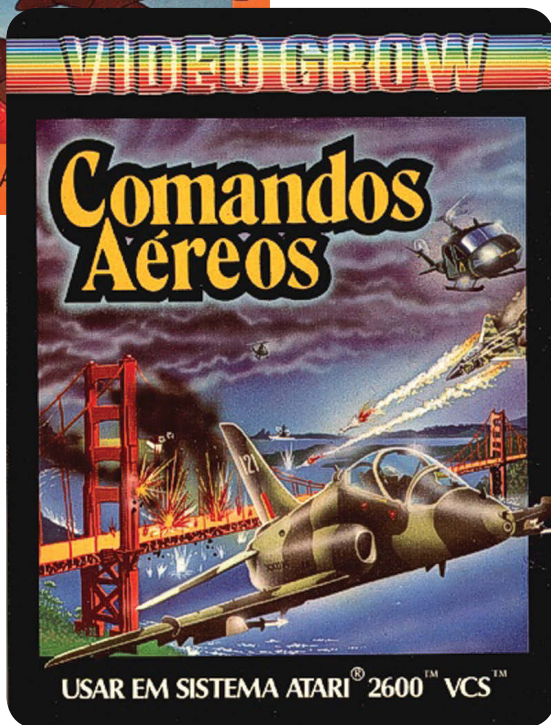




Cartuchos da Grow para o Atari



Fonte: ldstudio.art.br



Fonte: ldstudio.art.br

em meu primeiro livro, a Sayfi Computadores produziu um dos primeiros clones nacionais do Atari, o Dactari, tendo comercializado os aparelhos, inicialmente de forma localizada, na cadeia de lojas Computerland¹. A empresa Sayfi, segundo matéria do caderno Negócios da F. de São Paulo, teve sua fundação em abril de 1983 pelo engenheiro Júlio Ivo Albertoni e por Euclides Camargo, diretores da Dismac à época, que resolveram investir no novo negócio do videogame¹⁹. Dispondo de pouco capital e de recursos limitados, os donos da Sayfi, vendo o bom resultado das vendas de seu Dactari, resolveram fazer uma proposta ao amigo em comum, o empresário Cesar Nalli, dono de uma empresa de móveis, a Milmar. A proposta? Juntar as empresas e aproveitar o momento.

Porém, consoante com a referida matéria, a parceria não durou: “Segundo Camargo, o casamento durou pouco. Como os produtos eletrônicos apresentavam um faturamento maior que o setor de móveis, em 84 as empresas se separaram. A antiga Sayfi continuou a se chamar Milmar em função dos compromissos pendentes, enquanto a fábrica de móveis adotou nova razão social”¹⁹.

Como Sayfi, fabricaram o Dactari e, como citei, puseram-no à venda em maio de 1983 quase como uma “xerox”, em termos de design, do Atari americano. Como Milmar e com muito mais recursos à disposição, a vontade inicial de Ivo Albertoni, isto é, o desejo de alterar o design do videogame¹, acabou possível. Em fevereiro apareceram nas lojas, como no Jumbo Eletro, os primeiros Dactar fabricados pela Milmar e com design diferenciado – embora ainda bem semelhantes ao Atari original.

Tendo gabinete preto e sem o adesivo frontal em imitação de madeira, o Dactar era mais “anguloso”, tinha menos ranhuras sobre a tampa e recebeu as inscrições em português, tendo o título de “Dactar Video Game” sobre o slot de cartuchos.





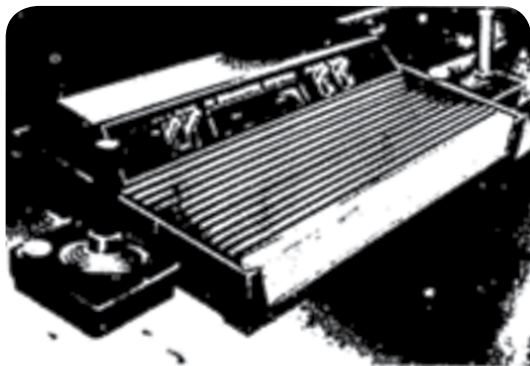
Dactar. Foto: Antonio Borba



Dactar II. Foto: Antonio Borba



Dactar 007. Foto: Antonio Borba



VIDEOGAME DACTAR II

Mais jogo... mais ação!
Apenas 199.000, ou
 $10 \times 36.676, = 366.760,$

199.000, A VISTA!

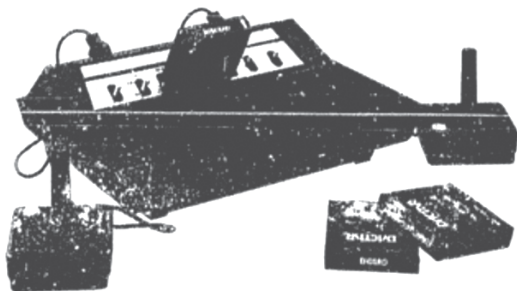
CARTUCHOS

"Enduro", "River Raid" e
"Donkey Kong".
Divirta-se a valer

Apenas **19.000** A VISTA!



Fonte: jornais da época



VIDEO GAME DACTAR - Jogos sonorizados, placar na tela e opções de graus de dificuldades. 110/220 volts
DE Cr\$ **210.000**, POP

CARTUCHO VIDEO GAME "River Raid" ou "Enduro". Totalmente compatível com programas Atari
DE Cr\$ **22.000**, POR

Cr\$ **189.000,**

Cr\$ **19.000,**

Fonte: jornais da época





Daclar e o que vinha na caixa do produto. Foto: Hélio Ferraz

Caixa do Dactar



Foto: Hélio Ferraz

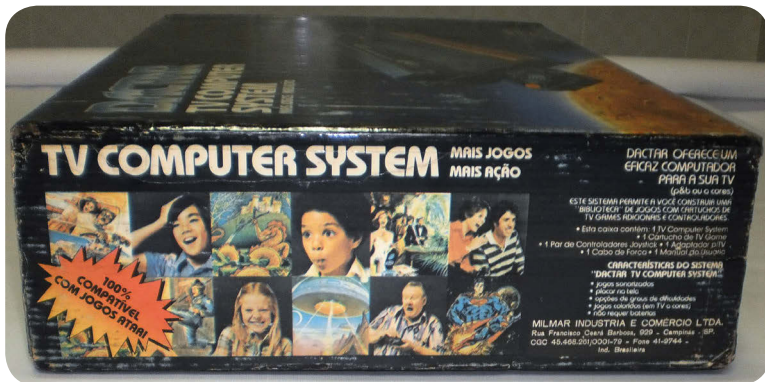


Foto: Hélio Ferraz

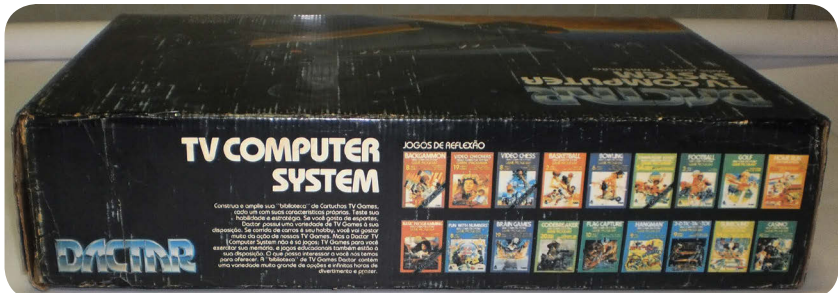


Foto: Hélio Ferraz





Cartuchos Dactar. Foto: Hélio Ferraz



Cartuchos Dactar. Foto: Hélio Ferraz

Lançaram, também, o Dactar II, semelhante ao primeiro, mas com um painel em imitação de metal, um símbolo em cores (nem sempre a mesma) sobre a tampa e quatro jogos de brinde. A Milmar foi muito inovadora e paralelamente produziu o inédito Dactar II 007. Ele nada mais era do que um similar do Atari embutido em uma maleta do tipo que se via nos filmes de James Bond. Acompanhavam o console, além dos joysticks normais, os controles do tipo paddle como brinde. Um projeto realmente impressionante! Em tempo: os joysticks, curiosamente, tinham os cabos no formato de fios telefônicos, isto é, em espiral.

A Milmar futuramente lançou uma série limitada de consoles sob outro título, "AppleVision", muito semelhantes ao Dactar.

Acerca do Dactar, Leandro Camara, colecionador e dedicado pesquisador sobre o Atari, comentou no Fórum Atari Brazil:

"Existem em torno de quatro versões do Dactar além do modelo da Sayfi. Basicamente são elas: uma com o logotipo - no painel central do console - na cor vermelha; uma com o logotipo na cor prata; um console todo preto, possuindo ainda as quatro chaves no painel, e outro, também todo preto, com apenas três chaves (sem a chave Color/BW). Mais tarde vieram os modelos AppleVision. A maleta 007 também possui diferenças entre os modelos lançados. Acredito que sejam três versões conhecidas".



O Dactar 007 chegou às lojas com o convidativo preço de 189 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.320,00), bem mais barato que o Atari da Polyvox. Curiosamente, o Dactar normal era ligeiramente mais caro no início, custava 199 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.390,00). Depois, por causa da inflação e de promoções, os preços mudaram.



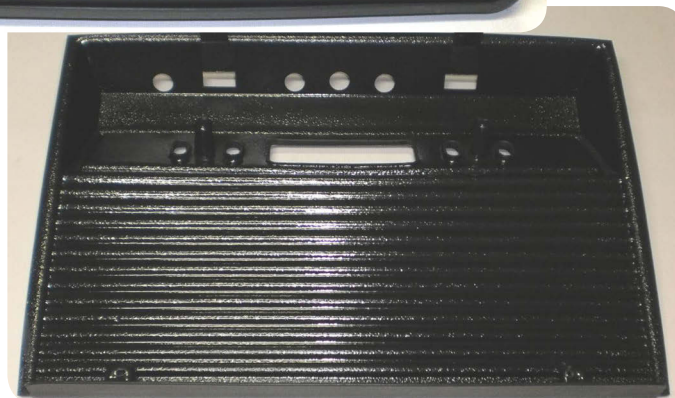
Em 2011, o colecionador Hélio Ferraz encontrou um console que parece ser o “elo perdido” entre o Dactari e o Dactar. Com gabinete semelhante ao Dactari (e ao Atari 2600), ele tem inscrições da marca Milmar tanto na fonte quanto no adesivo sob o console, porém, ainda não havia recebido o novo gabinete da série Dactar. Não havia, também, o adesivo em imitação de madeira, tradicional do primeiro modelo.

Eis as palavras do colecionador: “(...) um console que nunca vi. Todos falam sobre o modelo Dactari com detalhe em madeira, mas esse é feito em plástico injetado mais fino e com acabamento inferior. A parte superior é uma peça única, não existe logotipo em relevo. A confecção é inferior, existem detalhes de acabamento interno que são colados. No local em que ficam as conexões e as chaves há furos circulares com informações em português na cor prata.

Na parte de baixo não existem detalhes circulares para os ‘pés’ de borracha e existe uma etiqueta de alumínio com os dados em nome da Milmar. Dois parafusos de fechamento estão na frente (em baixo), mas os de trás não são embaixo, e sim, na traseira (onde existem as conexões). Os protetores de pó e acabamento das chaves são em tecido e não em plástico ou borracha. A placa possui chapa de blindagem onde ficam os circuitos integrados. Em baixo existe um código que identifica a fabricação em 1983 e o detalhe Sayfi. A fonte possui chapinha de identificação em alumínio e dourado.

O painel superior é moldado em uma única peça, o adesivo com as palavras em inglês é colado (plástico simples), não é destacável, sendo de encaixe como nos Ataris de outros fabricantes e da Polyvox”.

O console em questão parece ser, como citado, uma transição entre o Dactari e o Dactar. Após a transação em que a Sayfi foi incorporada à Milmar, cremos que houve uma “migração” de peças e materiais, aproveitados para a confecção da primeira safra de novos consoles. Este videogame diferente, com o selo Milmar, parece ter sido o resto de um estoque aproveitado por questões logísticas e operacionais – ou faz parte de uma primeira linha de protótipos do Dactari. Os únicos detalhes misteriosos, no caso, são os adesivos Milmar na fonte e sob o videogame. Mistérios da história brasileira dos videogames!



Fotos do Dactar ‘misterioso’ da Milmar. Fonte: Hélio Ferraz



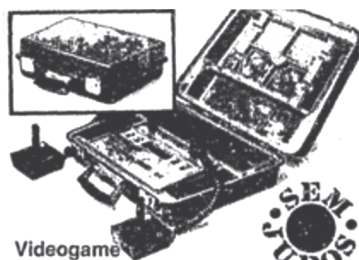


Fotos do Dactar 'misterioso' da Milmar. Fonte: Hélio Ferraz

A empresa lançou novos lotes de cartuchos, sendo que alguns vinham com dois e quatro jogos que podiam ser selecionados por meio de chaves nas superfícies dos mesmos, além de joysticks especiais parecidos com os da Dynacom.

Novo capítulo na "guerra" dos videogames se deu à época das férias escolares de meio de ano, em julho, quando os fabricantes iniciaram campanhas de descontos e promoções, assim como observou uma reportagem da Folha Informática do período: "Aproveitando as férias escolares os fabricantes abasteceram o comércio com uma avalanche de promoções que incluem facilidades de pagamento, preços abaixo da tabela e cartuchos brinde, numa pequena amostra do que acontecerá no final de ano, quando o mercado de videogames poderá repetir o sucesso de vendas do último Natal"¹¹. A Polyvox, cujo Atari era tabelado nas lojas, passou a facilitar a venda em cinco vezes. A Philips dava de brinde o cartucho Come-Come, um dos mais populares, na compra do Odyssey. A Digiplay, talvez a mais audaciosa, dividiu o pagamento do Intellivision em três parcelas iguais e sem juros, o que na época era algo muito arriscado devido à inflação, e dava, ainda, um cartucho à escolha do cliente. Nas férias, também, a Sharp iniciou a publicação da revista Digiplay Games¹, com dicas e várias informações, sobre a qual escrevi em meu primeiro livro.

O Atari continuava a empolgar outras empresas. De acordo com o noticiado em meu livro anterior, a empresa Microdigital, tradicional fabricante dos microcomputadores da linha TK, vinha ensaiando o lançamento de seu videogame desde 1983.



Videogame Dactar 007.

O único videogame embutido em prática maleta tipo "007", com tampa removível. Facilita o transporte e a armazenagem. Totalmente compatível com o sistema mais popular do mercado. Garantia total de 3 meses. GRATIS: par de "Paddles", para jogos de corrida, além dos "Joysticks" convencionais.

A VISTA..... **189.000,**
A PRAZO..... **189.000,**
EM..... **3x63.000,**

SEM ACRÉSCIMO

EXCLUSIVIDADE NACIONAL JUMBO ELETRON.

Fonte: jornais da época





*Painel do Dactar 007 em close.
Foto: Wilson Gutierrez*



Foto: Wilson Gutierrez



*Caixa de um console AppleVision feito pela Milmar.
Foto: Antonio Borba*



*Consoles AppleVision.
Foto: Antonio Borba*



Cartucho Dactar, etiqueta preta. Foto: Hélio Ferraz



Cartucho de 4 jogos Dactar com etiqueta branca. Foto: Hélio Ferraz



Cartucho AppleVision fabricado pela Milmar. Foto: Hélio Ferraz



Versões diferentes de embalagens dos cartuchos da Milmar. Foto: Hélio Ferraz





CURIOSIDADES

Os chicletes Ploc, famosos e populares nos anos 80, lançaram um álbum de figurinhas do Atari, o "Ploc Atari". Os cromos, um total de 90, vinham na embalagem dos chicletes e eram ilustrados com arte conceitual, arte de manuais e de caixas, e emblemas dos games – tudo da Atari. Curiosamente, ele foi baseado na coleção de jogos americana, que incluía cartuchos incomuns no Brasil, tais como Warlords e Star Raiders. Além disso, um título não lançado oficialmente para o console acabou incluído no álbum brasileiro, Tempest, um cartucho cujo estágio não passou de protótipo. Terminada a colagem das figurinhas, as páginas mostravam Asteroids, Missile Command, Berzerk e outros.



"As figurinhas desse álbum seguiam um padrão para todos os jogos. Existia o screenshot do jogo, o logotipo do jogo, a imagem original do rótulo do cartucho, um desenho temático - juntando o logotipo e a imagem do rótulo - em tons bastante coloridos e uma "brincadeira" com as embalagens do chiclete Ploc." (Leandro Camara)



COLEÇÃO PLOC ATARI

DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

© 1982 ATARI, INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS



*As 90 figurinhas da
série Ploc-Atari são encontradas
no chisle de bola Ploc.*

Capa do álbum Ploc Atari. Scan: Leandro Camara





CURIOSIDADES

Valendo do dia 01 de março ao dia 31 de maio de 1984, a Ploc lançou uma promoção em que, mediante o envio de cinco embalagens de chiclete e da elaboração de uma frase, slogan ou elogio, os clientes concorriam a um Atari com três cartuchos por mês. Eram escolhidas cinquenta frases por mês, ou seja, a Ploc deu 150 Ataris e 450 cartuchos ao término do concurso!

**PLOC DÁ 150 ATARI
COM 3 CARTUCHOS CADA.**

CERT. AUT. N.º 010035603 de 03/12/83

Faça uma frase ou slogan sobre Ploc, junta com 5 embalagens do chiclete de bola Ploc de qualquer sabor e mande para o "Super Concurso Ploc!"; CAIXA POSTAL N.º 62.571 - CEP 01000 São Paulo. E concorra a 150 ATARI com 3 cartuchos cada. Mande quantas cartas quiser.

PROMOÇÃO VÁLIDA PARA CARTAS REGISTRADAS E NÃO REGISTRADAS

Promoção da Ploc. Fonte: Classicgaming.com.br

A escolha recaiu sobre o padrão Coleco e a companhia começou a se preparar para a produção do Onyx, o segundo ColecoVision-compatível do mercado brasileiro, o primeiro sendo o SpliceVision da Splice. Protótipos foram apresentados em feiras durante 1983 e 1984¹, tais como a UD e a Informática 83/84, período do qual destaquei uma história cômica (protótipo feito de papelão) e a apresentei em meu primeiro livro. Além dos eventos, fotos do Onyx apareciam em revistas especializadas e entrevistas foram dadas a respeito do novo console.

Em 1984, com uma linha de protótipos pronta e anúncios em revistas, a Microdigital decidiu cancelar o projeto. Claudio Cassens, engenheiro e ex-funcionário da empresa, contou, em entrevista à revista Jogos 80, que os custos de produção do Onyx eram muito altos²⁰, especialmente dos cartuchos. Isso acabou inviabilizando a coisa com o tempo, tendo a decisão partido de uma reunião entre sócios. Havia também o temor de que existissem poucos cartuchos disponíveis no mercado, uma vez que a tradução dos jogos era custosa e a fabricação mais ainda. A verdade é que, com poucas opções de jogos, um





videogame não se viabilizava - e ainda não se viabiliza. De todo modo, paralelamente ao Coleco, a empresa vinha trabalhando em um similar do Atari, algo que seria muito mais viável em termos comerciais e logísticos.

Acerca do cancelamento do Coleco-compatível, Jorge Luis dos Santos, gerente de marketing da Microdigital, disse em entrevista à Folha Informática em outubro de 84: "O mercado brasileiro de games ainda não comporta um aparelho com a definição e a qualidade do Coleco. Só o console custaria de 60 a 70% a mais que um Atari e os cartuchos não sairiam por menos de 80 mil cruzeiros (aprox. R\$ 220,00)"²¹.

Optando pelo Atari-compatível, a Microdigital gastou 650 milhões de cruzeiros para desenvolver o videogame e 500 milhões na campanha publicitária²², a impressionante cifra total de 3,8 milhões de reais em quantia atualizada. A fim de baratear o preço, a empresa decidiu montá-lo na Zona Franca de Manaus, tendo uma redução de 20% em relação à fabricação em São Paulo, graças às condições fiscais especiais da Suframa (Superintendência da Zona Franca de Manaus). A estratégia de vendas/política de preços da empresa, segundo artigo da revista Micro & Vídeo, "deverá seguir os mesmos princípios que a CCE utilizou para popularizar seu console Supergame. Preço inferior à média do mercado, com facilidades de pagamento para efeito de promoção de lançamento. A estratégia visa assegurar para a empresa um índice de 10% do mercado"⁶.

O Onyx Junior recebeu uma série de diferenciais que o tornavam muito atrativo. O gabinete, diferentemente dos demais videogames do período, ganhou uma cor no mínimo curiosa: verde oliva militar. Os *cases* dos cartuchos eram, igualmente, verdes. Acerca da cor comentou Jorge dos Santos: "A garotada encara o videogame como uma guerra e é assim que nós vamos tratar nosso produto". Além da cor e das estrelas militares, o aparelho vinha com uma real inovação, um botão de



Chegou a mais alta patente em videogame.

Onyx Junior. Uma verdadeira batalha de emoções.

Prepare-se. Dentro de sua própria casa, você vai perseguir e abater mísseis e tanques de guerra. Seus jatos escaparão por milímetros dos potentes canhões inimigos, planetas explodirão em chamas. Você vai conhecer, nas cores mais dramáticas, na maior nitidez, as sensações de uma verdadeira batalha.

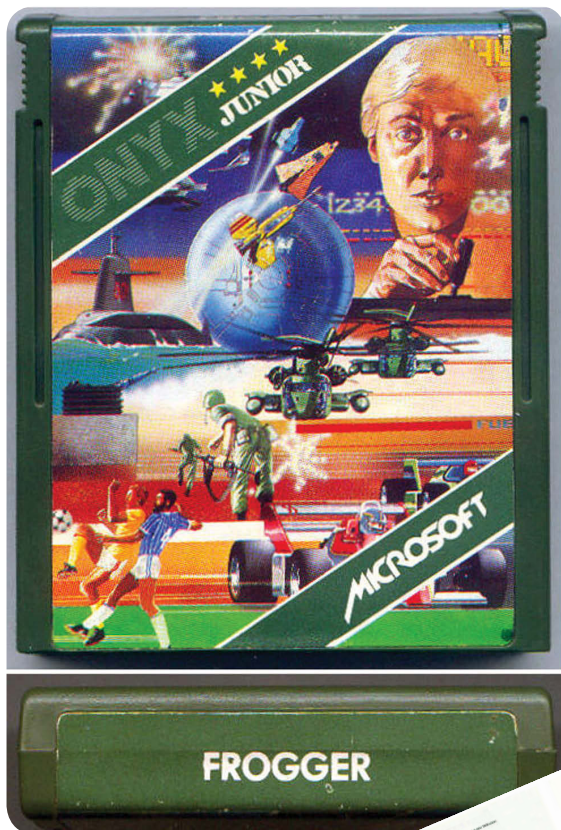
Entregue-se. Você simplesmente não vai resistir a fantástica aventura que é ter um Onyx Junior.

O mais moderno, o mais completo videogame que você já viu (o único neste sistema que tem pause), com mais de 300 jogos diferentes: o Onyx Junior usa todos os cartuchos da Linha Atari®.

Apresente-se. A mais alta patente em videogame espera você para um encontro inesquecível.

MICRODIGITAL

© ATARI INC. ALL RIGHTS RESERVED



Um dos cartuchos do Onyx Junior Foto: Leandro Camara



Parte do manual de instruções. Imagem: Leandro Camara



Onyx Junior e tudo o que vinha na caixa. Foto: Leandro Camara

Sobre a pausa e a expansão do aparelho da Microdigital, Leandro Camara comentou no Fórum Atari Brazil:

“Eu arrisco dizer que o Onyx Junior, além de ser o único aparelho – compatível com 2600 – com PAUSA no mundo, era o único também que trazia uma porta de expansão no próprio console. Mesmo ela não funcionando completamente”.



Linha de cartuchos lançada conjuntamente com o Onyx Junior – lista organizada por Leandro Camara:



- Decathlon
- Enduro
- Football (*)
- Frogger
- Pac-Man
- River Raid
- Seaquest (grafado como Sea Quest)
- Smurfs
- Tennis
- Zaxxon

* - International Soccer da Mattel



O videogame era comercializado com dois títulos de brinde, River Raid e Sea Quest, dois jogos conhecidos e francos favoritos da garotada. Certamente, uma jogada de marketing para bater o Atari, afinal, somente um jogo - já manjado - acompanhava o console da Polyvox.

Fato a destacar:

Os primeiros modelos do Onyx Junior vinham, curiosamente, equipados com uma conexão “EXP” na parte de trás do gabinete. O conector, inclusive, parecia estar – eletronicamente – desativado em alguns modelos, já que o circuito se encontrava “aberto” de fábrica, sem ligação. Segundo informação do colecionador Hélio Ferraz: “o plug é soldado na placa, mas faltam os componentes para ligação e ativação dele”. Em outros modelos, no entanto, a ligação estava feita, tudo parecia estar lá.

Conforme dado fornecido por Claudio Cassens, ex-funcionário da Microdigital, a empresa pretendia lançar, para o videogame, um sistema de carga de jogos do tipo Supercharger e Comp-K7, e a referida conexão fazia parte do futuro projeto. “Íamos fazer um cartucho com RAM e jogos em fita cassete”, conta.

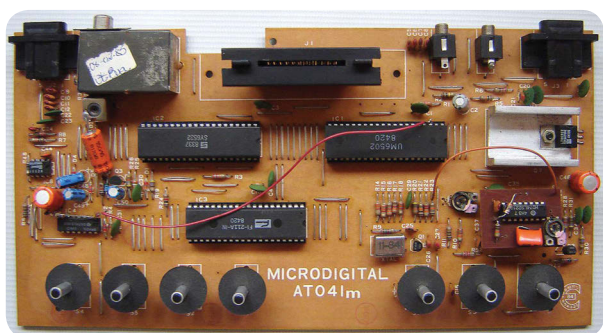
A empresa fabricaria, de maneira diferente dos produtos concorrentes do Canal 3 e da Splice, um cartucho no qual inexistiria a conexão do tipo P2, ou seja, apenas haveria memória RAM. Dessa forma, o gravador cassete, o qual efetivamente fazia a leitura das fitas com os jogos, seria conectado – por meio de um cabo – diretamente à porta EXP. O único senão da idéia era a impossibilidade de uso do sistema em outros consoles. Os modelos lançados depois não receberam o conector para a EXP.



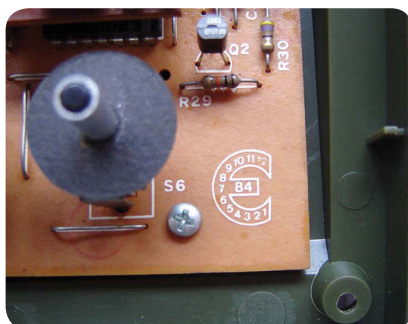
Curioso conector EXP na traseira do Onyx Junior. Foto: Hélio Ferraz



Caixa do Onyx Junior. Foto: Leandro Camara



A placa de circuito do Onyx Junior.
Foto: Leandro Camara



Detalhe do ano de produção: 1984.
Foto: Leandro Camara



Onyx Junior visto por cima. Foto: Leandro Camara





pausa, inédito nos similares do Atari que só estava presente no Intellivision II: “Com o Onyx Junior nenhuma pessoa precisa ficar desesperada para ir ao banheiro no momento em que está prestes a bater seu recorde”, ressaltava o diretor de marketing.

O videogame começou a ser vendido em dezembro e chegou às prateleiras custando 420 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.145,00), podendo ser pago em cinco pagamentos sem acréscimo e com os cartuchos River Raid e Seaquest de brinde. Após um ano, afinal, uma das grandes produtoras de microcomputadores do Brasil tinha oficialmente seu primeiro console de videogame. Infelizmente, por outro lado, dava-se adeus ao Onyx-Coleco.

Ainda vendo o sucesso notório do Atari, outras empresas do ramo de eletrônicos resolveram colocar em prática a vontade latente de entrar no rentável mercado dos videogames. A CCE (Comércio de Componentes Eletrônicos), fundada em 1964 em São Paulo, anunciou a entrada na competição dos consoles para coincidir com a Feira de Utilidades Domésticas, que aconteceria em abril. Tomando a todos de surpresa, a CCE anunciou, em março²³, a fabricação de um aparelho similar ao Atari que aconteceria em breve e que teria como



Francisco Sbragia da CCE. Fonte: Video News

base o Gemini da Coleco; este, por sua vez, também um similar. Francisco Sbragia, diretor da CCE àquela ocasião, disse em entrevista à revista Vídeo News: “Acreditamos que em um ano serão vendidos, entre todas as marcas e sistemas, cerca de um milhão de consoles. Pretendemos ter uma participação não muito grande, mas a estratégia é apresentar antes as novidades que os outros fabricantes não oferecem. E depois os jogos mais conhecidos”⁵¹.

Veríamos, afinal, mais um concorrente para a Polyvox. Claudio Prado, gerente de promoções do Grupo Gradiente, disse à ocasião em resposta ao anúncio da CCE: “Neste momento a saturação do mercado está longe de acontecer, e um maior universo de aparelhos poderá garantir um futuro melhor para o videogame no Brasil”²³. Resposta semelhante foi dada à revista Vídeo News por Roberto Noschese, diretor de marketing da Gradiente: “Cada vez que se lança um console baseado no Atari, ou um novo jogo para o Atari, nós ficamos satisfeitos. Afinal, sempre que isso acontece nossa marca está sendo divulgada. E é óbvio que cada vez mais empresas passem a produzir para o sistema Atari”⁵¹.

A CCE depositava total confiança em sua extensa rede de distribuição e em seus pontos de venda, bem como na rede de assistência técnica. O novo lançamento também estaria acompanhado de uma linha de cartuchos inéditos, originários da americana Bit Corporation, tais como o desconhecido “Mr. Postman”. No fim, revelou-se o nome sugestivo do console: Supergame. Ao invés de 2600, o código usado foi o 2800.

A UD chegou em abril e, com ela, diversos estandes relacionados aos videogames. A CCE era uma das novidades com muitos consoles à disposição dos visitantes – e a promessa da semelhança para com o Gemini era verdadeira, o Supergame se parecia exatamente com aquele console da Coleco.





O CCE Supergame e o Gemini da Coleco. Foto: Gustavo Silva de Souza

Lançaram-se os seguintes cartuchos da Bit Corp., inéditos no Brasil, na primeira leva que acompanhava o aparelho:

Lista organizada por Leandro Camara.

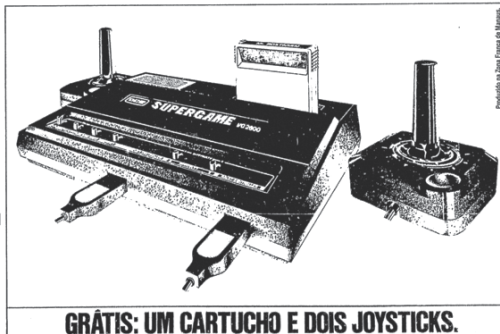
- C-801 Mr. Postman (O Carteiro)
- C-802 Dancing Plate (A Dança dos Pratos)
- C-803 Bobby Is Going Home (Bobby Vai Para Casa)
- C-804 Open, Sesame! (Abre-te, Sésamo!)
- C-805 Sea Monster (O Monstro Marinho)
- C-806 Mission 3000 A.D. (Missão 3000 A.D.)
- C-807 Space Tunnel (O Túnel Espacial)
- C-808 Phantom Tank (Tanque Fantasma)
- C-809 Squirrel (O Esquilo)



SUPERGAME CCE

O NOVO ALIADO DAS GRANDES EMOÇÕES JÁ ESTÁ NA MESBLA.

- Compacto
 - Alta definição de cor e imagem
 - Jogos sonorizados
 - Sistema colorido PAL-M
 - Tomada Joystick atrelado
- COMPATÍVEL COM OS CARTUCHOS ATARI E GEMINI.



Preço especial de lançamento:

À VISTA
269.000,
OU 12 X
45.460,

Oferta por tempo limitado.

GRÁTIS: UM CARTUCHO E DOIS JOYSTICKS.



Equipamentos Eletrônicos



Utilize o seu
Cartão de Crédito Mesbla
ou compre em até 24 meses
sem entrada pelo
Credi-Mesbla.

Mesbla

O Melhor Para Você.

O Supergame, ao invés de vilão, era o novo "aliado" das crianças. Fonte: jornais da época



O Videogame compacto, com alta definição de cor, imagem e som. As tomadas frontais para os joysticks facilitam a operação do jogo e a proteção dos cabos. Usa cartuchos compatíveis com Atari e Gemini, portanto mais de 500 jogos à sua disposição. Possui chave seletora ANTENA+VIDEO e consumidora 110/220 volts. Adquirindo um SUPERGAME você ganha um cartucho.

SUPERGAME DA CCE. O DESAFIO É VOCE.

\$ 269.000,



COMPARTILHE O SEU AMIGO
POR 12x SEM JUROS

150 PAULI - AMORAL - AMARINSON - AUGIO - BRUNO ROSSI - CABERFOUR - CASSA BRAGA - CHIERRE - CUNHA - CYRO ELETRÔNICA - DIAS PASTERNO - ELDOBADO - ELETRÔNICA SANTANA - FOTO GALILEU - FOTOPICA - REISSON - O ARCONDON - C. DISK - GUERDES - INSTANT KOLOR - LOUDREUS - MAPPIN - MESBLA - MORITA - MULTISOM - PRO SOM - REFLEX - SEARÁ - SHOP SAUNDY - MARK ELETRÔNICO - SUTRALFA - 198 & DIVERS - AVIAPASSAGI - MECANITE DO LAR - M. LOPES - PÉRI - S. BORG - PRAZERLAND - S. BORG - JOSE BRINCO - C. CARVALHO - LORE COMERCIAL - "RESOLUÇÃO" M. VARELA - OLIVARES & CIA. - M. OLIVEIRA - OLIVEIRA - OLIVEIRA - S. BORG - PLEINSON - M. S. VARELA - RIFE - S. J. DOS CARLOS - VISOTICA - SUSANO - BEL DIGITAL.

O console da CCE era "o amigo", não o "melhor inimigo". Fonte: jornais da época



Fonte: Micro & Vídeo



Fonte: Cemeterygames.wordpress.com

Eduardo Luccas, webmaster do site Atari.com.br, comenta acerca dos cartuchos CCE: “Eletronicamente, inclusive, a placa é de ótima qualidade, com contato banhado a ouro. As travas do cartucho têm mola para evitar que se quebrem. Excelente produto”.

Especialmente sobre o console, informações do Fórum Atari Brazil:



“O Supergame teve duas ou três versões iniciais bem parecidas, algumas cujas placas eram virtualmente idênticas às placas do Gemini da Coleco. Uma delas vinha com a chave On/Off na cor vermelha. Algumas chaves seletoras (de dificuldade etc.) eram feitas de plástico também”.



Em uma das edições, a Folha Informática fez uma análise do videogame²⁴. De posse de um aparelho, o jornalista José Schiavoni, logo de cara, teve problemas. A fonte estava defeituosa. Trocada a fonte, o teste prosseguiu. A entrada frontal dos joysticks, evitando-se a dobra/torção dos cabos, e o design do videogame foram elogiados, mas os joysticks em si foram declarados mais duros do que o normal, o que pode ser bom ou ruim – dependendo-se do gosto de cada jogador.

O slot de cartuchos foi considerado “não tão profundo nem tão estreito quanto necessário”. Um cartucho de “qualidade duvidosa” do jogo River Raid levou algum tempo para que funcionasse. O autor recomendou apenas o uso de cartuchos de marca boa no Supergame, isto é, originais Polyvox ou clones de primeira linha. O cartucho Mr. Postman, que vinha de brinde com o console, foi malfalado pelo jornalista, que o considerou muito difícil e apenas para um jogador. O manual de instruções do mesmo também foi criticado por estar cheio de “informações erradas e imprecisões”.



Fotos: Antonio Borba



O teste de qualidade geral, porém, foi positivo e não identificou grandes diferenças, em termos de imagem e som, dos demais clones do sistema Atari e também do próprio Atari da Polyvox²⁴.

O Supergame foi às lojas no período de férias ao preço promocional de 269 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.200,00). Chegou com preço inferior à média e facilidades de pagamento para efeito de promoção de lançamento, concorrendo diretamente com o console da Polyvox¹¹. Os slogans usados nas primeiras propagandas impressas, veiculadas em jornais, foram “chegou seu amigo número 1”





CURIOSIDADES SOBRE O SUPERGAME

OS PRIMEIROS JOGOS DA CCE

Por Leandro Camara

Pouca gente sabe, mas os primeiros nove jogos lançados pela CCE não vieram todos exatamente da BIT Corporation, como a empresa havia informado para a imprensa especializada da época.

Os títulos dos jogos, sim, eram os mesmos da BIT Corporation (a ordem e a numeração foi praticamente toda alterada), porém alguns dos jogos em si eram da empresa Zimag. Dois desses jogos, basicamente, possuíam pequenas diferenças quanto à jogabilidade e à apresentação na tela. Chamados, pela CCE, de Dancing Plate e Space Tunnel (lançamentos da BIT Corporation), na verdade os cartuchos traziam os jogos Dishaster e Cosmic Corridor (lançamentos da Zimag), respectivamente.

C-802 Dancing Plate (A Dança dos Pratos) - [DISHASTER]

C-807 Space Tunnel (O Túnel Espacial) - [COSMIC CORRIDOR]



Cartuchos da Bit Corp. e da CCE - lado a lado. Foto: Leandro Camara





CURIOSIDADES SOBRE O SUPERGAME

OS PADDLES NO BRASIL

Por Leandro Camara

Quando a CCE anunciou que lançaria um videogame nos moldes do Gemini, algumas pessoas imaginaram que os Joysticks da CCE, seguindo os padrões do Gemini, trariam Paddles embutidos nos próprios controles. Um jornalista, na época, chegou a prever que, com isso, a Polyvox teria que “se mexer” rápido e lançar os seus próprios Paddles para não acabar atrás na disputa de novidades para o mercado dos videogames. Por consequência, a Polyvox também teria que preparar alguns jogos para esse controle, já que ela não havia feito isso ainda. Porém, surpreendentemente, a CCE não fez o imaginado e lançou o seu Supergame, inspirado sim no Gemini, mas com Joysticks comuns no estilo da própria Atari. O resultado disso foi que a Polyvox não se sentiu “forçada” a lançar os Paddles da Atari em território brasileiro (e muito menos os jogos para esse controle) e a situação não evoluiu muito para esse estilo de jogo por aqui.

A Dismac, que havia lançado os seus próprios Paddles junto com a primeira versão do seu console, também recuou rápido removendo os Paddles do combo. Custos de produção e falta de uma biblioteca diversificada de jogos para esse controle no mercado - já que ela mesma só havia lançado apenas um título (TNT - o ótimo Kaboom!) desse estilo - também ajudaram a descartar os Paddles da cena.

À distância, fica claro que a CCE teve uma grande oportunidade em mãos de modificar sua própria chegada no mercado de consoles, mas dispensou a tecnologia do controle do Gemini, interferindo diretamente nesse resultado. A empresa,



assim como a Polyvox, também não lançou nenhum jogo para Paddle até o final de sua coleção.



Infelizmente, os controles Paddles (que possuíam em torno de 30 jogos lançados especialmente para eles no exterior) acabaram não se tornando tão populares no Brasil como era de se esperar.



Controle original do Gemini da Coleco. Joystick e Paddle no mesmo dispositivo.
Fonte: Thestrong.org





e “o novo aliado das grandes emoções”, nitidamente contrários à Polyvox e sua famosa campanha do Atari como “o melhor inimigo” das pessoas. Bem bolado.

Depois do sucesso inicial, a CCE acabou lançando mais jogos em cartuchos, com bastantes variações nos desenhos das etiquetas e nas cores dos *cases* (brancas, pretas), além de outro modelo de console, o VG-3000, bem menor e compacto.

Outras empresas, como a Dismac, fabricaram diferentes modelos. Em 84 a companhia optou por lançar o VJ 8900, semelhante ao modelo anterior vendido a partir de 83, o VJ 9000, porém sem os controles do tipo paddle, brindes da primeira versão. Uma nota na revista Vídeo News, da época, versa sobre o caso:



“VJ 8900. Este é o nome do novo console de videogames da Dismac, em substituição ao VJ 9000, lançado no ano passado. As diferenças entre os dois aparelhos são mínimas. Basicamente, segundo a empresa, foram aperfeiçoados circuitos internos do console, mantendo-se as características de operação e o sistema de encaixe de cartuchos. Uma modificação que o consumidor irá sentir é a retirada dos paddles, controles giratórios que servem em alguns jogos. O VJ 8900 vem acompanhado apenas de um par de alavancas do tipo joystick⁵²”.



Cito também o site Atari.com.br acerca das mudanças do VJ 8900:



“Esse console era muito interessante: a Dismac foi a única que lançou o videogame acompanhado dos controles paddles. Esses controles eram rotativos e serviam para alguns jogos específicos. Nem o Atari da Polyvox vinha com os paddles. Isso foi um atrativo interessante. E além

CHEGOU SEU AMIGO Nº 1



**NA COMPRA DO SUPERGAME,
VOCÊ GANHA UMA CAMISETA ESPACIAL.**

SUPERGAME VG 2800

- O melhor Videogame;
- Compacto;
- Alta definição de imagem, cor e som;
- Tomadas frontais para joysticks;
- Compatível com cartuchos Atari e Gemini;
- Chave Antena/Vídeo;
- 110/220 volts;
- Na compra você ainda ganha um cartucho.



cce Equipamentos Eletrônicos

Propaganda do Supergame em página de um gibi do Cascão



disto a Dismac também lançou alguns cartuchos, claro, com o diferencial que o título do jogo no rótulo era “traduzido”: por exemplo, Pitfall! virou “Pantanal”, Kaboom virou “TNT”, Freeway era “BR-101”, assim por diante. Posteriormente a Dismac “relançou” o videogame com o código VJ-8900. A diferença era justamente os controles paddles, os quais não mais acompanhavam o aparelho. A justificativa, segundo a Dismac à época, era plausível: foi para manter o mesmo preço do console. Retirando-se os paddles, que realmente não eram usados em muitos jogos, a Dismac conseguiu manter o preço do VJ-8900 por mais tempo (Lembrem-se que naquela época a inflação era alta, havia reajustes constantes dos preços, valorização alta do dólar etc.)²⁵.



Curiosidade: saiu uma edição especial do console VJ 8900 que recebeu, ao invés do símbolo da Dismac, logotipos da Activision, a famosa *third party* produtora de jogos para Atari, na parte frontal e sobre a tampa do mesmo. Futuramente, a empresa lançou, ainda, outra versão do videogame, o VJ 9100.



VJ 8900 na rara versão Activision. Foto: Antonio Borba

Deixando um pouco o Atari de lado, os demais fabricantes demonstravam que ainda estavam na briga, que não se davam por vencidos. No início de 84 a Digimed foi rebatizada de Digiplay²⁶, nome mais apropriado e que tinha a ver com jogo, com "jogar". As vendas do Intellivision, em comparação à concorrência, seguiam algo tímidas. A quantidade de jogos disponíveis, 11 títulos apenas, continuava como um grande incentivo a não comprar o console da Sharp, o qual, embora mais sofisticado que os demais videogames, custava mais caro. Em relato da revista Vídeo News do início de 1984, a Sharp vendeu rapidamente a produção de estréia de 15 mil consoles, mas logo se viu face a face com um problema na importação de componentes, não conseguindo repor estoques ou lançar novidades em curto prazo: "O nosso aparelho é reconhecidamente melhor que os concorrentes, mas ainda está sendo descoberto. Esse problema de não-reposição atrapalhou um pouco, mas agora vamos informar aos consumidores e revendedores que a produção já está normalizada. E a cada quatro ou cinco meses lançaremos novos cartuchos", disse Nemer Saliba, diretor de marketing da empresa⁵¹". O problema que envolvia importar componentes e peças



Nemer Saliba da Digiplay. Fonte: Vídeo News

tinha expli-
cação. A CA-
CEX, respon-
sável pelo
controle das
importações,
tentava criar
números pos-
itivos para
a balança
comercial
a qualquer





custo. Por exemplo: uma empresa fabricava 1000 PCs por mês e, por isso, pedia permissão para importar 12 mil processadores do tipo 8088. Ela recebia autorização para importar somente 700 para o ano inteiro. Claro que o governo sabia que o resto seria contrabandeado e que não fabricariam apenas 700 em janeiro, dando férias aos empregados para o resto do ano. Porém, na balança oficial que o governo apresentava ao FMI, entravam tão-somente os 700 processadores. O saldo era positivo. Quem não tinha condições de contrabandear (por trabalhar com uma empresa estrangeira como a Sharp do Japão, por exemplo) podia ver seu negócio totalmente estragado pela CACEX.

Os donos do Intellivision, ainda que contentes com títulos como o sempre bem falado Futebol, manifestavam indignação na forma de cartas de reclamação à mídia impressa. Reproduzimos, aqui, parte de uma carta publicada na Folha de São Paulo em abril de 84:



"Tendo adquirido no Natal um videogame do sistema Intellivision, que a Sharp vem nacionalizando e que, segundo este suplemento foi muito bem recebido, gostaria de saber o que a empresa pretende, já que até agora não se fez nada em relação ao aparelho. A Sharp deve saber que o Intellivision não é vendido só em São Paulo ou no Rio (onde há lojas, clubes e locadoras com títulos importados) e que um dos principais, ou melhor, o principal motivo do sucesso do Atari é a quantidade de títulos. Por isso não é concebível que os brasileiros só contem com 11 dos cerca de 60 títulos da Mattel americana. Além disso a Sharp não foi muito feliz na escolha dos cartuchos lançados no Brasil. Em nome dos possuidores do Intellivision nacional, peço mais atenção por parte da empresa. Lancem mais cartuchos...!"



Este tipo de relato era comum em revistas especializadas e em jornais da época. Tentando reverter a situação, a Sharp iniciou a realização de promoções e o incentivo à venda do console com pagamento parcelado e sem acréscimo. Em uma delas, por exemplo, o consumidor ganhava dois cartuchos na compra do Intellivision⁵³.

Nos Estados Unidos, após perdas na casa de 350 milhões de dólares devido ao Crash dos Videogames²⁷ e a escolhas erradas (principalmente o não-licenciamento de clássicos do arcade), a Mattel vendeu – por “miseros” 20 milhões de dólares – o departamento Intellivision para um grupo de investidores liderado por Terence Valesky, curiosamente, vice-presidente de marketing da subsidiária Mattel Electronics.

De volta ao Brasil, em abril finalmente a Digiplay pareceu ter escutado as reclamações de seus clientes e lançou, na UD⁵⁰, um pacote com mais cinco cartuchos: Tron Discos Mortais, Basketball, Space Armada, Reversi e Auto Racing. Além dos novos jogos, a empresa se preparava para um enorme próximo passo que aconteceria dentro de alguns meses.

Apostando no Natal de 84, a Digiplay, crendo ainda em seu produto, resolveu lançar o Intellivision II²⁸, um console menor, compacto e na cor predominante branca. Com o slogan “A Nova Dimensão em Videogame”, a empresa apostou nas reduzidas dimensões do aparelho, o que facilitaria o manuseio, já que o primeiro Intellivision era bem maior e mais pesado.

AGORA FICOU 2 VEZES MAIS EMOCIONANTE TER UM INTELLIVISION.



1 EM 3 VEZES SEM ACRESCIMO. À VÍZ: Cr\$ 366.300,00. Ou 3 x Cr\$ 122.100,00. Total: Cr\$ 366.300,00

2 NA COMPRA DE 1 INTELLIVISION VOCÊ GANHA 2 JOGOS GRÁTIS.

INTELLIVISION
O VIDEOGAME INTELIGENTE

UM PRODUTO **DIGIPLAY**
PRODUZIDO NA SUA FÁBRICA DE ANÁPOLIS

NÃO PERDA SUAS VEZES! PARE AGORA MESMO COM SEU INTERESSADO AUTORIZADO E COMPRE O SEU INTELLIVISION. ESTA PROMOÇÃO É POR TEMPO LIMITADO.

A. D. MOREIRA (SANTOS) # AUDIO (BRASIL 200) # BRUNO BLOIS # CARREFOUR # CASAS BANHA # CASA CENTRO # CINERAL # CINOTICA # COML. EDUARDO # COLORCENTER # COOPERALAR # DOMUS (SANTOS) # ELDOARDO # ELETRONICA SANTANA # FOTO GILBERTO # FOTÓPTICA # GUEDES CINE FOTO SOU # INSTANT KOLON # JEQUILAR # JUMBO ELETRÔ # KELAR # LOJAS CEM (OSASCO) # MAPFIZ # MAPPIN # MESBLA # PNEUS AUTO LINS # PRÓ-SOM VIDEO # SANDIZ # SATOW & CIA # SEARS # SMOB LAR # STARK ELETRONICA # ULTRALAR

Fonte: jornais da época





E que Vença o Melhor LANCAMENTO

REVERSI
UM PRODUTO
Digiplay
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MARAU

INTELLIVISION
O VIDEOGAME INTELIGENTE

SPACE ARMADA LANCAMENTO

SPACE ARMADA
UM PRODUTO
Digiplay
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MARAU

INTELLIVISION
O VIDEOGAME INTELIGENTE

O ÚNICO COM PAUSA DE JOGO ■ SUPER-CONTROLE COM 16 POSIÇÕES ■

INTELLIVISION
O VIDEOGAME INTELIGENTE

Tennis
UM PRODUTO
Digiplay
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MARAU

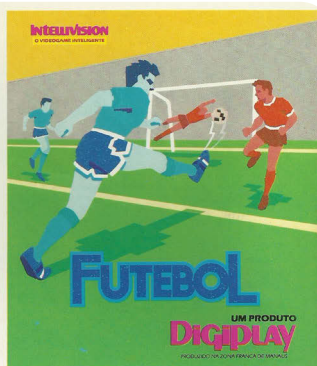
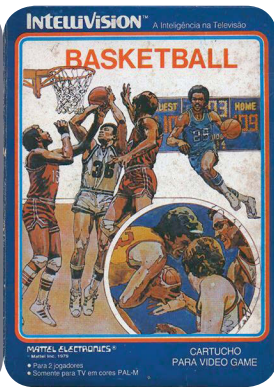
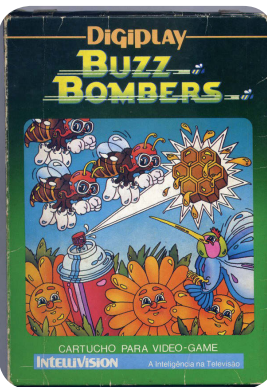
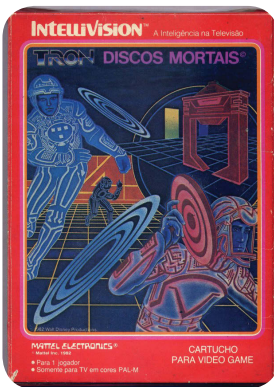
E que Vença o Melhor LANCAMENTO

AUTORACING
UM PRODUTO
Digiplay
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MARAU

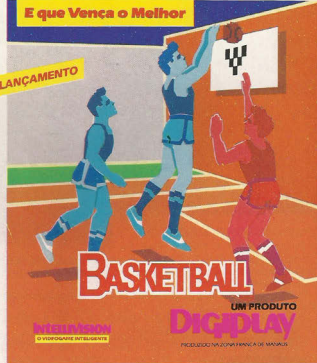
INTELLIVISION
O VIDEOGAME INTELIGENTE

PROMOÇÃO ESPECIAL
POR TEMPO LIMITADO
COMPRA O SEU INTELLIVISION
EM 5 VEZES SEM ACRÉSCIMO
E GANHE AINDA 2 JOGOS GRÁTIS.

REVERSI ■ POKER/BLACK JACK ■
SNAFU ■ MATH FUN ■
E VEM AÍ MUITO MAIS. ■



■ O ÚNICO COM PAUSA DE JOGO ■ SUPER-CONTROLE COM 16 POSIÇÕES ■



BASKETBALL ■ AUTO-RACING ■ SPACE ARMADA ■ TRON ■ BURGERTIME ■ TENNIS ■ TRIPLE ACTION ■ LOCK 'N' CHASE ■ SHARK! SHARK! ■ FROG BOG ■ FUTEBOL ■ ASTROSMASH ■

Fonte: Video News





A preocupação, além de confirmar o pleno funcionamento dos cartuchos antigos no novo aparelho, conforme declaração de Ênio Machado (“O consumidor pode perfeitamente utilizar seus antigos cartuchos no novo console”), assessor de comunicação da Sharp, era ressaltar as melhorias em relação ao primeiro modelo. Em conformidade com a extensa análise feita pela revista *Micro & Vídeo* em outubro²⁹, eis as melhorias, além da função de pausa (pressionando-se as teclas 1 e 9 do controle simultaneamente), do Intellivision II:



- Controles. “Os encaixes com o console são do tipo tomada, o que permite a utilização de joysticks e outros comandos de competição. Os discos parecem ser um pouco mais altos, o que deixa a resposta um pouquinho mais lenta, mas em compensação melhora consideravelmente o controle sobre a ação. O teclado numérico continua sendo de membrana plástica. As bolhas, porém, foram substituídas por um sistema. Com isto, perde-se a ação mecânica do toque, mas ganha-se em reposta e diminui-se os defeitos do teclado. Os botões de disparo ficaram bem mais rápidos, com uma leve pressão eles já disparam. De um modo geral, as modificações introduzidas nos comandos são positivas”.

- Luz indicadora. “Uma mudança das mais festejadas, sem dúvida, é a inclusão de uma luz vermelha para indicar que o aparelho está ligado. Não são poucas as pessoas que desligam o aparelho de televisão e se esquecem do videogame. A luz indicadora reduzirá consideravelmente este problema”.

- Separação da fonte de alimentação do console. “Ela agora fica na tomada, como no Atari e Coleco. Isto possibilitou a drástica redução do tamanho do console e evitará que o aparelho trabalhe com uma temperatura muito alta”.

INTELLIVISION® II

CHEGOU A NOVA DIMENSÃO DO VIDEOGAME.



Suas emoções aumentaram: chegou Intellivision II. O menor console de videogame que você já viu. Compacto, leve e super-moderno, Intellivision II é também o único videogame com pausa de jogo. Tem super-controleres com 16 posições e comandos que dispensam conexões. E mais: imagens tridimensionais e efeitos sonoros de arrepiar. Intellivision II, quanto mais compacto o console, mais a emoção.

INTELLIVISION II JÁ VEM COM PITFALL, O JOGO DE MAIOR SUCESSO NO EXTERIOR.

NOVOS LANÇAMENTOS EM NOVEMBRO PARA VOCE JOGAR:

Happy Trails ■ Beamrider ■ Desafio Estelar ■ Pitfall ■ Buzz Bombers ■ Pinball ■ River Raid.

E MAIS:

Night Stalker ■ Boxing ■ Labirintos ■ Dragões ■ Space Battle ■ Tron ■ Basketball ■ Space Armada.

CHEGARAM OS NOVOS JOGOS INTELLIVISION.

Promoção por tempo limitado.

Compre 1 console Intellivision, pague em 5 vezes sem acréscimo e ganhe ainda 2 cartuchos grátis!



Tron ■ Space Armada ■ Auto Racing ■ Basketball
■ Reversi ■ **Exem aí muito mais!** Intellivision: o único com pausa. Você pára o jogo na hora que quiser e depois começa de novo ■ Controles direcionais com 16 posições ■ Perfeita definição gráfica e sonora ■ Imagens tridimensionais.



UM PRODUTO
DIGIDPLAY
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MARAULS





O cartucho Pitfall! vinha de brinde com o videogame. Fonte: Videogameconsolelibrary.com

- Botões de Reset e Liga/Desliga. “Foram unificados num único controle. Após ligar o aparelho, uma pressão rápida fará com que seja dado o Reset e o jogo volta com letreiros de apresentação. Se você pressioná-lo por mais de três segundos, desligará o console”.



Consoante com a matéria da Folha Informática de 21 de novembro²⁸, a expectativa de vendas do novo aparelho, segundo estimativa da Digiplay, era de cinco mil consoles por mês, e ele seria vendido a um preço que ficaria próximo dos 450 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.225,00). A empresa também colocaria no mercado alguns novos cartuchos, totalizando 31 títulos: Pitfall! (brinde com o videogame), Beamrider, Desafio Estelar, Pinball, Happy Trails, Buzz Bombers, River Raid, Masters of the Universe: The Power of He-Man, Bump ‘N’ Jump, Atlantis e Demon Attack. O preço dos cartuchos: 51 mil cruzeiros (aprox. R\$ 140,00).

Em “1983: O Ano dos Videogames no Brasil”³¹ escrevi a respeito do lançamento do único console nacional do tipo ColecoVision, o SpliceVision. Desde a publicação do livro, tive a oportunidade de entrevistar o Sr. Kazuaki Ishizu, ex-funcionário da Splice do Brasil, pessoa responsável pela fabricação e pelas vendas do aparelho.

Em entrevista à revista Jogos 80³¹, o Sr. Ishizu revelou que a especialidade da Splice era a fabricação e as vendas de equipamentos profissionais do ramo de telecomunicações. Assim como aconteceu com outros comerciantes e empresas do período, a Splice quis “abocanhar” uma fatia do rentável e novo filão dos videogames, mas, tragicamente, sem traçar um plano com um pouco mais de cuidado. “O meu papel nessa história toda era tão-somente o de um colaborador no desenvolvimento tanto do xadrez [eletrônico Byte] como do SpliceVision, não sendo totalmente de minha responsabilidade. Eu respondia

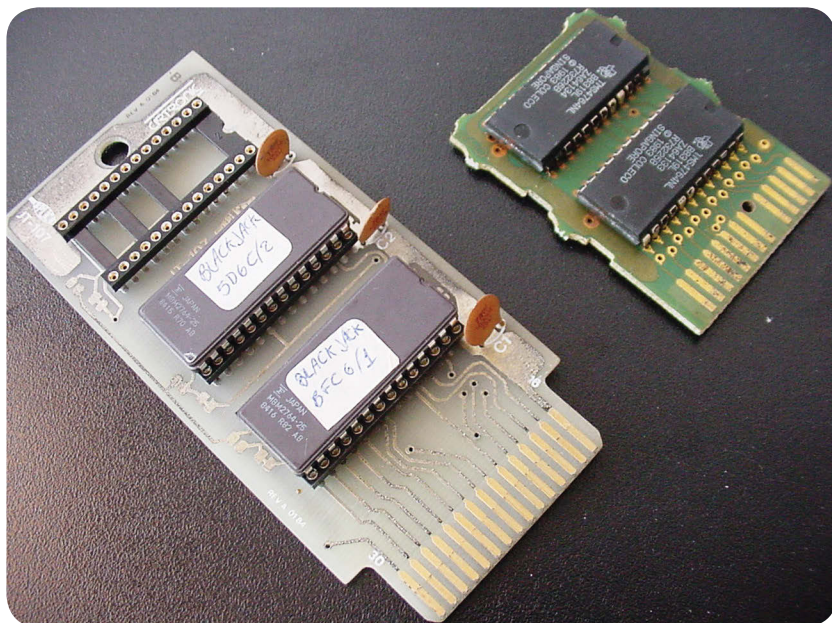




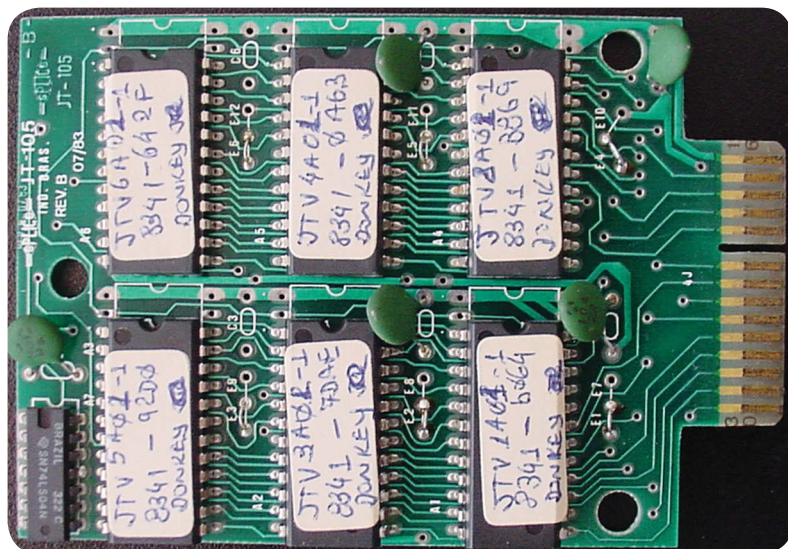
tão-somente pelo licenciamento de importação dos componentes e também tinha o papel de garantir a produção e as vendas. Era uma época em que, quaisquer que fossem, não se disponibilizavam os componentes – dos terminais aos componentes exclusivos, tudo dependia de importação. Componentes dedicados, então, eram “impossíveis”.

Bem, profissionalizei-me em empresas fabricantes de produtos de venda para as massas, ou seja, de venda aos consumidores finais, tais como a Motorola (auto-rádio), a Motoradio (auto-rádio), a Sony (eletrônicos) e outros. Os produtos desse segmento requeriam, no lançamento, uma estratégia. Nos custos do produto estavam, claro, os investimentos gastos no desenvolvimento, verbas necessárias às propagandas e marketing, abertura da rede de distribuição, da rede de assistência técnica etc. Na Splice, nada se discutia a respeito desses temas por não haver vivência no ramo, pois a Splice era uma empresa dedicada aos produtos ditos profissionais, os quais não tinham necessariamente a ver com o xadrez eletrônico, o SpliceVision ou quaisquer outros de entretenimento. Porém, esses produtos de lazer eram sempre fabricados com o padrão de qualidade da linha para o mercado profissional. Como disse anteriormente, o lançamento do xadrez Byte não foi nada animador e eu já previa a repetição do problema com o videogame”, revelou o Sr. Ishizu.

Depreende-se da afirmação acima que, claramente, a empresa não se preparou corretamente para distribuir o produto tampouco anunciá-lo de maneira apropriada. No processo de concepção do console, os engenheiros não se preocuparam, também, com os módulos de expansão do ColecoVision, tão populares nos Estados Unidos, mas negligenciados pela empresa brasileira. Tudo – desde a escolha do gabinete plástico à troca de conectores – parece ter sido escolhido com vistas à economia imediata e/ou à praticidade.

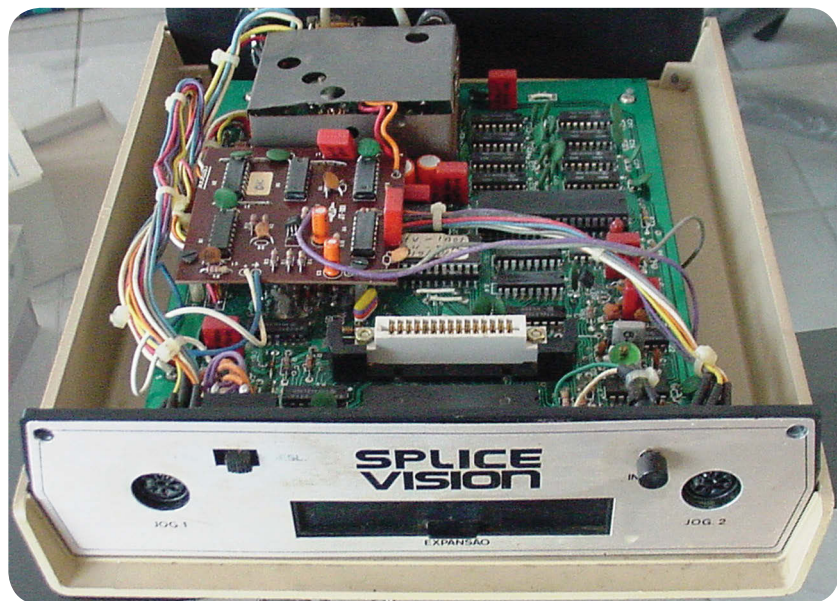


Comparação entre cartucho Splice e cartucho original Coleco. Foto: Kazuaki Ishizu



Cartucho SpliceVision por dentro. Foto: Kazuaki Ishizu





Protótipo do SpliceVision. Foto: Kazuaki Ishizu



Embalagem original do Splicevision. Foto: Kazuaki Ishizu

Prossegue o Sr. Ishizu: “Não fui consultado quanto a isso [design do gabinete], pois a minha responsabilidade era tão-somente fabricar e vender. Vocês têm toda a razão [uso de um gabinete padrão da empresa Patola em SP], um dos responsáveis pelo design do gabinete foi à praça e comprou um (certa vez eu comprei, também, diversas caixas/gabinetes para fins de construir equipamentos de medições e testes), dizendo que, com poucas modificações no molde, o gabinete poderia acomodar o circuito do SpliceVision. Foi feita uma aprovação sem que houvesse um estudo para aceitação em níveis comerciais e aspecto visual em geral ou uma análise profunda para possíveis acomodações dos periféricos. Nada disso foi levado em consideração, pensaram somente na rapidez e no baixo custo da confecção dos moldes para injeção de plástico”.

Devido a problemas de importação de componentes, os conectores dos joysticks do console precisaram ser alterados do original DB-9 para o padrão DIN, conforme contou o Sr. Ishizu: “A Splice era uma das empresas conceituadas nos meios de Telecomunicações no Brasil, não se podiam fazer coisas ilícitas, principalmente importações ilegais de peças, produtos ou equipamentos. Na época, conseguimos a licença de importação do conector DB-9, mas existia um problema da não liberação porque o fabricante, embora tenha concordado inicialmente em fornecer o material, resolveu não fornecê-lo por alegação de existir compromisso com os fabricantes de games nos Estados Unidos. Esse foi o motivo que levou à substituição do DB-9 por conectores do tipo DIN, disponibilizados no mercado nacional”. O fato fez com que não fosse possível usar nem os controles originais Coleco nem quaisquer outros tipos no Splice.

O padrão ColecoVision era calcado na inovadora tecnologia dos Expansion Modules, módulos que, adaptados ao videogame, traziam inovações e expandiam as possibilidades do





aparelho. A Splice, embora estivesse posicionada a fabricá-los, acabou não levando adiante os projetos. Sobre isto, diz o Sr. Kazuaki: "(...) em certas ocasiões tive a confirmação de que as expansões estariam no estágio final de desenvolvimento. Todos os periféricos adaptáveis ao SpliceVision anunciados eram de fabricação perfeitamente possível. O porquê do não lançamento? Fico devendo a resposta. Isso também se refletiu nas lojas. Como demoravam no lançamento dos periféricos, os clientes que voltavam de viagem traziam nas mãos os periféricos originais da Coleco. A surpresa para o cliente: as expansões originais não se adaptavam ao SpliceVision. Houve um caso em que comprei um ColecoVision, no mercado paralelo, para substituir um SpliceVision de um cliente e, assim, evitar um transtorno ainda maior".

A empresa, de acordo com as informações do Sr. Ishizu, colocou no mercado um total de 22 cartuchos, sendo que a primeira leva recebeu nomes traduzidos e a segunda leva teve os títulos mantidos em inglês. Os catorze primeiros cartuchos lançados foram: Ratoeira, Duende, Jaxxon, Fúria Espacial, Papa Tudo, Spitfire, Monkey Dong, Tiro ao Alvo, Bombardeio, Zipper, Aventura, Dong Jr, Pânico Cósmico e Zorf. Os oito finais foram The Heist, Mr. Do, Centipede, Burgertime, BlackJack & Poker, Gyruus, Frenzy e Pitfall!

O SpliceVision, anunciado em novembro de 83, acabou chegando às prateleiras de poucas lojas por causa da falta de uma rede de distribuição no sentido pleno da palavra e, conforme citado antes, também incompatível com os módulos de expansão originais. Com controles fora do padrão, com falta de periféricos, com poucos jogos e muito caro, o ColecoVision nacional nunca ultrapassou os 5% da preferência dos consumidores¹.

A empresa, no fim, acabou abraçando a concorrência do Atari, tendo fabricado cartuchos para o sistema, além da interface Comp-K7, discutida mais à frente neste livro. Curiosidade: embora de menor capacidade em comparação aos do Coleco,



Cartuchos Splice para Atari.
Gabinete maior, fora do padrão.
Foto: Atarimania.com





os cartuchos da Splice para o Atari foram vendidos no mesmo *case* grande dos jogos do SpliceVision, provavelmente para que se aproveitassem os moldes plásticos.

As estratégias estavam traçadas, as promoções em andamento e novas propagandas veiculadas especialmente para ele. Sim, ele, o Natal! E o Natal de 1984 surpreendeu. Os estoques não foram capazes de suprir a demanda. Conforme artigo da Folha Informática do dia 26 de dezembro, 250 mil consoles passaram pelas prateleiras das lojas e, ainda assim, não foram suficientes³². “(...) pois esse número foi insuficiente para atender a demanda que, como em 1983, superou as expectativas. É o Natal eletrônico, que deixou para trás, para muitos consumidores, brinquedos, roupas, relógios, máquinas fotográficas e outros presentes tradicionais”. Segundo a mesma reportagem, somente a Polyvox entregou 120 mil unidades do Atari para o varejo. A Philips também fabricou, para o Natal, 1/3 de sua produção total, tendo entregue 45 mil unidades aos lojistas. Os números dos outros fabricantes também não são pequenos: A CCE com 30 mil consoles Supergame, a Digiplay com 10 mil Intellivision II, a Microdigital com 6 mil Onyx Junior, a Dynacom (Dynavision) e a Dismac (VJ 8900/VJ 9000) com 20 mil aparelhos, e a Milmar com 10 mil Dactar. Em entrevista ao jornal, Sérgio Andreoni, gerente de compras do Grupo Pão de Açúcar, disse: “Estamos vendendo o triplo do que foi vendido em novembro, que já é um mês bom. Mas se não tivesse faltado produto, acredito que chegaria a quintuplicar esses números”. Em outra loja tradicional do comércio do centro de São Paulo à época, o Mappin, Jayme de Brito Jr., gerente comercial da área eletrônica, comentou acerca da corrida às compras: “Nunca se vendeu tanto videogame como agora”.

Estes impressionantes relatos demonstram como o brasileiro ficou apaixonado pelo videogame. O novo amor à

primeira vista, como citei no Prefácio, fatalmente levou a uma corrida ao comércio e à compra ensandecida de consoles, cartuchos e acessórios. Além disso, o pouco aumento do produto em relação à enorme inflação do período parece ser a outra explicação: “Em um ano, o preço do videogame aumentou apenas 67%, muito abaixo da inflação registrada no período, cerca de 220%”, afirmou Jayme Brito³². Ainda na loja Mappin, até o dia 19 de dezembro as vendas superaram em 52% as do mesmo período de 1983. Consoles como o Odyssey, por exemplo, acabaram uma semana antes do Natal. Como culpados, os fabricantes apontavam o errôneo dimensionamento do potencial de compra e problemas de transporte de Manaus para os grandes centros consumidores.

Alguns dos produtos à venda no Natal e os respectivos preços³³:

- Atari 2600 da Polyvox: 400 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.100,00). Cartuchos (22 títulos Polyvox) variando de 40 (aprox. R\$ 110,00) a 60 mil cruzeiros (aprox. R\$ 165,00).

- Odyssey da Philips: 385 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.050,00). Cartuchos (aprox. 60 títulos) variando de 25 (aprox. R\$ 70,00) a 40 mil cruzeiros (aprox. R\$ 110,00).

- Intellivision da Digiplay: 450 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.230,00). Cartuchos (aprox. 40 títulos): 51 mil cruzeiros (aprox. R\$ 140,00).

- Basic Keyboard da Dynacom: 122 mil cruzeiros (aprox. R\$ 370,00).





O Atari Polyvox e seus sete similares (Dynavision, Supergame, Dismac VJ 8900 (sem os paddles), Dismac VJ 9000 (com os paddles, resto do estoque), Onyx Junior, Dactar II e Dactar 007, com uma biblioteca de mais de 350 títulos, eram os francos favoritos, perfazendo 70% da produção nacional do setor. O Odyssey buscava seu público com alguns jogos mais sofisticados e diferentes: “Ao contrário do sistema Atari, os cartuchos para o Odyssey são caros, com algumas versões sofisticadas. É o caso dos games “Wall Street”, “Em Busca dos Anéis Perdidos” e “A Conquista do Mundo”, que utilizam a curiosa interação-tela-tabuleiro”, revelou reportagem da revista Micro & Vídeo³⁴ sobre o ainda segundo colocado na preferência. A Sharp chegava, para tentar galgar a segunda posição, com o Intellivision II, compacto, mais leve e com novos jogos, mais elaborados graficamente e com som melhor explorado. De acordo com a mesma reportagem da Micro & Vídeo, a Splice praticamente agonizava com seu Splice-Vision: “O sistema é amplamente superior aos demais mas sofre de dois males. Custa quase o dobro do preço e tem um acervo reduzidíssimo. Para piorar ainda mais essa situação, são poucos os clubes e locadoras que trabalham com esse tipo de sistema”³⁴.

No ano de 84 diversas empresas produziram, além de cartuchos, periféricos para os videogames. Controles como o Joystick e o paddle eram os mais comuns, mas aparelhos mais sofisticados também atingiram as prateleiras. Notadamente, teclados cuja proposta era “transformar” os videogames em computadores, proporcionando uma primeira experiência em Informática para as crianças e adolescentes. Fabricaram-se também interfaces que possibilitavam a carga dos jogos via fitas cassete.

Sobre os teclados, Eduardo Luccas, webmater do site Atari.com.br, escreveu em seu site: “Estes teclados eram interessantes e conseguiram um relativo sucesso. A intenção deles - os quais também foram lançados no exterior (os nacionais

Muitas marcas e modelos facilitam a escolha

Fabricante	Modelo	Sistema	Titulos	Preço médio ORTN	Controles
BIT	Top Game	próprio	40	16	Conector para cartuchos VCS e Joystick
CCE	Supergame	VCS	350	20	Joystick
DIGIPLAY	Intellivision	Intellivision	28	22	Teclado com disco
DIGIPLAY	Intellivision 2	Intellivision	28	25	Teclado com disco tecla pause
DISMAC	VJ-8900	VCS	350	17	Joystick
DISMAC	VJ-9000	VCS	350	18	Joystick e Paddle
DYNACOM	Dynavision	VCS	350	20	Joystick e Paddle
MICRODIGITAL	Onyx Junior	VCS	350	21	Joystick e Tecla Pause
MILMAR	Dactar II	VCS	350	17	Joystick
MILMAR	Dactar 007	VCS	350	16	Joystick e Paddle
PHILIPS	Odyssey	Odyssey	61	23	Joystick e Teclado Alfanumérico
POLYVOX	ATARI 2600	VCS	350	24	Joystick
SPLICE	Splicevision	Colecovision	14	39	Teclado com Joystick

Obs.: Valor da ORTN em novembro: Cr\$ 20.118,71

Tabela de preços dos videogames veiculada pela revista Micro & Vídeo no final de 84





THE Paddle CONTROLLER

O controle das fortes emoções.

O *Paddle Controller* da Dynacom é o único controlador rotativo para videogames que permite jogadas precisas e altamente confiáveis. O *Paddle Controller* pode ser utilizado no Dynavision* e nos outros videogames compatíveis com o sistema Atari*. Para garantir fortes emoções com seu *Paddle Controller* já estão disponíveis os seguintes jogos:

- BREAKOUT
- STREET RACER
- KABOOM
- NIGHT DRIVER
- SLOT MACHINE
- BLACK JACK
- CANYON BOMBER
- CIRCUS
- SUPER BREAKOUT
- WARPLOCK
- DEMONS TO DIAMONDS
- BACHELOR PARTY
- BEAT'EM & EAT'EM
- TAC-SCAN
- EGGOMANIA
- JEDI ARENA
- GUARDIAN
- WAR LORDS
- BACK GAMMON
- CASINO



*Atari é marca registrada de Atari, Inc. (USA). Dynavision é marca registrada de Dynacom.



DYNACOM

Sempre um novo desafio.

Cx. Postal 54.111 - S. Paulo

eram cópias do teclado da Spectravideo) - era “atualizar” o Atari de modo a enfrentar a “concorrência” dos microcomputadores, que estavam começando a ficar populares e baratos. Porém na prática o sistema como um todo se demonstrou lento para programar, o teclado não era “dinâmico” para isso e existia a limitação do hardware do Atari a qual não permitia coisas muito sofisticadas, em termos de programação em BASIC usando este acessório. E, mais uma vez, o “negócio” da “molecada” era jogar mesmo! Deste modo esses aparelhos foram vistos por aqui mais como uma curiosidade do que para um uso “intenso”³⁵.

Em maio a Milmar, fabricante do Dactar, lançou o Dactar Comp³⁶, o primeiro teclado que podia ser acoplado aos similares do Atari. O produto foi baseado no importado CompuMate SV010 da Spectravideo³⁷. Ele vinha com 42 teclas com funções pré-programadas, cujo teclado era conectado ao console por meio de um cartucho especial dotado de 2 Kbytes de RAM e 16 Kbytes de ROM, e com possibilidade de programação na linguagem BASIC. O Dactar Comp também podia ser usado para composição de músicas (com sons de piano e órgão disponíveis) e tinha a capacidade de executar duas vozes (dois canais) e duas oitavas. Na parte gráfica, o “computadorzinho” era capaz de gerar até dez cores na tela.

O jornalista José Diogo da Silva, em artigo para a Folha Informática, comentou sobre o Dactar Comp à época do lançamento:



“Com um visual bem semelhante ao TK85, o Dactar Comp opera com três funções básicas: geração de programas em linguagem Basic, geração de gráficos e composição de músicas. O módulo musical permite que o teclado funcione como um piano, sendo grafadas ao lado das teclas as notas musicais correspondentes às respectivas variações de tom e duração. Para se compor





uma música, inicialmente as notas são digitadas sequencialmente na memória principal e em segundo armazenadas em até duas memórias independentes, temporárias ou gravadas em fita cassete comum para execução posterior. O modo gráfico com 40X40 pontos permite em cada tela uma cor de fundo e uma cor para o traçado do desenho, podendo ser trocada cada uma delas a qualquer momento, mediante uma nova seleção. Da mesma forma que as canções, os desenhos podem ser armazenados em até seis memórias auxiliares ou fitas cassete comuns. O módulo de programação dispõe de uma memória RAM de 2 Kbytes de capacidade, apresentando uma tela com visualização máxima de 10 linhas com 12 caracteres cada. Podem ser digitados em cada programa até noventa e nove linhas de instruções numeradas cujo valor máximo não pode ultrapassar noventa e nove e a quantidade de caracteres por linha de programa é limitada em quarenta e oito. As instruções estão impressas ao lado das teclas correspondentes, assim como os comandos necessários para sua execução³⁸.



A análise da mesma matéria apontou alguns problemas do Dactar Comp, um tanto impreciso principalmente quando usado como teclado musical, quando tocado como um piano. No modo de programação, segundo o jornalista, o cursor às vezes desaparecia, dificultando o trabalho em BASIC. O manual de instruções também foi criticado por conter erros e imprecisões. Apesar destas particularidades, recomendou-se o produto por ser relativamente barato e por proporcionar, principalmente às crianças, um primeiro contato com computadores.

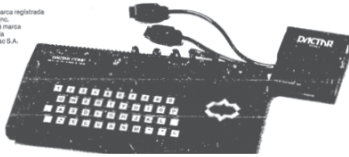
O Dactar Comp chegou às lojas custando praticamente o preço de um console, 268 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.190,00), ainda assim, bem mais barato que um microcomputador “de verdade”. Algumas lojas fizeram promoções do produto, vendendo-o de forma parcelada.



Foto: Hélio Ferraz

A REVOLUÇÃO CHEGOU AO **jumbo** ELETRO

*Atari é marca registrada de Atari Inc. ©1984 e marca registrada de Dantron S.A.



DACTAR-COMP

267.950, A VISTA
ou pelo Crédito Imediato em 3 pagamentos sem acréscimo.

O revolucionário computador para adaptação em videogames Atari®. Dantron® e Dactar está à venda no Jumbo Eletro. Uma máquina fantástica com componentes que tornam o seu uso simples. Permite operações rápidas e possui recursos que vão deixar você criar obras incríveis, totalmente a cores. Operações matemáticas, música, desenhos animados e tudo aquilo que a sua imaginação quiser. Venha conhecer Dactar-Comp e participe desta revolução que está acontecendo.



Fonte: jornais da época



Foto: Hélio Ferraz



MICROCOMPUTADOR COM MACRO VANTAGEM.

COMPRE SEU DACTAR-COMP NO JUMBO ELETRO
EM 5 PAGAMENTOS SEM ACRÉSCIMO.



Fonte: jornais da época



Foto: Hélio Ferraz



Foto: Hélio Ferraz

DACTAR-COMP

Dactar-Comp transforma seu videogame
Atari® em microcomputador com
música e desenho.

ações rápidas e possui
vão deixar você criar obras
ações matemáticas,
a, soluções gráficas que
elaboração de desenhos
do aquilo que a sua
user.

267.950,
A VISTA
5 x 53.590,
OU
267.950,
TOTAL
A PRAZO
SEM ACRÉSCIMO

QUIDADAÇÃO
"linha gente vamos lá!" **Jumbo**
ELETRO

Outro produto semelhante ao Dactar Comp, o Basic Keyboard, foi lançado pela Dynacom³⁹ no final de novembro e começo de dezembro, mas já tinha sido demonstrado ao público durante a feira UD em abril. Esse tipo de teclado havia, de fato, sido prometido desde 1983, porém, acabou só virando realidade realmente um ano depois. O teclado era equipado com 4 Kbytes de memória e podia ser usado para programação e música. O diretor de marketing da Dynacom à época, Jack Smayl, revelou à imprensa que esse tipo de produto era modesto, não sendo realmente um microcomputador no sentido pleno: “Nada de ilusões. O teclado é apenas o primeiro passo para quem quer testar suas afinidades com os micros”³⁹.

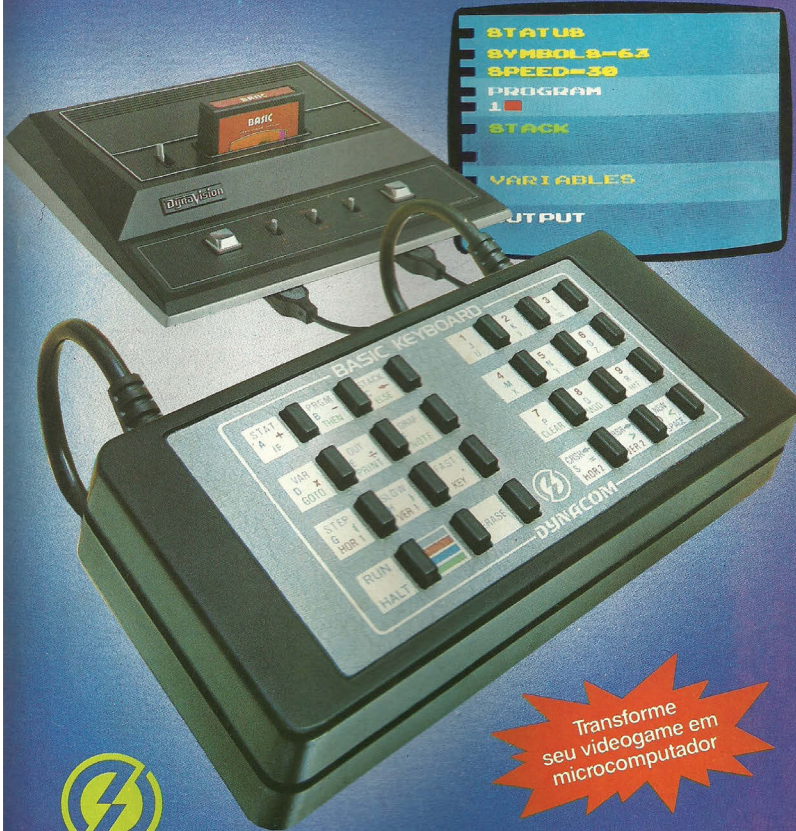
A idéia da empresa era colocar cinco mil Basic Keyboards no varejo até o Natal para que, aos poucos, os consumidores pudessem se acostumar com a idéia de usar o Atari também para aprender computação e, igualmente, pudessem testar a “aptidão” para a coisa em um sistema muito mais barato que, por exemplo, um computador da Microdigital ou da Prológica. Juntamente ao teclado, a Dynacom lançaria alguns cartuchos que usariam o sistema, tais como Codebreaker, Concentration e Brain Games. O preço, bem abaixo do concorrente da Milmar, era de 122 mil cruzeiros (aprox. R\$ 330,00).

O mercado brasileiro acabou ganhando outro teclado do tipo Dactar Comp, isto é, baseado no modelo americano da Spectravideo. Produzido pela Sosecal, uma empresa paulista do ramo de fotografia, o CompuGame foi lançado em setembro custando 270 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.000,00)⁴⁰. Conforme matéria da Folha Informática da época, “A intenção da Sosecal é atender um mercado orçado em mais de 200 videogames, montando duas mil peças por mês”⁴¹. O funcionamento do CompuGame era similar ao do Dactar Comp, sendo produtos virtualmente iguais.





BASIC KEYBOARD



DYNACOM

Sempre um novo desafio.

Transforme seu videogame em microcomputador

Aprenda programar BASIC

- Teclado Alfanumérico inteligente com as funções de BASIC.
- 4 K Bytes de memória.
- Compatível com todos os videogames do sistema VCS.
- Transforme o seu videogame num órgão eletrônico.
- Crie você mesmo seu jogo de videogame.
- Inclui manual com curso de BASIC.

Caixa Postal 54111 - São Paulo - SP

Propaganda do Basic Keyboard em revista da época. Fonte: Vídeo News



Foto: Antonio Borba

Sosecal

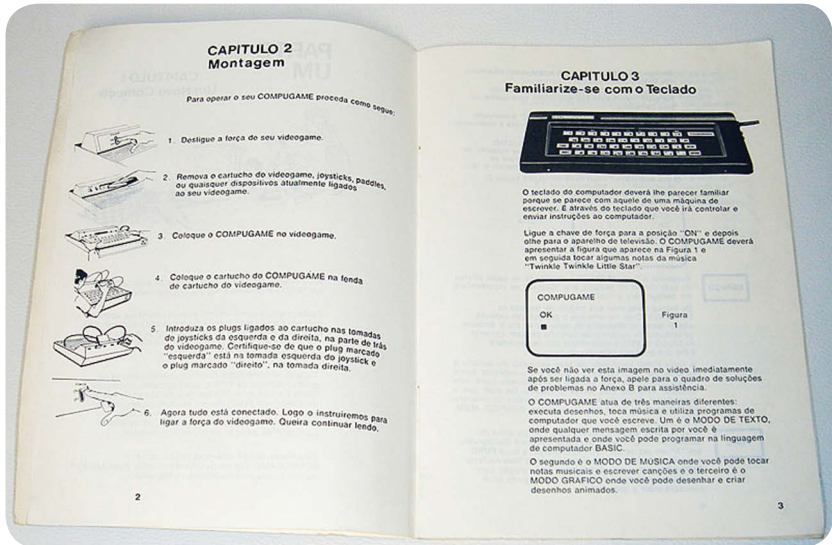
S.A. INDÚSTRIA E COMÉRCIO

RUA GUAIANAZES, 1448 - TELEFONE: 221-0522 PABX
CAMPOS ELISEOS - CAIXA POSTAL 7889 - CEP 01000
SÃO PAULO (SP)
CGC 61.356.101/0001-94 - INDÚSTRIA BRASILEIRA

Foto: Antonio Borba



O CompuGame tinha o gabinete muito semelhante ao original da SpectraVideo. Foto: Antonio Borba



Além dos teclados, os brasileiros puderam comprar, em 1984, dispositivos que substituíam os cartuchos por fitas casete na carga de jogos. Nas palavras do jornalista Maurício Bonas: “(...) são interfaces seriais que permitem ao microprocessador do console Atari ou compatível entender os sinais de áudio gravados na fita cassete e decodificá-los nos bits 0 e 1. Essa é a linguagem que o computador entende. Os dois tons registrados na fita, em sequência pré-determinada, são um registro preciso de todas as informações necessárias à geração de imagens, cor e ruído do jogo. Como o cassete é sensivelmente mais barato que o EPROM utilizado no cartucho, a cartada tem tudo para dar certo”⁴². A vantagem nos preços era notória, afinal, uma fita cassete de jogos custava, na média, de cinco a seis vezes menos para o consumidor.

O primeiro desses dispositivos, o Supercharger, foi apresentado pelo Canal 3 Ind. e Com. Ltda., pioneira empresa paulista fabricante de cartuchos para Atari, durante a feira UD. Apesar do título idêntico ao da versão americana, produzida pela empresa Starpath, o nacional, conforme citou um dos diretores da empresa à revista *Micro & Vídeo*, Joseph Maghrabi, era melhor: “O Supercharger americano tem capacidade de apenas seis Kbytes de memória, e a nossa interface foi projetada para armazenar programas de até oito KBytes”⁴³.

A Folha Informática analisou o Supercharger em uma das edições do jornal. Reproduzo, aqui, um breve trecho da avaliação:



“Problemas de extravio de programas gravados – comuns em microcomputadores que usam fitas para depósito de software – foram verificados rigorosamente apenas uma vez. E, mesmo assim, por questões externas. O Supercharger usa gabinete de plástico ABS negro, com design semelhante ao de cartuchos Odyssey, fechado ao meio através de encaixe de pressão, sem parafusos.





Além de aumentar despropositadamente o tamanho do engenho, a solução não parece eficaz. No modelo testado, por exemplo, as duas metades não se encaixavam com a solidez necessária, e um movimento mais brusco seria eficiente em desmontá-las, pondo a nu seu interior. Além disso, a conexão com um console sempre foi problemática e rude. De qualquer maneira, isso sempre pode ser característica de uma peça defeituosa, e não regra⁴².



O valor de lançamento do Supercharger era de aprox. 200 mil cruzeiros (aprox. R\$ 750,00), sendo que as fitas de jogos custavam de 4 a 5 mil cruzeiros, algo como R\$ 15,00 em uma quantia atualizada. De acordo com o que a mídia impressa sugeria, a aquisição de 10 fitas já fazia valer a pena, financeiramente, a aquisição de um Supercharger. Interessante ressaltar que nele funcionavam também os jogos de 8 Kbytes, como Zaxxon e Ms. Pac-Man.

Quase simultaneamente, a Splice, empresa de Sorocaba dona do SpliceVision, colocou no mercado um dispositivo semelhante, o Comp-K7 – Modelo A. O aparelho chegou com mais de 60 títulos (com a promessa de aumento para 200 no próximo mês) e, de brinde, vinha com quatro jogos⁴⁴. Reproduzimos, assim como no caso do Supercharger, a crítica ao produto realizada pela Folha Informática no mesmo artigo:

“No Comp-K7 o maior deslize é a falta de quaisquer manuais de explicação do funcionamento. E não são todos os consumidores a saber exatamente como ligar a interface no Atari. A falta de comunicação não acontece no Supercharger, munido de um folheto simples e didático⁴².”



Interessante notar que, embora de funcionamento semelhante, as fitas cassete dos dois sistemas eram incompatíveis entre

SUPERCHARGER

a revolução no videogame



O Revolucionário Supercharger

O CANAL 3, pioneiro na fabricação de cartuchos compatíveis com o ATARI 2600, lança o SUPERCHARGER, o revolucionário sistema que permite a você jogar qualquer jogo da série prata e ouro com uma fita K7 de áudio e um toca-fitas.

É fácil jogar!

É só inserir o SUPERCHARGER no seu ATARI 2600 e ligar o fio

Economize 80% no preço de cada jogo para Atari.

no fone de ouvido de qualquer toca-fitas K7. Pronto: você agora está apto a jogar qualquer jogo com a mesma qualidade dos tradicionais cartuchos.

Jogos em K7 muito mais baratos

Enduro, River Raid, Pac Man, Smurf, Phoenix, Galaxian, Zaxxon e mais 180 jogos vêm gravados em fitas K7 de áudio (80% mais baratos). Na compra do SUPERCHARGER você ganha 10 jogos (5 da série prata e 5 da série ouro).



Supercharger

CANAL 3 Ind. e Com. Ltda.
Rua da Consolação, 3557
CEP 01416 — São Paulo — SP
Fones: 852-6221/863-3447/280-6814

ATARI É MARCA REGISTRADA DA ATARI INC. USA
SUPERCHARGER É MARCA REGISTRADA DO CANAL 3 IND. E COM. LTDA.

Fonte: Video News





Cartuchos *Splice* para Atari e cassetes originais do *Comp-K7*. Foto: Coleção de Leandro Camara



Comp-K7 e cabo do tipo P10. Foto: Leandro Camara



O Supercharger do Canal 3. Foto: Hélio Ferraz





O QUE VOCÊ ESTÁ ESPERANDO? COMO???

**Cr\$ 5.000
cada**

JOGOS PARA ATARI®

O revolucionário
SUPERCHARGER



O CANAL 3, pioneiro na fabricação de cartuchos compatíveis com o ATARI 2600, lança o **SUPERCHARGER**, o revolucionário sistema que permite a você jogar qualquer jogo da série prata e ouro com uma fita K7 de áudio e um toca-fitas.

É fácil jogar

É só inserir o **SUPERCHARGER** no seu ATARI 2600 e ligar o fio no

fone de ouvido de qualquer toca-fitas K7. Pronto: você agora está apto a jogar qualquer jogo com a mesma qualidade dos tradicionais cartuchos.

Jogos em K7: muito mais baratos.



Enduro, River Raid, Pac Man, Smurf, Phoenix, Galaxian, Zaxxon e mais 180 jogos vêm gravados em fitas K7 de áudio (80% mais baratos). Na compra do **SUPERCHARGER** você ganha 10 jogos (5 da série prata e 5 da série ouro).



Supercharger

CANAL 3 Ind. e Com. Ltda.
Rua da Consolação, 3557
CEP 01416 — São Paulo — SP
Fones: 852-6221/883-3447/280-6814

Mas se você quer continuar a jogar com os tradicionais cartuchos, **nós também fabricamos**. São mais de 180 jogos diferentes e agora os novos lançamentos: Decathlon, Congo Bongo, Springer, Porky's, Krull e outros...

Fonte: Video News



Foto: Hélio Ferraz

si, ou seja, não adiantava tentar carregar um jogo do Comp-K7 no Supercharger e vice-versa. O Comp-K7 levava uma desvantagem: não funcionava com jogos maiores de 4 Kbytes, o que o limitava um pouco. Justificando o porquê da existência do produto, Antônio José Silva, diretor comercial, disse em entrevista à *Micro & Vídeo*: “O circuito vai ao encontro da política comercial de contenção da importação de chips, e, além disso, é muito mais barato usar fitas que cartuchos”⁶. A Splice tencionava lançar os modelos B (para Odyssey e Intellivision) e C (para o SpliceVision) do Comp-K7, fato que não aconteceu.

Duas empresas diferentes, uma do Rio de Janeiro e outra de São Paulo, ainda lançaram/anunciaram outros dispositivos de fitas para o Atari sob sucesso mais moderado. A primeira, a VGS (Unitronic Eletrônica Ltda.), já fabricante de cartuchos, lançou o Game Charger em setembro. Ele era mais facilmente encontrado no Rio, rodava também os títulos de 8 Kbytes e vinha com oito jogos de brinde⁴³. A segunda, a Digitel, empresa do ramo de telefonia que ingressou no mercado de games e produzia cartuchos, anunciou o Digigame K7 para setembro e veiculou propagandas do produto em revistas especializadas. Porém, minhas pesquisas levam a crer que o aparelho não chegou a ser realmente vendido, uma vez que nenhum colecionador e/ou entusiasta de videogames clássicos teve a oportunidade de possuir/ver um Digigame K7, ao vivo, em todos estes anos. Nada. O preço anunciado, de toda forma, era de aprox. 180 mil cruzeiros (R\$ 670,00)⁴¹.

Talvez o aparelho mais fantástico e diferente produzido no país tenha sido o Copy Game, um cartucho que, de forma inédita, copiava outros cartuchos de jogos em fitas cassete. Desenvolvido no país, o aparelhinho possuía internamente um processador 8085 da Intel e um software específico, tudo para possibilitar a cópia – que levava em torno de 40 segundos – de jogos de Atari, fossem de 4 Kb ou de 8 Kb, para fitas cassete convencionais, as quais posteriormente podiam ser lidas pelo





Fitas cassete de jogos e o Comp-K7 da Splice.
Fotos: Hélio Ferraz

próprio. Custando 220 mil cruzeiros (aprox. R\$ 980,00) e acompanhado de uma fita gravada com diversos jogos, o Copy Game chegou às lojas em julho⁴⁵.

Um serviço diferente que não podíamos deixar de citar, embora tenha funcionado a partir do final de 1985 e começo de 1986, é o Telegame. Lançado pelo presidente da Embracom, o sr. Jacques Glaz, em 18 de dezembro de 85, o serviço, inédito no mundo, proporcionava a carga de jogos de Atari via telefone. O cliente assinava o produto, recebia um modem, conectava-o ao Atari ou similar por meio do slot de cartuchos, ligava para uma central e descarregava os jogos – em 90 segundos – através de ligações telefônicas. O valor mensal era de 180 mil cruzeiros (aprox. R\$ 150,00) e dava direito à escolha de 150 títulos, número que, em conformidade com a promessa da Embracom, subiria em breve para 500. O curioso da história: a tecnologia era brasileira e foi desenvolvida com investimentos na casa dos 30 bilhões de cruzeiros, algo como 25 milhões de reais⁴⁶.

Em janeiro de 1986 o serviço era assinado por mais de duas mil pessoas e foi exportado para a Argentina e para a Venezuela. Em fevereiro o presidente da empresa foi chamado por ninguém menos que Sam Tramiel, da Atari americana, para que se demonstrasse o invento⁴⁶. As novidades não paravam. Conforme artigo da Folha Informática do dia cinco, o Telegame seria incrementado com um serviço semelhante ao Videotexto: “Os videomaníacos proprietários do console Atari terão a partir de março próximo, por cerca de 200 mil cruzeiros mensais, a possibilidade de receber em suas casas 32 telas informativas. Serão serviços semelhantes ao Videotexto da Telesp, tais como a cotação da bolsa de valores, programação de cinema, teatro e tevê”⁴⁷.

O blog “Meu Joystick” publicou uma entrevista com um usuário do Telegame⁴⁸. Reproduzimos parte dela aqui:





Daqui pra frente, você ganha sempre.

Game Charger VGS é a evolução tecnológica que faz você economizar. Uma interface que estende a memória do videogame, transferindo para si os jogos gravados em K-7 comum de áudio. Isto significa que você pode ter jogos de 2ª e 3ª geração e, com exclusividade, jogos da Série Especial e Série Charger, por preços até 10 vezes menores.

E mais. Na compra de um Game Charger, você ganha uma coleção de fitas com 8 jogos, cujo valor é maior do que o do próprio Game Charger, caso você compre os jogos na forma convencional. Comece a ganhar a partir de agora. Você não vai perder esta, vai?

VGS
UM PRODUTO
UNITRONIC ELETRÔNICA LTDA.

Rio
Av. Copacabana, 195/616 - Tel.: (021) 541-3549
São Paulo
Rua da Consolação, 3368 - Tel.: (011) 280-4610

PARC TO

GAME CHARGER

Fonte: Micro & Vídeo

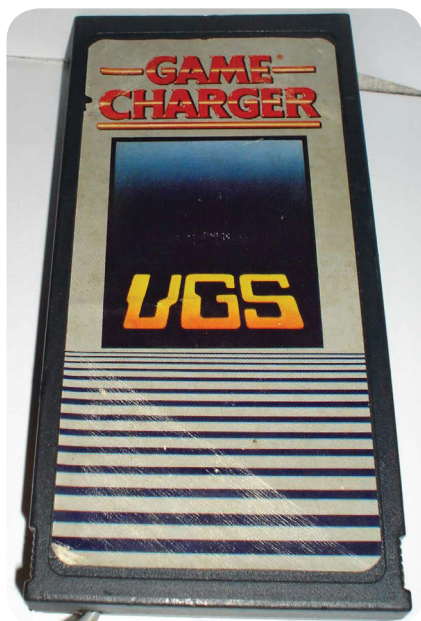


Foto: Hélio Ferraz

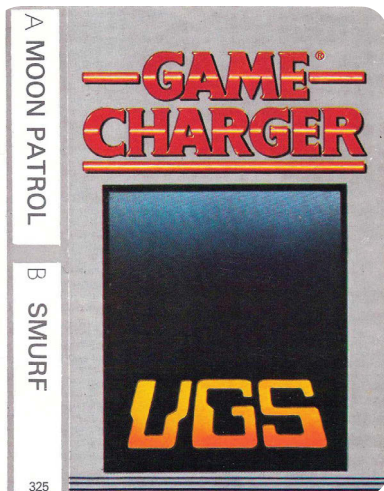


Foto: Hélio Ferraz



Foto: Hélio Ferraz



LANÇAMENTO

DIGIGAME K7

Esta novidade da DIGITEL é para facilitar sua vida e seu bolso. O DIGIGAME K7 substitui os cartuchos convencionais por simples fitas K7. Em uma mesma fita são encontrados 2 jogos diferentes, diminuindo 90% o seu gasto.

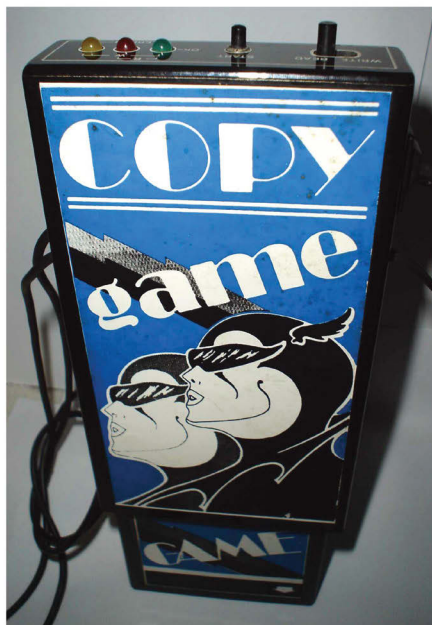
CARTUCHOS PARA COLECOVISION

FABRICAMOS TAMBÉM OS CARTUCHOS PARA COLECOVISION compatíveis com Onix e Splicevision. E mais 200 títulos diferentes para o sistema Atari série comum e especial.

DIGITEL

DIGITEL Ind. Com. de Equipamentos Eletrônicos Ltda.
Escritório e vendas: Av. Jabaquara, 1536/sala 302 (em frente à Estação Saúde do Metrô)- Fone: (011) 578-5840- SP

Propaganda do misterioso Digigame K7. Ninguém sabe, ninguém viu – ao vivo. Fonte: Vídeo News



Copy Game – para copiar os jogos no conforto do lar. Foto: Hélio Ferraz

Quais itens compunham o produto?

- Um modem assíncrono de dados que opera como uma interface entre a central Telegame e o seu videogame Atari.
- Um cartucho armazenador de dados (memória) que opera nos videogames, substituindo os cartuchos individuais de jogos.
- Uma coletânea de instruções que são um arquivo de fichas com instruções gerais de operação do Telegame e instruções particulares para cada jogo ou serviço disponível na central.
- Manual de instruções.



- Folheto “Como instalar seu Telegame”.

- Bolsa para transporte.

Como funcionava o serviço de download? Era tudo automático?

Depois de tudo ligado, conforme o manual, bastava ligar para a central Telegame (em SP, 852-0288, ou no Rio, 285-3133) e falar com uma das atendentes, apenas passando seu código de cliente e o código do jogo que se queria jogar. Mudar a chavinha do modem para a posição REC e colocar o telefone no gancho. Depois aparecia uma mensagem de download concluído. Era só mudar a chavinha do modem para TEL e sua linha ficava desocupada e seu jogo armazenado no cartucho Telegame. Quando queria jogar outro jogo era só desligar o Atari e a memória se apagava automaticamente, ficando livre para outra gravação.



Como vimos, muitas coisas foram produzidas em 1984, contudo, alguns anúncios feitos não deram em nada, tais como o The Voice do Odyssey e o Onyx Coleco-compatível da Microdigital. Há, ainda, diferentes exemplos.

A Digivision, empresa paulista que produzia cartuchos para Atari desde 1983 e com 200 títulos no catálogo, anunciou que lançaria seu console do tipo Atari em outubro de 84. Havia até preço sugerido: 350 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.160,00)⁴⁰. Em entrevista à revista Micro & Vídeo de agosto, José Francisco Oliveira, diretor da empresa, acreditava que “o segmento de consoles para videogames deverá continuar se expandindo por um prazo mínimo de dois anos”⁴⁹. Não há quase detalhes acerca do aparelho, apenas um desenho extremamente simples presente a uma propaganda impressa veiculada em revistas. Infelizmente, o tempo passou e o videogame Digivision ficou somente na promessa. Muito provavelmente, existiram apenas protótipos.



TELEGAME. O SEU ÚLTIMO CARTUCHO

500 JOGOS NUM SÓ CARTUCHO.

Diga não ao telefone e adeus aos cartuchos de videogame. Com TELEGAME é só discar e jogar quantas vezes quiser, na hora que quiser, 24 horas por dia. Tudo muito rápido, tudo muito simples. É só ligar para a central Telegame, escolher um dos 500 jogos do nosso computador e em menos de 2 minutos ele está gravado, via telefone, no seu cartucho TELEGAME. Você usa apenas um impulso do seu telefone para quantos jogos quiser, sem precisar sair de casa para trocar ou comprar cartuchos. Vá a um de nossos representantes assista uma demonstração, e adquira o seu último cartucho.

TELEGAME

TECNOLOGIA
EMBRACOM ELETRÔNICA

SAO PAULO
ÓTICA FOTO MODERNA
Rua Marconi, 44 - Rua Augusta, 218
Rua De Oliveira, Pôrto Alegre, 16
Av. Paulista, 2.370
Av. Itaipu, 1633 Shopping Itaipucenter

80

ÓTICAS BRASIL
Caxias - Ipatinga - Copacabana - Canela
Tijuca - Mafra - Marapanim - Itanagema - Fátima
Jornalópolis - Campo Grande - Botouga
Caracá - Il. Itaipua - Niterói - Alcaçobas
Barra Mansa - Petrópolis - Resende

Fonte: Vídeo News



Imagem do Telegame. Foto: Hélio Ferraz

Outro anúncio veio do fabricante da linha Robby, a Computerland, produtora dos cartuchos e joysticks da linha Robby Game. Anunciaram, também para 84³⁰, o console próprio, um similar do Atari. Um dos exemplares, talvez o único de que se tenha notícia, pertence a um colecionador da cidade de São Paulo, o Sr. Ronaldo Lorando. O aparelho tem um gabinete branco, muito bonito, com adesivos coloridos sobre a tampa e uma caixa igualmente colorida, muito chamativa e com arte igual à dos cartuchos da marca. Esse único exemplar visto, em todos estes anos, parece ser um produto real e não um protótipo; um produto "de loja", isto é, completo com manual de instruções e toda a papelada. Até a conclusão deste livro, tudo leva a crer que o Robby Game tenha sido comercializado por um momento muito breve, talvez meses, e logo tenha sido retirado do mercado.



**CONTINUE COM
DIGIVISION**
AGORA A OPÇÃO COMPLETA

Console DIGIVISION
compatível com
sistema ATARI
BREVE EM TODAS AS LOJAS

LANÇAMENTO

JOYSTICK informatizado anatómico
com duplo botão de tiro

DIGIVISION

R. Marconi, 53 - cj. 41 - São Paulo - SP Fones: (041) 231-2688
e 231-2890 Telex: (011) 32-028 - ISIC - BR - CEP 01040
- REMETEMOS PARA TODO BRASIL - ENTREGA IMEDIATA

Anúncio do console Digivision em propaganda impressa. Fonte: Vídeo News

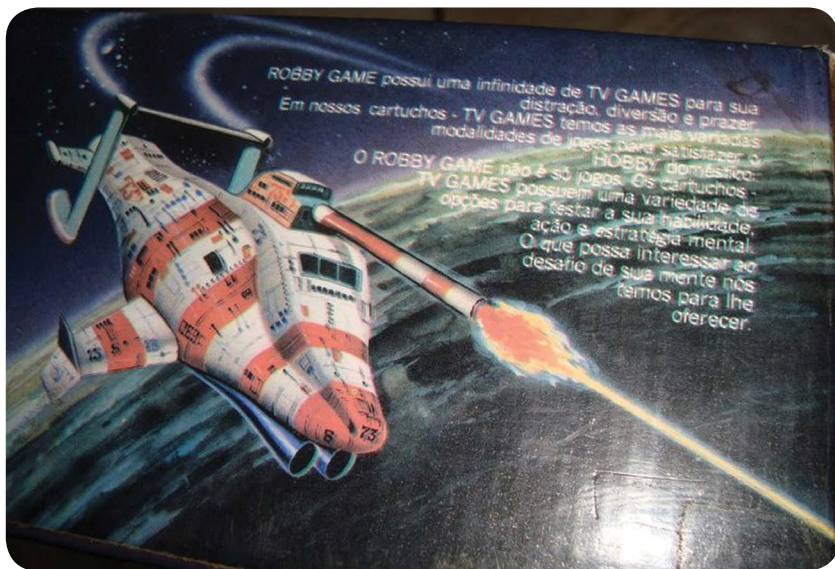


Foto: Ronaldo Lorando



Foto: Ronaldo Lorando





Embora o foco deste livro sejam os acontecimentos de 1984, citei aparelhos que foram lançados depois, caso do sistema Telegame, descrito páginas atrás. A Milmar e a Dynacom, por exemplo, produziram outros similares do sistema Atari após o Dactar e o Dynavision. A primeira fabricou o Memory Game, que vinha com 128 jogos na memória, e a segunda colocou no mercado o portátil Megaboy – além de cartuchos multijogos (conforme propagandas, podendo chegar a 208 em um mesmo cartucho). Referencio o site Atari.com.br:



A Milmar ainda lançou o “Memory Game”, um console bem compacto, com design muito parecido com o Atari Jr. da Atari americana, e com jogos embutidos na memória do console. A Dynacom parou a produção do Dynavision 1 e cartuchos para lançar o Dynavision 2, compatível com o Nintendo Entertainment System, embora ela tenha lançado posteriormente o Megaboy, um console Atari portátil, o qual emitia o sinal de RF via antena para a TV, funcionando “sem fio”; junto com ele foi desenvolvido um cartucho educacional, que é o cartucho de Atari com mais memória existente para um jogo apenas, 64 Kb²⁵.



Outro fato curioso após o boom de vendas do Natal teve a ver com o Intellivision II. Vários clientes notaram que alguns jogos fabricados pela Coleco, isto é, cartuchos importados trazidos de fora ou alugados em locadoras, não funcionavam no aparelho. Acerca do problema, comenta Sergio Vares no site Intellivision BR:



O Memory Game da Milmar. Foto: Hélio Ferraz



Quando o Intellivision II foi lançado, descobriu-se que três jogos da Coleco no mercado, Donkey Kong, Mouse Trap e Carnival não funcionariam nele. Por que não? A Mattel disse que não tinha certeza – talvez alterações de software necessárias ao funcionamento do System Changer [módulo para utilização de cartuchos de Atari 2600] estivessem causando os problemas...

Mas à medida em que se descobria que mais e mais jogos em desenvolvimento na Mattel não funcionavam com o Intellivision II, os programadores perceberam a realidade. A razão do Intellivision II não funcionar com os jogos da Coleco era que ele foi feito para não funcionar.





O EXEC contém uma subrotina para mostrar a nota de copyright da Mattel; o programador simplesmente precisa informar o ano em uma certa posição de memória. Como um jogo concorrente não poderia utilizar essa rotina, essa posição poderia ter qualquer coisa. O EXEC do Intellivision II verifica um bit específico nessa posição; se o bit não está definido, o EXEC não permite a execução do jogo. Com um dado válido nessa posição, o bit será definido; qualquer outra informação e haverá uma chance de apenas 50% do bit ser definido.



Isso foi uma experiência considerável para tornar inúteis os cartuchos dos concorrentes e, portanto, poderia perfeitamente ser ilegal. Ninguém sabia. Mas quando os jogos passaram de 4K para 8K de tamanho, mais programadores da Mattel passaram a utilizar telas de título especiais que “pulavam” a rotina de copyright do EXEC. Estes programadores foram avisados para se certificarem que o bit havia sido definido.

Obviamente, assim que o Intellivision II foi lançado, os concorrentes descobriram como fazer seus novos cartuchos funcionarem nele⁶⁰.



No Posfácio discorri brevemente sobre os rumos que o mercado tomou a partir de 1985, quando mais páginas da história *gamística* do Brasil foram viradas.

No próximo capítulo, será discutido o jogo da Turma da Mônica que Maurício de Souza pretendia lançar para Odyssey e/ou Atari.

CHEGOU MEGABOY: O VIDEOGAME QUE É EDUCATIVO, MAS NÃO É CHATO.

MegaBoy é o videogame nota 10: ele vem com um cartucho que ensina de maneira muito divertida Matemática, Música e Inglês. Tudo isso com muita ação, cores, sons e efeitos especiais. E depois de aprender, é hora de brincar pra valer com os MegaCartuchos do sistema Atari*, com

mais de 400 games diferentes.

MegaBoy é portátil, à pilha, e funciona por controle remoto para 1 ou 2 jogadores em qualquer TV. Além disso, tem como opcional fonte eliminadora de pilhas. Aprendeu?

MegaBoy
COMPACT

P.S. Na hora de pedir para seu pai, fale que MegaBoy é educativo...

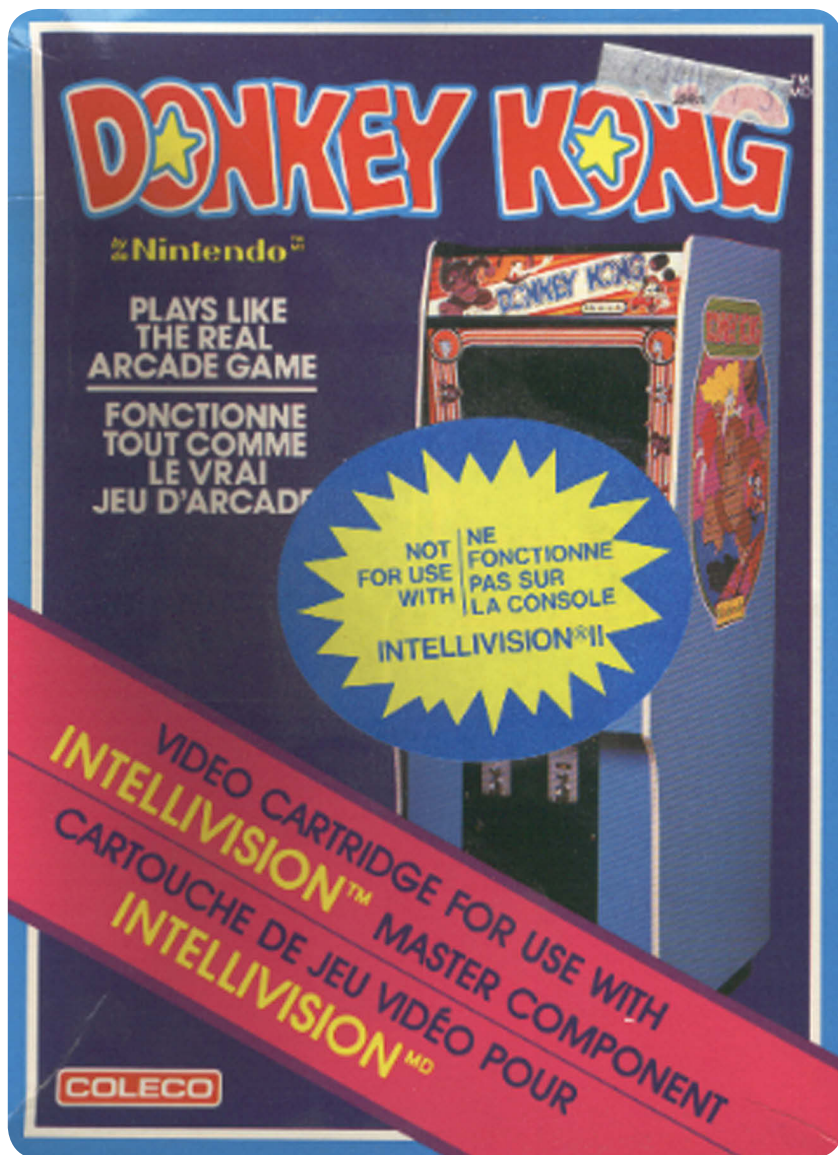


MegaCartuchos Opcionais, 64, 128, 160, e até 208 games Atari* num único cartucho!


DYNACOM
A Dynacom é fera.

O Megaboy da Dynacom. Fonte: Vídeo News





Cartucho Coleco com a inscrição sobre o não funcionamento no Intellivision II



O JOGO DA MÔNICA, PARA ODYSSEY E ATARI, QUE NÃO SAIU

Em meu livro anterior comentei brevemente a respeito de um jogo da Mônica que seria feito para o Odyssey e talvez, também, para o Atari¹. Como as notícias começaram a surgir em 1984, resolvi debruçar-me sobre a questão nesta nova obra, pesquisando de maneira mais contundente a respeito dos acontecimentos.

A primeira menção apareceu na Folha Informática do dia 12 de Setembro de 1984 em uma matéria intitulada como “As Coelhoadas da Mônica Chegam ao Computador”⁵⁴. O artigo relatava a parceria entre a Maurício de Souza Produções e uma empresa do Canadá, a Vidiom, cuja tecnologia de vídeo e computação seria usada em futuras produções da Turma da Mônica, desenhos animados que se valeriam de novos artifícios tecnológicos. Segundo o texto: “[a tecnologia] não será usada na animação dos personagens, mas sim para movimentar





câmeras, aperfeiçoar cenários, obter perspectivas que não são conseguidas na mesa de animação tradicional e conseguir novos brilhos de cores”⁵⁴.

O assunto que interessa a nós, porém, está na parte da matéria acerca de jogos. Citando a data de lançamento para o final daquele ano, o texto entrava em pormenores do enredo de um jogo de videogame da Mônica: Cebolinha roubaria o coelho Sansão e Mônica o perseguiria incansavelmente por vários cenários, tendo de enfrentar raios, abelhas e outros desafios. A história foi criada pelo roteirista Reinaldo Weisman, de “As Aventuras da Turma da Mônica” e “A Princesa e o Robô”, e ganharia vida eletrônica por meio da empresa paulistana de tecnologia Gadget. Uma das preocupações, essencial diria, era a de que se mantivessem as caracterizações dos personagens, conforme comentou Luiz Gonzaga de Luca, diretor de marketing da Maurício de Souza Produções, à equipe do jornal: “Fizemos questão que os personagens não ficassem descaracterizados no videogame. Muitas empresas quiseram usar o rosto do Cebolinha e da Mônica para embalar cartuchos de videogames já existentes, sem o personagem aparecer na tela da tevê. Mas recusamos esse tipo de merchandising. Queremos que os nossos personagens sejam os mesmos, tanto no cinema como num jogo”.

De fato, a reportagem dá a entender que o jogo da Mônica estava em estágio adiantado de desenvolvimento, que “muitas empresas” haviam sido contatadas. Diferentemente do caso da Philips e do cartucho Didi na Mina Encantada! para o Odyssey, isto é, em que aproveitaram um cartucho pronto (Pick Axe Pete) e adaptaram-no à realidade nacional¹, Maurício de Souza exigia algo genuinamente brasileiro, criado aqui do começo ao fim. Outra menção a respeito do jogo da Mônica surgiu em uma edição da revista Micro & Vídeo⁵⁵ em dezembro de 1984 – e, de novo, mencionou-se a data de lançamento para o “fim do ano”.

Jornal da Telinha



Cebolinha vai estar no 1.º game nacional

São Paulo — Até o final do ano a Maurício de Souza Produções deverá lançar o primeiro cartucho de videogame com enredo e personagens totalmente nacionais. O videogame terá diversas fases, no estilo do best-seller “Smurf”, nas quais o jogador deverá conduzir a “menina mais valente da face da Terra” em uma perseguição contra o impertinente Cebolinha, até recuperar seu coelho Sansão. Entre os obstáculos mais perigosos, Mônica deverá enfrentar abelhas ferozes, raios e ainda desviar-se de um punhado de maçãs atiradas pelo Cebolinha. A perseguição termina em

uma nave espacial com o costumeiro espantamento do azarado personagem.

A Maurício de Souza ainda não definiu a compatibilidade do novo cartucho, mas as hipóteses mais prováveis são para os sistemas Atari e Odyssey. O software da primeira aventura dos mais populares personagens criados por Maurício de Souza foi desenvolvido pela empresa paulista Gadget, a partir de um roteiro criado por Reinaldo Weisman, autor dos argumentos dos longa-metragem “As aventuras da turma da Mônica” e “A princesa e o robô”.

Anúncio do jogo da Mônica veiculado na Micro & Vídeo.



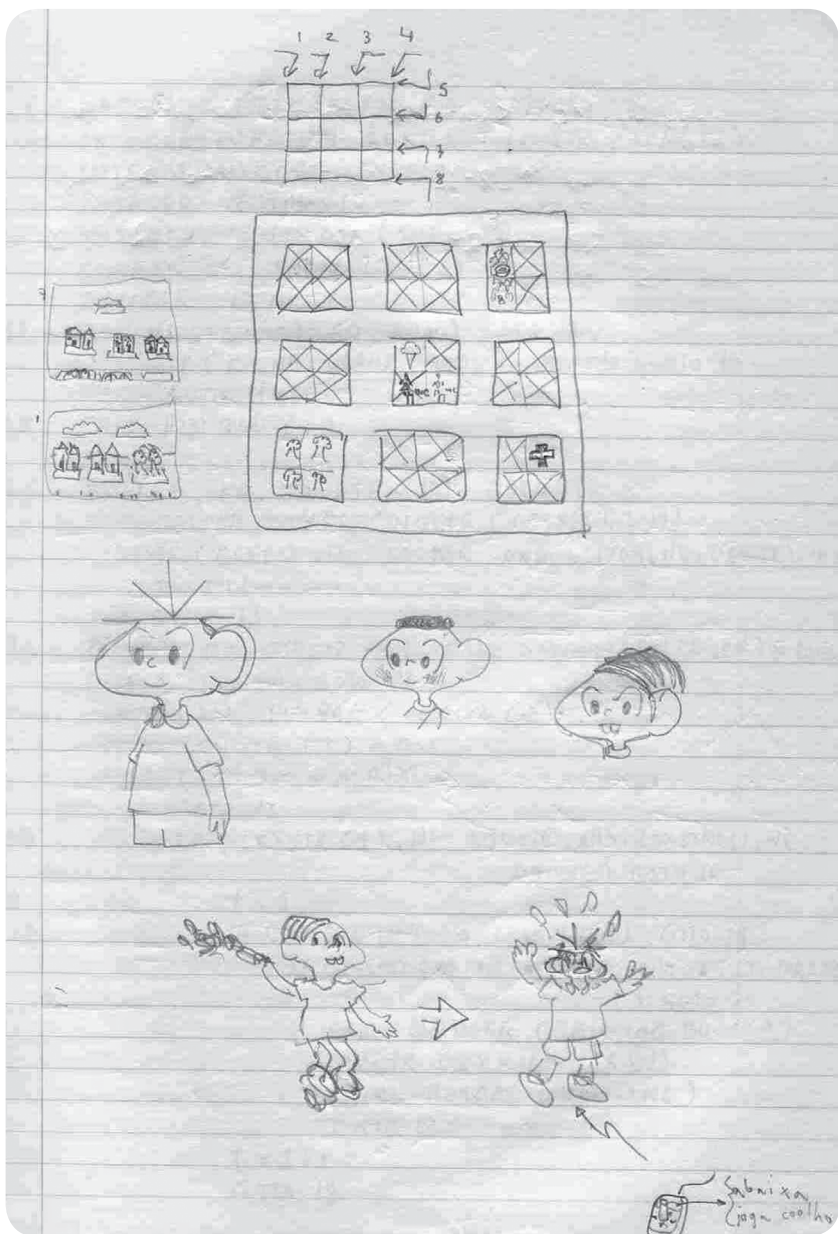


Antes de prosseguir, porém, a história começou bem antes, quando um jovem prodígio brasileiro, Jecel Mattos de Assumpção Jr., idealizador de vários projetos de games e computadores ainda nos anos setenta, havia bolado um jogo da Mônica anteriormente a quaisquer anúncios na mídia. Coincidência ou não, eis o relato do próprio em que, curiosamente, comenta sobre o contato feito para realizar o jogo “oficial”:

“Uns meses antes disso [artigo da Folha de S. Paulo] eu vi um aviso, em um quadro da Poli-USP, que uma empresa estava precisando de programadores de videogame. Não me lembro qual era o nome da empresa na época, mas no fim dos anos oitenta ela se chamava LDJ. Eu telefonei para lá em junho e contei sobre o videogame que construí em 1979 e sobre os jogos que eu tinha programado no meu microcomputador TI99/4A. Perguntei com qual console eles trabalhavam e me responderam que estavam escolhendo entre o Atari e o Odyssey.

Eu mencionei que conhecia um pouco do sistema de desenvolvimento para o Atari. Creio que o nome dele era “Frog” ou algo assim. Acho que era uma placa que ia no computador Apple II com um cabo que terminava em um cartucho. Esse cartucho era, então, colocado no Atari 2600. Não sei se era um simples emulador de ROM especializado ou se tinha mais recursos. Depois de mais de um mês sem nenhuma notícia, telefonei outra vez para a empresa. Disseram-me que eu tinha sido o melhor candidato, mas que um dos sócios, o Sr. Fernando Jordan, estava na França e o projeto do jogo só começaria quando ele voltasse. Logo depois disso saiu o artigo na Folha de São Paulo.

Somente por volta de abril de 1985 o pessoal da empresa me telefonou. Perguntaram “você se lembra de nós” e eu respondi “claro que sim! E vocês se lembram de mim?”. Dessa vez foram até minha casa para conversar, de modo que achei que a coisa estava ficando mais séria. O Sr. Fernando e o outro sócio,



Rascunho de um jogo da Mônica concebido por Jelcel.



o Sr. Aurélio Lebovits, disseram que queriam lançar um computador Apple II. Eu mostrei o que eu tinha construído para mim (tenho até hoje) e falei que tinha umas idéias de como fazer algo bem melhor que o original (lembro-me bem de ter dito isso, mas não tenho a menor idéia do que eu tinha em mente).

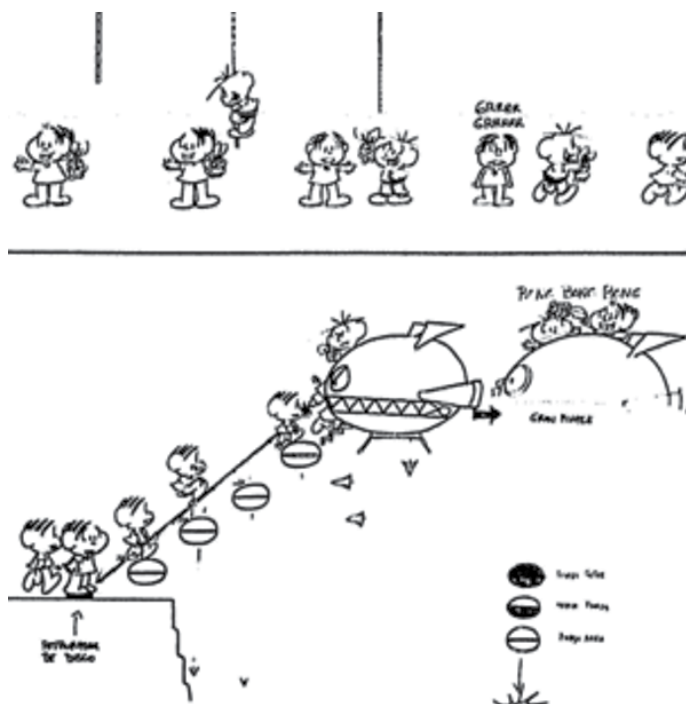
Claro que perguntei sobre o projeto do videogame. Eles disseram que tinham sido contratados pelo Maurício de Souza para produzir um jogo da Mônica, mas que acabaram brigando por causa do prazo. Já era agosto e o Maurício exigia o lançamento para o Natal, e eles disseram que era impossível. Eu disse que eles deveriam ter me consultado, já que eu seria o programador do projeto! O prazo teria dado tranquilamente, porém, nem o Atari e muito menos o Odyssey seriam capazes de mostrar uma Mônica ou um Cebolinha que pudessem ser realmente reconhecidos pelas crianças. Tanto é que trocaram o “Pick Axe Pete” pelo Didi, no Odyssey, mexendo apenas na caixa do cartucho e no manual – o sprite de baixa resolução ficou exatamente igual. Impossível atender à requisição do Sr. Maurício.

Resumindo: o projeto do videogame da Mônica não teve programador porque não passou de uma discussão entre executivos. Mas se tivesse tido, eu já havia sido escolhido como o melhor candidato. Uma curiosidade: eu quase implementei um jogo da Mônica bem antes da história aparecer. E um ano mais tarde quase fui contratado para programar outro jogo da Mônica. Imagine se eu o tivesse implementado antes? De todo modo, a “entrevista” foi tão superficial que os caras nunca teriam sabido disso”.

O relato de Jecel, como se vê, é muito interessante. Conforme a história nos mostrou, não houve jogo algum da Turma da Mônica para os consoles da “Era Atari”. Além do primeiro título citado em reportagens, os demais jogos que supostamente utilizariam da mesma técnica da empresa canadense Vidiom sequer apareceram também. Nada.

Desconfiamos de que o real motivo para o não lançamento, fora a pressa por parte de Maurício de Souza, tenha sido o desejo irredutível de que os personagens fossem fielmente reconhecíveis na tela do videogame, o que seria impossível com aquela tecnologia disponível no Brasil em 1984. Como retratar a Mônica e o Cebolinha em imagens geradas por um Atari? Por um Odyssey? Caso a opção fosse um microcomputador, como o Apple II ou o ZX Spectrum, talvez o jogo pudesse ter virado realidade.

Maurício de Souza abortou o projeto, certamente, em favor da espera por novas tecnologias. Anos depois, de fato, jogos da Mônica foram criados para o Master System e para o Mega Drive, sistemas capazes de demonstrar os personagens com realismo na tela.



Idéia para o jogo da Mônica. Fonte: Maurício de Souza.





POSFÁCIO

Tenho de ser honesto. Não pretendo escrever a continuação desta obra, ou seja, não tenciono publicar os livros 1985, 1986, 1987 e assim por diante. Não. Em virtude da decisão tomada, escrevo este posfácio para relatar, no português popular, “quem fim levou” a primeira geração de videogames que o Brasil viu chegar em 1983. A “Era Atari”, caso queiramos assim batizar os equipamentos que foram comercializados de 83 ao início do anos 90, pode ser definida conforme os consoles que foram assunto de meu primeiro livro e que são assunto deste: Odyssey, Atari, Intellivision e SpliceVision. Quero dizer, consoles, cartuchos, acessórios, interfaces etc.

O Atari 2600, por exemplo, ainda podia, pasmem, ser encontrado para aquisição nas lojas em 1993. O modelo 2600-S, cujos controles eram fixos ao gabinete (não destacáveis) e as chaves metálicas (Game Select, Game Reset etc.) foram transformadas em botões plásticos, era o único modelo à venda. Dez longos anos e o Atari persistia firme nas prateleiras das lojas. É um feito e tanto.





Atari 2600-S, o último modelo à venda pela Polyvox.

O Dactar, da Milmar, estava nas prateleiras até meados de 1991. O Intellivision II e o Odyssey perambulavam pelos magazines até 1986 e 1987. O SpliceVision pôde ser comprado até meados de 1985, mas teve suporte, em termos de assistência técnica, até 1989³¹. Quanto ao Intellivision, referencio esta citação de Sergio Vares do site Intellivision BR: “A Digiplay fabricou e vendeu cartuchos para o Intellivision até a metade de 1985, quando a indústria de jogos no Brasil começou a perder força. No final desse ano, o nome da empresa foi alterado para Epcom”.

A derrocada destes videogames aconteceu, basicamente, por dois motivos. Um deles foi reflexo do que houve nos Estados Unidos com o lendário Crash dos Videogames¹: a competição com os primeiros microcomputadores pessoais que, com ou sem atraso, paulatinamente aportaram no Brasil e conquistaram os jogadores. Falo de aparelhos como o TK90X,

A Microdigital lança no Brasil o micro pessoal de maior sucesso no mundo.

A partir de agora a história dos micros pessoais vai ser contada em duas partes: antes e depois do TK 90X.

O TK 90X é, simplesmente, o único micro pessoal lançado no Brasil que merece a classificação de "software machine": um caso raro de micro que, pela sua facilidade de uso, grandes recursos e preço acessível recebeu a

atenção dos criadores de programas e periféricos em todo o mundo.

Para você ter uma idéia, existem mais de 2 mil programas, 70 livros, 30 periféricos e inúmeras revistas de usuários disponíveis para ele internacionalmente.



E aqui o TK 90X já sai com mais de 100 programas; enquanto outros estão em fase final de desenvolvimento para lhe dar mais opções para trabalhar, aprender ou se divertir que com qualquer outro micro.

O TK 90X tem duas versões de memória (de 16 ou 48 K), imagem de alta resolução gráfica com 8 cores, carregamento rápido de programas (controlável pelo próprio monitor), som pela TV, letras maiúsculas e minúsculas e ainda uma exclusividade: acentuação em português.

Faça o seu programa: peça já uma demonstração do novo TK 90X.

Preço de lançamento*

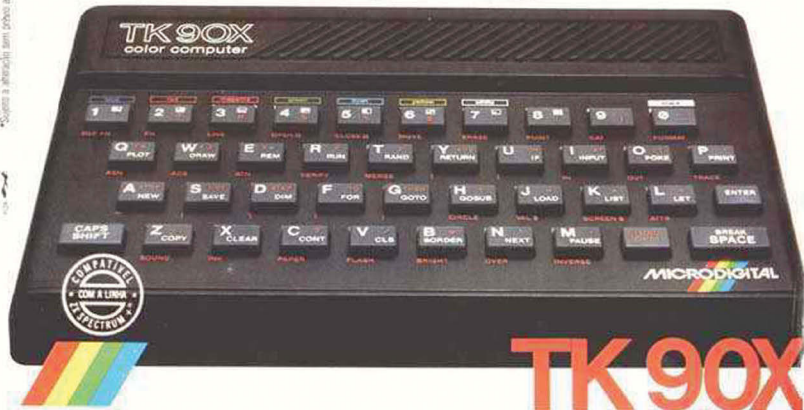
16 K - C/\$ 1.499.850 • 48 K - C/\$ 1.749.850

MICRODIGITAL

Chegou o micro cheio de programas



*Segundo a literatura sobre preços atuais.



TK 90X

Computadores pessoais, como o TK90X, tinham jogos mais complexos e bonitos visualmente.
Fonte: Micro Sistemas



O CP400, da Prológica, também tinha jogos em cartucho. Fonte: Wikipedia

da Microdigital, o Expert, da Gradiente, e o CP400 da Prológica, além dos diversos clones nacionais da linha Apple II. Os computadores, além de auxiliarem os pais com programas voltados ao lar, podiam ser usados por crianças e jovens para trabalhos escolares e, principalmente, para jogar. Eles dispunham de jogos com maiores capacidades gráficas e sonoras, e enredos mais complexos, afinal, não dependiam apenas de cartuchos, mas usavam diskettes - e fitas cassete - para armazenamento.

O segundo motivo teve a ver com o progresso, o inevitável progresso. Em 1989 o mercado brasileiro de games se rendeu às novidades que aconteciam no estrangeiro havia alguns anos. Eram os novos consoles que vinham da terra do sol nascente, o Master System, da SEGA, e o Famicom (NES) da Nintendo, sucessos também nos Estados Unidos. Em junho daquele ano a Dynacom lançou o Dynavision II⁵⁹, inaugurando o mercado nacional do padrão Nintendo. A Gradiente não ficou atrás e lançou seu Phantom System em novembro. Outras empresas, como a CCE e a Milmar, igualmente não perderam tempo, lançando seus similares do NES. A coisa não ficou, é óbvio, somente nos aparelhos: novo ciclo de cartuchos não oficiais começou a ser produzido; algo que refletiu o comércio de cartuchos similares do Atari.

ENTRE NESSA

TOTALMENTE
COMPATÍVEL
COM NINTENDO®

DYNAVISION II

COMPETITION JOYSTICK

Os únicos Joysticks de Competição. Formato anatómico, acionamento suave garantindo jogadas prolongadas, botões para disparos de resposta rápida, seleção e início de jogo incorporados ao joystick (utilizados somente nos modelos compatíveis com Nintendo®).

ADAPTADORES

Possibilitam o uso de todos os cartuchos Nintendo® do padrão americano e japonês.

CARTUCHOS

Mais de 200 títulos para sua diversão... Jogos que vão de 192 K a 4 megas. Até a resolução de tela dos títulos, a disposição para Pistola Laser.

PISTOLA LASER

Acionamento suave e pontaria certa. Com a Pistola Laser Dinacom você poderá usar todo seu reflexo e, na velocidade da luz, vencer os desafios de jogo.

O Dynavision II é o mais completo videogame de última geração. Com Joysticks de Competição, Pistola Laser (opcional), novo painel com facilidades de operação o Dynavision II é o único videogame que tem silenciamento de tela na troca de cartuchos. Dynavision II: grandes desafios para grandes jogadores.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
A FRENTE DA SUA IMAGINAÇÃO

PRODUZIDO NO CHILE S. 15

Dynavision do padrão NES, nova geração que chegava para ficar. Fonte: Videogame



Phantasy Star

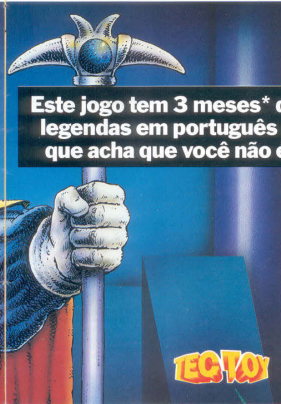
Lassie, o vilão do Phantasy Star, acha que você não é fera em videogame coisa nenhuma, que os jogos que você já jogou até hoje foram brincadeiras de criança, e que no Phantasy Star é que você vai ver o que é bom pra isso.



E o pior é que ele tem um pouco de razão: Phantasy Star é o primeiro jogo de videogame de longa duração lançado no Brasil (lá fora esse tipo de jogo é chamado 'Role Playing Game', e é um grande sucesso), e pode levar até 3 meses* para acabar. Ele traz um monte de situações novas e emocionantes, e tem bateria de lição para garantir até 5 jogos

na memória. Você vai ajudar a princesa Alis e os seus amigos a derrotarem Lassie, usando toda a sua estratégia, lógica e raciocínio. Juntos, vocês vão enfrentar desafios, através das estrelas, achar amigos, itens mágicos, armas como espadas e pistolas de fogo e até armaduras de diamante para as batalhas no

sofo e no subsofo. E entre uma viagem espacial e outra, você aprende e aprende muito sobre o Sistema Solar. Alguém conhece a verdadeira herança de Alis. Então, vá à luta: a luta é o seu campo visual, e como na vida real, você só tem uma vida para destruir esse vilão.



Este jogo tem 3 meses* de duração, legendas em português e um vilão que acha que você não é de nada.

SEGA

TEC TOY



Master System®

Anúncio de jogo do Master System, mais complexo. Fonte: Videogame

Porém, a nova empresa de brinquedos Tec Toy não se rendeu àquele padrão, mas optou pelo concorrente dele no Japão, o Master System, tendo licenciado o produto – oficialmente – da SEGA⁵⁹. Assim chegava, em setembro, o Master System nacional sob uma campanha publicitária gigantesca. A nova guerra estava armada em solo brasileiro: Nintendo contra SEGA.

Os microcomputadores e os novos videogames acabaram sendo, como citei, os responsáveis pelo fim da Era Atari. As crianças não queriam mais saber daquelas imagens e sons simples, mas buscavam nos novos consoles os gráficos mais coloridos e bem-feitos, músicas e sons mais realistas, além de jogabilidade mais complexa. Aos poucos, as locadoras trocaram os velhos cartuchos pelas novas tecnologias.

As diversas empresas que produziam cartuchos similares do Atari, assim como apareceram da noite para o dia, fecharam. Outras mudaram de plataforma, vindo a produzir jogos para os

sistemas mais novos. Empresas como a Gradiente, por exemplo, seguiram em frente e adotaram lançamentos dos consoles modernos, procurando manter em dia a tecnologia. A Philips e a Sharp simplesmente cancelaram os respectivos departamentos de videogames. A vida continuava.

Anos depois, os videogames da geração que inaugurou o produto no Brasil acabaram retornando de uma forma ou de outra. Seja por meio do colecionismo de games, iniciado mais ou menos em meados dos anos noventa, seja por lançamentos em CD de coletâneas para os consoles mais novos.

Depois de tudo que foi jogado, visto e dito, fica apenas uma coisa: a predileção por aquelas máquinas tão simples e ao mesmo tempo tão legais.

Eram verdadeiras fábricas de sonhos.





BIBLIOGRAFIA

1. CHIADO, M.V.G. 1983: O Ano dos Videogames no Brasil. São Paulo: Edição do Autor. 2011. 108 p.
2. DISPUTA entre videogames continua após o Natal. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 18 jan. 1984, Folha Informática, p. 4.
3. SCHIAVONI, J. O fascínio e os lucros do videogame. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 9 mai. 1984, Folha Informática, p. 1.
4. A GUERRA sem vencidos. *Revista Veja*. São Paulo: Editora Abril, 7 mar. 1984, p. 52-55.
5. ATARI vê saída para crise dos videogames. *Folha de S. Paulo*. São Paulo, 11 jan. 1984, Folha Informática, p. 29.
6. BONAS, M. Como estão os videogames. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 8, jun. 1984, p. 6-11.
7. FOX e Telesys desistem dos videogames. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 4, fev. 1984, p. 10.
8. SOFTWARE não detém Intellivision. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 4 jan. 1984, Folha Informática, p. 4.
9. EMPRESÁRIOS aceitaram bem a eleição "Melhores de 83". *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 11 jan. 1984, Folha Informática, p. 27.
10. CARVALHO, M.C. A colorida e ruidosa guerra que envolve os adolescentes. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 6 jun. 1984, Folha Informática, p. 1.
11. PROMOÇÕES esquentam a guerra dos videogames nas férias. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 11 jul. 1984, Folha Informática, p. 31.
12. ENFIM chega às lojas novo cartucho Odyssey. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 1 fev. 1984, Folha Informática, p. 2.

13. ODYSSEY tem novos cartuchos e um programa que imita a voz. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 25 abr. 1984, Folha Informática, p. 29.
14. ANTENA. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 25 jan. 1984, Folha Informática, p. 2.
15. A INVASÃO dos videogames. *Exame*. São Paulo: 23 fev. 1983, p. 22-28.
16. JORNAL da Telinha. *Videomagia*. Rio de Janeiro: n. 14, Mar. 1984, p. 20.
17. GROW lança cartuchos de videogames. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 4, fev. 1984, p. 10.
18. ATARI e Odyssey promovem torneios de videogame. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 15 fev. 1984, Folha Informática, p. 1.
19. EMPRESA faz aparelho de TV com videocassete. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 1 nov. 1990, Folha de Negócios, p. 1.
20. CASSENS, C. [Entrevista]. *Jogos 80*. Dez. 2004. N. 4, p. 10-14. Disponível em www.jogos80.com.br. (Acessado em 24 Jan. 2012).
21. MICRODIGITAL lança Onyx, game compatível com Atari. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 31 out. 1984, Folha Informática, p. 33.
22. ONYX Junior, mais um Atari no mercado. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 11, Set. 1984, p. 47.
23. CCE prepara seu videogame Atari. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 28 mar. 84, Folha Informática, p. 1.
24. SCHIAVONI, J. O Supergame pode balançar o Atari. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 15 ago. 1984, Folha Informática, p. 29.
25. Atari.com.br. Disponível em: <http://www.atari.com.br/historia/> (acessado em 23 jan. 2012).
26. Intellivision.BR. Disponível em: http://www.intellivisionbr.classicgaming.com.br/Empresa_Digisplay.htm (acessado em 23 jan. 2012).
27. MATTEL vende Intellivision. *Jornal da Telinha. Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 6, abr. 1984, p. 14.
28. ROMÉRIO, S.M. Digiplay Lança o Intellivision II. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 21 nov. 1984, Folha Informática, p. 33.
29. INTELLIVISION II vem com promessa de virar o jogo. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 12, out. 1984, p. 6-7.
30. WORCMAN, J. Atari, mais que uma marca, um sistema universal de videogames. *Video Magia*. Rio de Janeiro: n. 14, 1984, p. 18-21.
31. Kazuaki Ishizu [Entrevista]. *Jogos 80*. São Paulo: n. 8, Dez. 2011, p. 71-78. Disponível em: www.jogos80.com.br (acessado em 24 jan. 2012).
32. VIDEOGAMES continuam batendo os recordes. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 26 dez. 1984, Folha Informática, p. 21.

33. CARVALHO, M.C. No Natal, o charme dos presentes tecnológicos. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 28 nov. 1984, Folha Informática, p. 1.
34. OS VIDEOGAMES prometem fazer a festa. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 12, ago. 1984, p. 38-41.
35. ATARI.com.br. História. Disponível em: <http://www.atari.com.br/historia/index.html> (acessado em 23 de janeiro de 2012).
36. COMPUTADOR com teclado para uso em videogames. Vitrine. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 8, jun. 1984, p. 60.
37. COMPUMATE. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/CompuMate> (acessado em 23 de janeiro de 2012).
38. Da SILVA, DJ. Dactar-Comp tem falhas no teclado e cursor impreciso. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 15 ago. 1984, Folha Informática, p. 28.
39. DYNACOM apresenta teclado que transforma game em micro. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 7 nov. 1984, Folha Informática, p. 32.
40. BONAS, M. Muitas novidades e promessas aumentam expectativas nos games. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 19 set. 1984, Folha Informática, p. 28.
41. CIRCUITO. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 12 set. 1984, Folha Informática, p. 31.
42. BONAS, M. Interfaces, sucesso certo nos games. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 12 set. 1984, Folha Informática, p. 34.
43. INTERFACES, supercartuchos para melhorar seu videogame. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 10, ago. 1984, p.19-20.
44. SPLICE lança jogos em cassete. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 30 mai. 1984, Folha Informática, p. 31.
45. MAIS UM aparelho para gravar cartuchos. *Jornal da Telinha. Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 9, jul. 1984, p. 15.
46. EMBRACOM anuncia negociação com a Atari sobre Telegame. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 4 fev. 1986, Economia, p. 15.
47. TELEGAME terá um serviço semelhante ao Videotexto. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 5 fev. 1986, Folha Informática, p. 7.
48. Conteúdo por download para o seu videogame. Disponível em: <http://meujoystick.wordpress.com/2009/01/27/conteudo-por-download-para-o-seu-videogame-novidade-desta-geracao/> (acessado em 23 de janeiro de 2012).
49. LANÇADO mais um Atari. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 10, ago.1984, p. 10.
50. VIDEOGAMES dão show na UD. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 6. Abr. 1984, p. 11.
51. BARROZO, O. Videogames, um mercado onde não existe crise. *Vídeo News*. Rio de Janeiro: Ano 3, n. 23, Abr. 1984, p. 72-75.

52. NOVA opção em console. *Vídeo News*. Rio de Janeiro: Ano 3, n. 23, Abr. 1984, p. 82.
53. DOIS cartuchos na compra do Intellivision. *Jornal da Telinha. Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: Ano I, n. 8, Jun. 1984, p. 14.
54. AS COELHADAS da Mônica chegam ao computador. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 12 set. 1984, Folha Informática, p. 35.
55. CEBOLINHA vai estar no primeiro game nacional. *Micro & Vídeo*. Rio de Janeiro: 11 dez. 84, Ano I, n. 11.
56. SANTAGADA, S. A situação social do Brasil nos anos 80. Disponível em: *revistas.fee.tche.br/index.php/indicadores/article/viewFile/179/389* (acessado em 27 jan. 2012).
57. PEDRAS, G.B.V. História da dívida pública no Brasil: de 1964 até os dias atuais. Parte 1. Capítulo 2. Disponível em: www.tesouro.fazenda.gov.br/divida_publica/.../Parte%201_2.pdf (acessado em 27 jan. 2012).
58. OLIVEIRA, S.C. A crise financeira dos anos 80. Disponível em: <http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2005/02/308819.shtml> (Acessado em 27 jan. 2012).
59. BASSI, S. Nova geração de videogames chega ao país. *Folha de S. Paulo*. São Paulo: 6 dez. 1989, Folha Informática, p. H-1.

“1984: A Febre dos Videogames Continua” representa a continuação da primeira obra do autor, Marcus Vinicius Garrett Chiado, dedicada a historiar os acontecimentos que levaram ao surgimento oficial do videogame, enquanto nova forma de entretenimento, em nosso país.

Sequência direta do processo de pesquisa e de investigação do passado *gamístico* brasileiro, o livro discute lançamentos bem interessantes, alguns até inusitados, daquele ano: novos consoles similares do Atari 2600, como o Onyx Junior e o Supergame, o inédito Intellivision II da Digiplay, novidades em cartuchos para todos os aparelhos, sistemas de carga de jogos em cassete, como o Supercharger e o Comp-K7, teclados que “transformavam” os videogames em microcomputadores, como o Basic Keyboard da Dynacom, e tantos outros – verdadeira “enxurrada” de equipamentos.

Com a tradicional abordagem voltada ao mercado e aos bastidores de então, a obra também traz muitos casos, fatos, números, citações, curiosidades e imagens; quase tudo calcado em material de imprensa da época, registros – hoje – históricos de revistas como a Micro & Vídeo, a Vídeo News, a Veja e a Exame, bem como de jornais tais qual a Folha de São Paulo. Alguns detalhes, por outro lado, foram preenchidos por memórias do próprio autor, que viveu o período analisado. Memórias de vinte e oito anos atrás.

ISBN 978-85-910970-2-9



9 788591 097029



APÊNDICE I

O TOP GAME DA BIT ELETRÔNICA

No livro “1983” citei, de maneira muito breve, o Top Game, meramente devido à falta de informações. Eu simplesmente não encontrava sequer uma foto daquele console em publicações do período. Porém, o destino bateria à porta após o lançamento do livro, quando fui contatado por um dos antigos sócios da empresa, o Sr. Guilherme Ferramenta, interessado em compartilhar as suas histórias. Que surpresa!

A Bit Eletrônica foi fundada no Rio de Janeiro pelos sócios Guilherme Ferramenta e Ricardo Achcar. Com o *know-how* adquirido no ramo da Engenharia e o gosto por computadores, eles produziram, por exemplo, o primeiro micro que a empresa Embratel utilizou, o MicroKit, por meio do qual os funcionários tiveram o contato inicial com a Informática. O *boom* do videogame no estrangeiro levou os sócios à vontade de, aproveitando-se da incursão prévia no mundo dos computadores, criar o próprio

console. Depois de quase dois anos de trabalho e desenvolvimento, o Top Game foi lançado em dezembro de 1982, à época do Natal, e foi assunto de uma reportagem do jornal O Globo, do dia 12 de dezembro, em cujo título se lia: “Empresa do Rio Coloca no Mercado o Primeiro Vídeo-Jogo Brasileiro”¹.

O design do gabinete era diferenciado em vista do Atari, dispunha de um desenho estiloso e um tanto quanto “espacial”. Ele já vinha transcodificado para o sistema nacional de TV, o PAL-M, grande vantagem sobre o produto importado que chegava, na maioria das vezes, via contrabando. Um cartucho de brinde acompanhava o Top Game, “Batalha”, e o conjunto tinha o preço sugerido de 80 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.800,00). Cada cartucho, sendo que os títulos inaugurais eram “Batalha”, “Basquete”, “Boliche” e “Duelo”, variava de 8 a 10 mil cruzeiros (de R\$ 180 a R\$ 220 aprox.). O console trazia, porém, uma alteração crucial e inédita: não aceitava cartuchos de Atari, mas usava – curiosamente – um padrão próprio, tanto em termos eletrônicos quanto de encaixe físico, e isso por determinação dos sócios. Eles estavam temerosos de uma possível represália judicial por parte da Warner, a dona da marca Atari.

Optou-se, aliás, pelo Atari devido à popularidade daquele sistema nos Estados Unidos, sendo assim, o Top Game foi concebido para ser uma réplica abrasileirada do famoso 2600. O produto era feito de maneira absolutamente artesanal, montado sobre carteiras escolares antigas adquiridas por um preço módico. A Bit, além da alteração realizada no formato do slot de cartuchos, optou por recriar o videogame usando ao menos um chip diferente, um componente da companhia Fairchild. Os joysticks acabaram trazidos do exterior porque os diversos protótipos produzidos aqui acabaram muito grosseiros e abrutalhados.





Peca também pelo tel: (011) 826-9222

Volts	Cód.
110	4133
220	4134

INÉDITO!

180.190

Cód. 4139
29.890

Top Game anunciado em catálogo de revista da época. Scan: Guilherme Ferramenta.

A falta de capital, utilizado tão-somente para a produção do videogame propriamente dito, refletiu-se, em médio prazo, nas vendas – ainda que, inicialmente, o produto tenha tido boa aceitação por causa do fator “novidade”. Não havia praticamente publicidade e marketing, o Top Game era vendido no esquema de “boca a boca” pelos frequentadores das únicas lojas do Rio de Janeiro que o comercializavam: a Mesbla, o Josias Studio e a Brinquedos Modernos. Em São Paulo, o console apareceu nas prateleiras do Mappin por um breve período. Quando a Philips trouxe o Odyssey, e a Polyvox, o Atari, o destino do Top Game estava selado. As duas grandes empresas chegavam com tudo para disputar o novo mercado, vinham com uma rede de revendas muito maior e, mais importante, com maciças campanhas de propaganda e marketing em jornais, revistas e televisão. Não



Top Game - Design diferenciado. Foto: Guilherme Ferramenta.



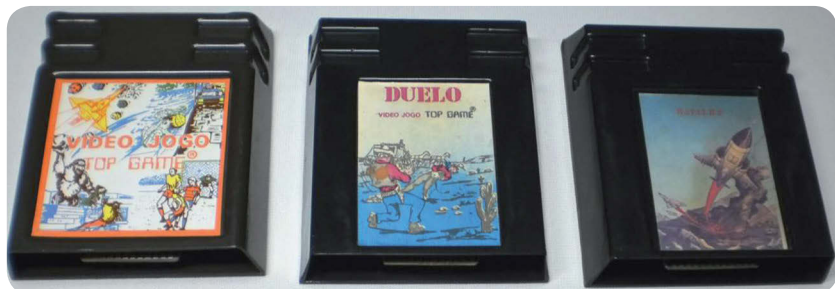


dava mesmo para competir e, nas palavras do Sr. Ferramenta, “(...) foi a pá de cal” que culminaria com o fim da pequena empresa carioca. Com apenas cinco mil unidades fabricadas e algo como dois anos na praça, a Bit encerrou as atividades e o console desapareceu, tornando-se peça raríssima e muito procurada entre os colecionadores. Em 1984, como último suspiro, lançou-se um adaptador – em forma de cartucho – que tornava possível o uso de cartuchos comuns do Atari no Top Game.

Reproduzimos, a fim de que não se perdesse nenhum detalhe, a entrevista que o Sr. Guilherme Ferramenta deu à revista Jogos 80². Trata-se de um papo repleto de informações e curiosidades que, de uma vez por todas, descortinou esse videogame nacional tão escasso e raro.

Jogos 80: Sr. Guilherme, como surgiu a ideia de lançar um videogame quando sequer existiam no Brasil? Em que circunstâncias a Bit Eletrônica decidiu entrar, de maneira pioneira, no mercado de consoles?

Guilherme Ferramenta: Na verdade, nossa empresa era uma empresa de tecnologia, nós desenvolvíamos soluções eletrônicas. Vocês sabem, um grupo de engenheiros reunidos só pensa em tecnologia. Produzimos, por exemplo, o primeiro microcomputador para a Embratel, que foi chamado de MicroKit. Ele era baseado no 8080, que era o microprocessador da época,



Alguns cartuchos do Top Game. Foto: Hélio Ferraz.

e serviria para introduzir os técnicos da Embratel na era do microcontrolador, do microcomputador. Tivemos a vontade por causa da divulgação do Nolan [Bushnell] nos Estados Unidos, o boom do videogame que acontecia lá, então surgiu a ideia de pegar aquele desenvolvimento, que foi originalmente feito para a Embratel, e adaptá-lo a um videogame. Nascia o conceito do Top Game, que levou mais ou menos um ano de trabalho realizado “dentro de casa”, artesanal, e com orçamento próprio.



Cartucho “Galinha” em detalhe. Foto: Hélio Ferraz.



Cartucho “Galinha”. Foto: Hélio Ferraz.

J80: Sabemos que o Top Game foi colocado à venda antes mesmo do Atari “oficial” da Polyvox aparecer, certo? Como foi isso?

GF: Na verdade, a Polyvox foi a “pá de cal” do Top Game, o que selou nosso destino. A gente sabia que tinha uma boa ideia nas mãos, mas que por outro lado não tínhamos um investimento realmente. Assim como aconteceu comigo várias vezes





quando buscava recursos no BNDES ou em qualquer outro provedor de crédito, ouvia frequentemente a frase: “Ah não, isso [o videogame] é modismo, isso é passageiro, isso não dá retorno de investimento etc”. Antes da Polyvox, precisamos lembrar que foi lançado o Odyssey, da Philips, em Manaus. Veja que o valor que a Philips gastou com propaganda e marketing para o Odyssey foi muito maior do que a gente precisava para desenvolver nossa empresa no Rio de Janeiro. O Odyssey dominou o mercado durante um tempo, mas logo a Polyvox trouxe o Atari para o Brasil nos mesmos termos, isto é, Zona Franca de Manaus, “nacionalização” da etiqueta etc., e isso foi, como disse, a “pá de cal” para nós, pois o Top Game não tinha nenhum apelo de marketing, não tínhamos dinheiro nem para desenvolver melhor o produto. Nosso console era feito em Vacuum Form porque a ferramenta de injeção do plástico era muito cara. O apelo visual das embalagens também era muito pobre. A Polyvox veio com tudo, com propagandas na tevê, com apelo e investimento muito grande. Foi o fim para nós.

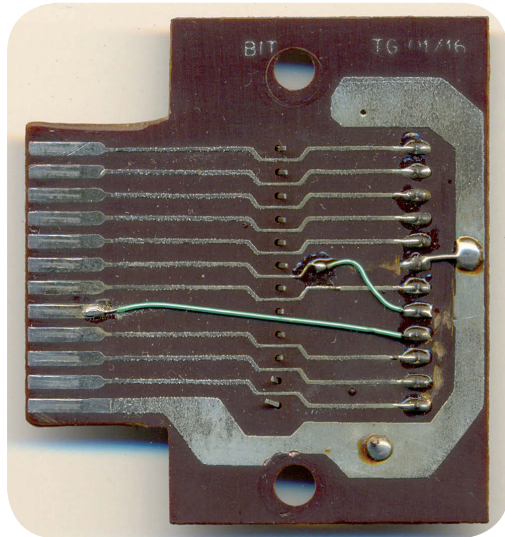
J80: Imaginamos como foi realmente complicada a competição com as grandes empresas do ramo. Uma coisa ninguém pode negar: vocês foram ousados no design e modificaram completamente o visual do console, deixando-o bem diferente do Atari.

GF: Sim, tentamos fazer alguma coisa diferente do lugar-comum mesmo. Na época, a Bit Eletrônica era focada em equipamentos profissionais, ou seja, antigamente você tinha os computadores, as unidades de fitas magnéticas da IBM e da Borroughs e outras, e havia ajustes das cabeças. Nós desenvolvíamos equipamentos de teste justamente para você fazer os ajustes, os azimutes dessas fitas. Em relação às impressoras, que à época tinham a “alta velocidade” de 600 linhas por minuto, também fabricávamos produtos para que os técnicos pudessem ajustar

o *fly time* das cabeças de impressão. Então, essa turma toda que era voltada ao desenho industrial decidiu fazer algo mais popular, algo que tivesse fluidez, e colocamos nossas fichas em um único número. Assim surgiu o design do Top Game.

J80: Em relação ao desenvolvimento do console em si, vocês, assim como a Sayfi Computadores (Dactari) e a Dismac (VJ 8900), realizaram retroengenharia para entender o funcionamento do Atari e, eventualmente, copiá-lo? Como foi o processo de desenvolvimento?

GF: No que diz respeito ao processamento e às interfaces, tudo isso foi fruto da nossa engenharia mesmo – e eu fui o responsável por esse desenvolvimento. Em relação às ideias dos games nós realmente as aproveitamos, como títulos como Pac-Man e Tennis, por exemplo, para aquilo que poderíamos gerar no nosso processador, que era diferente do processador da Atari. A Atari, como se sabe, utilizava circuitos integrados especiais fabricados para eles, exclusivos, não sendo possível comprá-los no mercado à ocasião. Então desenvolvemos interfaces gráficas que pudessem ser semelhantes àqueles jogos, mas cujos algoritmos e todo o programa pudessem rodar no nosso processador. O processamento que usamos foi baseado em processadores da Fairchild, séries 68, 69,



*Detalhe da placa de um cartucho do Top Game.
Foto: Hélio Ferraz.*





02 ou 07, se não me falha a memória, e nós tínhamos toda a parte de compilação em linguagem de máquina. Era “escovar bit”, você não tinha nenhum equipamento que pudesse fazer programação em alto nível como há hoje, tínhamos que compilar tudo para fazer rodar. Era realmente “escovar bit”.

Nós trazíamos de fora os integrados, que não eram importados por nós, comprávamos no mercado (de distribuidoras), afinal, não tínhamos volume para fazer uma importação direta, o custo ficaria muito alto. Em relação aos joysticks, fizemos vários testes, mas eles ficaram muito “abrutalhados”, acabamos optando por joysticks comercializados nos Estados Unidos, mas não os da Atari, semelhantes. Comprávamos, do mercado americano, joysticks similares que eram lá distribuídos.

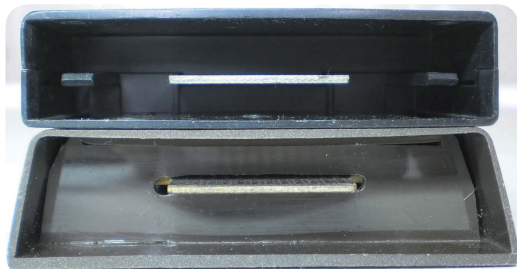
J80: Quando o Top Game foi efetivamente lançado? Como era a produção? Conforme matéria do jornal O Globo realizada à ocasião do lançamento, o console vinha com um cartucho de brinde, “Batalha”, e tinha o preço sugerido de 80 mil cruzeiros (aprox. R\$ 1.800,00). Cada cartucho variava de 8 a 10 mil cruzeiros (de R\$ 180 a R\$ 225 aprox.). O sr. confirma?

GF: Bem, quanto aos números, infelizmente, não me lembro mais. O Top Game nasceu em 1980, mas foi realmente lançado em 1982, próximo ao Natal. Ele foi vendido localmente, no Rio de Janeiro, nas lojas Mesbla, Josias Studio e Brinquedos Modernos, e, em São Paulo, no Mappin. Essas lojas nos deram apoio no sentido de acreditar no projeto e gostar do produto, colocando o videogame nas lojas. Interessante ressaltar que a aceitação foi ótima e logo a primeira leva esgotou. No período em que comercializamos o Top Game, aproximadamente durante dois anos, nós vendemos 5 mil unidades, que eram feitas de maneira absolutamente artesanal. Para que tenham uma ideia, nossa linha de produção era feita sobre carteiras escolares antigas que conseguimos comprar para uso imediato.

A aceitação acabou sendo boa por diversos motivos, mas principalmente porque a concorrência que tínhamos era com o produto importado, mais caro e de difícil acesso, e o nosso era genuinamente brasileiro, isso teve um apelo comercial muito grande. Claro que se tivéssemos feito uma parceria com uma grande da época, uma Brinquedos Estrela digamos, a coisa teria tomado outro vulto, mas infelizmente, não fizemos. Por outro lado, o apelo visual dos nossos produtos era muito simples, muito fraco, e as crianças e jovens, que costumam comprar com forte apelo visual, acabam deixando de lado produtos “feios” e “apagados”, preferindo comprar outras coisas. Nossas caixas eram simples e sem muitas cores, ao passo que o produto da concorrência era, muitas vezes, baseado em caixas adesivadas, coloridas etc. Com o tempo, contudo, usamos um artifício para dar um apelo maior, colocamos o Top Game em uma mala do tipo 007, de couro ou de material semelhante, e o pacote vinha com três cartuchos de brinde.

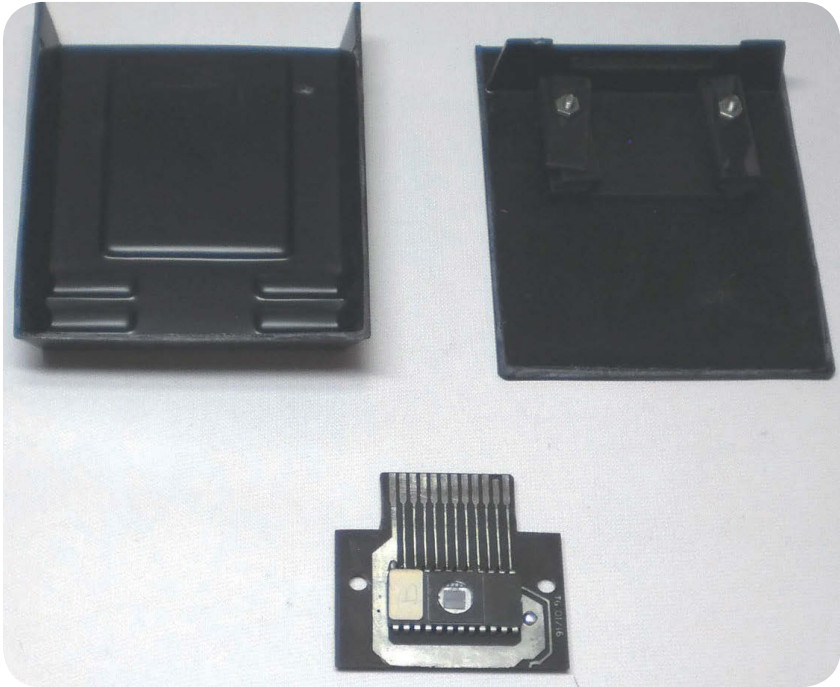
J80: O que o sr. pode dizer em relação à mudança do slot? Por que a escolha de mudar o slot de cartuchos e tornar o Top Game incompatível com o Atari? E o cartucho adaptador que lançaram em 1984?

GF: Esse foi um erro estratégico enorme nosso. Realmente, os cartuchos de Atari não poderiam ser usados no console, era preciso ter um conversor, pois a informação era diferente. Chegamos a lançar um conversor alguns anos depois, mas não havia mais solução para nós, infelizmente. Se nós tivéssemos lançado



Cartucho comum de Atari (em cima) e cartucho do Top Game (em baixo). Foto: Hélio Ferraz.





Cartucho do Top Game aberto. Foto: Hélio Ferraz.

algo mais compatível de cara, poderia ser diferente, mas correríamos o risco de infringir algo da Atari e da Warner nos Estados Unidos. Decidimos, por isso, fazer uma coisa mecanicamente e eletronicamente diferenciada. Erramos.

Em relação ao adaptador, claro, foi uma tentativa de sobrevivência. Nós queríamos aproveitar a enxurrada de cartuchos clones, fabricados até em fundo de quintal por diversas empresas, para que o Top Game pudesse ganhar uma sobrevivência e ainda ser usado com os diversos cartuchos copiados que chegavam às lojas. Foi uma mera tentativa de sobreviver, de continuar no mercado, já que optamos por não acompanhar aquela “febre” de cópias de cartuchos, não os fabricando.

J80: Até quando o Top Game foi produzido?

GF: Bem, no fim da vida da Bit Eletrônica acabamos negociando o projeto com uma empresa chamada GBM, que imediatamente o negociou com a CCE. A CCE lançou o Top Game com outro visual, com outro tipo de plástico, mas também acabou engolida por outras empresas maiores, que já vinham com tudo. Isso aconteceu com o Odyssey e a Philips também.

J80: A CCE? Realmente? A mesma CCE que em 1984 lançou o Supergame?

GF: Sim, ela teve o Top Game também. Houve um início com o nome Top Game, mas depois ela lançou outros produtos.

J80: Esta informação é completamente inédita, Sr. Guilherme. Nós procuraremos mais dados a respeito!

GF: Tenho quase certeza de que foi a CCE realmente. Nosso contato foi com a GBM, portanto, o que eles fizeram com a CCE fugiu ao nosso controle.

J80: Em relação aos cartuchos, quanto foram lançados? O sr. se lembra dos títulos? Eram todos traduzidos? Encontramos cartuchos com os nomes “Basquete”, “Boliche”, “Duelo” etc.

GF: Foram lançados em torno de trinta títulos ao longo da vida do videogame. Alguns nomes eram mantidos, como Pac-Man, enquanto outros eram traduzidos. Quando um nome tinha um forte apelo no exterior, a gente mantinha, mas quando remetia a algo corriqueiro, como tênis ou futebol, a gente traduzia o título.

J80: Qual a opinião do sr. sobre a Reserva de Mercado?

GF: Acho que houve dois momentos. Não adiantava fechar uma porta e dizer “eu vou fabricar aqui”. Isso incentivou bastante também o pessoal a pensar em desenvolvimento, mas essa ideia foi sacrificada às vezes por causa do “jeitinho brasileiro” em que o pessoal passou a trazer placas e placas montadas lá





de fora. Desenvolveram-se aqui fabricantes de metalurgia para fazer gabinetes de computadores, enfim, passou-se a montar computadores aqui, não houve um desenvolvimento realmente, houve uma tentativa de alguns fabricantes, como a Proológica, por exemplo, e eles

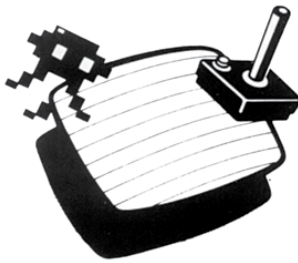


*Guilherme Ferramenta, sócio da Bit, em foto atual.
Foto: Guilherme Ferramenta.*

também sofreram mais ou menos o que nós sofremos com falta de incentivo e financiamento. Num primeiro momento foi interessante para desenvolver a indústria, mas num segundo momento houve um relaxamento, pois não era possível acompanhar a indústria de base, ou seja, inexistia uma boa indústria de componentes e de microprocessadores, e acabou que a importação foi aberta novamente.

J80: Muito grato pela entrevista, Sr. Guilherme, o sr. trouxe à luz informações que não encontramos em nenhum lugar antes. Muito obrigado mesmo!

GF: Eu que agradeço!



APÊNDICE II MAIS POLYVOX

Alguns leitores do “1984” manifestaram-se pedindo mais informações sobre a Polyvox especificamente, já que o foco do livro foram os consoles clones daquele ano, tais como o Supergame e o Onyx Junior. Os produtos da marca Polyvox, segundo informações da Wikipedia, “foram desaparecendo a partir da década de 90 até que ela [Polyvox] não foi mais usada. Atualmente não existe mais nenhum produto com esta marca, ainda que a Gradiente mantenha seu registro”¹. Sabemos, por meio de anúncios em jornais, que a empresa comercializou o Atari, em sua última “encarnação”, o modelo 2600-S, até o segundo semestre do ano de 1992. De fato, a edição da Folha Informática do dia 20 de setembro daquele ano traz, em uma tabela de produtos, o aparelho ao preço de 449 mil cruzeiros (aprox. R\$ 500,00). A longevidade do Atari – e de seus clones – no país foi algo extraordinário, ainda mais se levarmos em conta o período conturbado pelo qual o fabricante passava em uma época de forte recessão no Brasil. A tese de Doutora-

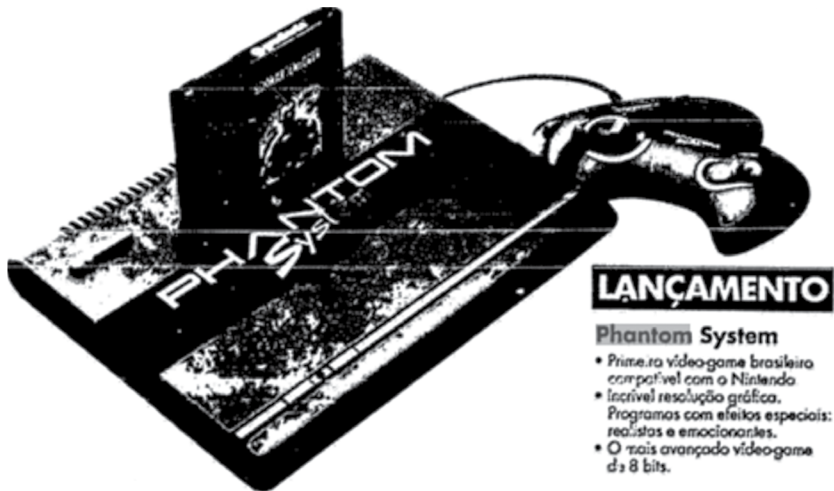


Diversos cartuchos clones de Atari produzidos por empresas nacionais. Nada de royalties aos respectivos fabricantes americanos. Fotos: Hélio Ferraz.





Atari 2600-S, último modelo fabricado pela Polyvox em 1992. Foto: Hélio Ferraz.



Phantom System, a Gradiente abandonava o Atari em favor de novas tecnologias. Fonte: Jornais da época.

do “Estudo do Declínio em uma Empresa Brasileira: O Caso da Gradiente Eletrônica”², de Alexandre Pavan Torres, menciona que aquele ano de 1992 representou o que o autor convencionou chamar de período de “Reestruturação, Confronto Global e Alianças” da instituição. A fim de ilustrar o momento, reproduzimos uma passagem do trabalho:

“Após o enfrentamento da turbulência no período anterior, a Gradiente Eletrônica fechou três fábricas, demitiu 71% dos empregados e promoveu um corte de 10% nos salários. No início deste período, ainda com o país em recessão, as reduções das alíquotas de importação durante o processo de abertura da economia brasileira trouxe uma nova realidade para o Brasil com a chegada de novos competidores externos. A Gradiente Eletrônica e outras indústrias brasileiras ficaram expostas aos produtos japoneses, coreanos e chineses. O cenário se mostrou extremamente competitivo. Os preços dos produtos apresentaram fortes quedas e houve um progressivo aumento na qualidade dos produtos e na oferta de diferentes opções para o consumidor. Os produtos importados invadiram as prateleiras durante o Natal de 1992, desencadeando uma guerra de liquidações travadas entre fabricantes e lojistas. Houve uma expressiva queda de preço dos produtos eletrônicos em 1993, como por exemplo: o preço do videocassete, que despencou de 1.125 dólares para 464 dólares. As empresas brasileiras enfrentaram uma nova realidade com a invasão dos produtos importados e preços em queda”.





Interessante ressaltar que o fim da produção e das vendas do Atari precederia em apenas poucos meses o contrato que a Gradiente firmaria com a Nintendo². O mesmo estudo traz:



“O acordo com a Nintendo foi realizado, em 1993, em conjunto com a Estrela, tradicional fabricante de brinquedos no Brasil, e durou até o ano de 2003. A Estrela sofria pressões da Tectoy, empresa brasileira que tinha um acordo com a japonesa SEGA Corporation, fabricante de videogames. A Estrela e a Gradiente Eletrônica firmaram então um acordo com a Nintendo e criaram a Playtronic para produzir e vender os jogos eletrônicos da Nintendo no Brasil”.

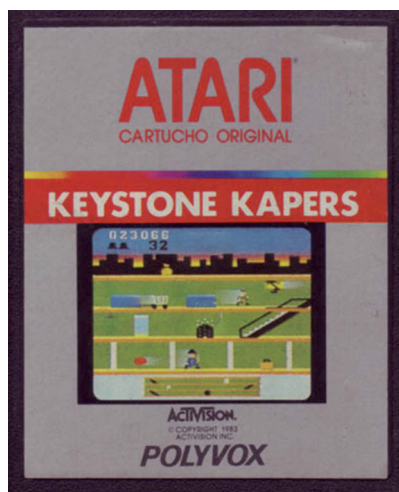
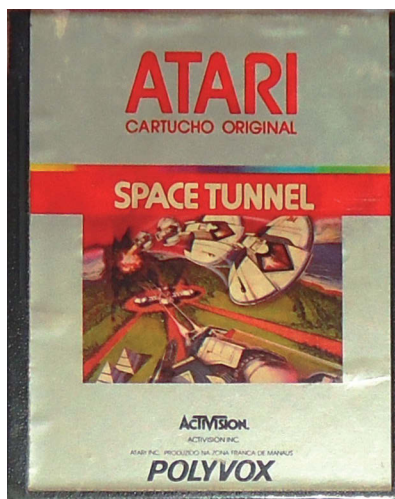
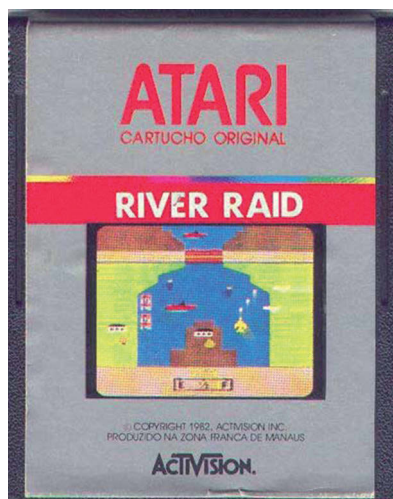


Antes da Playtronic, contudo, a Gradiente lançara, em 1989, o Phantom System, console similar do sistema NES – Nintendo Entertainment System. O mais curioso dessa história toda, porém, é saber “quem fim deu” o contrato da Warner com a Polyvox, iniciado em 1983. Em julho de 1984, a primeira vendeu uma parte da Atari, o departamento “home” (doméstico), para o empresário Jack Tramiel, fundador da Commodore que adquiriria, quem diria, sua maior concorrente. Em concordância com uma nota³ da Folha Informática, do dia 11 de julho daquele ano, constata-se:



“(…) os executivos da Gradiente receberam ainda na segunda-feira, 2 de julho, a desconcertante notícia de que o controle acionário da Atari norte-americana acabara de ser transferido pela Warner Communications Inc. para uma nova empresa encabeçada





*Cartuchos Polyvox com rótulo Activision à venda a partir do fim de 1984.
Fotos: Ronaldo Altmeyer e Hélio Ferraz.*





por Jack Tramiel. O resultado das negociações chegou através de telex na própria segunda-feira à Gradiente, que apesar de receber a informação com certa reserva permanece tranquila quanto ao futuro de seu acordo operacional. Até sexta-feira, dia seis, porém, nenhum contato oficial havia se mantido entre a empresa – que tem nas vendas do videogame 30% de seu faturamento – e os novos proprietários da fábrica americana”.



Infelizmente, até o lançamento deste livro em versão digital, não conseguimos obter uma informação concreta e fidedigna sobre o fim do referido contrato. Buscas em mídias jornalísticas e em vários *websites* resultaram em nada, a sensação é de que se parou de falar sobre o assunto. Um contato recente feito com a Gradiente / IGB Eletrônica se mostrou igualmente infrutífero. O site da empresa, inclusive, nem faz menção ao lançamento do Atari no link “Histórico”, mas somente traz: “1996 - Fabricação do primeiro videogame Nintendo no Brasil”.

É de se supor, portanto, que o contrato teria sido fixado em um período de tempo de, digamos, dez anos, de 1983 a 1993, uma vez que no final de 1992 ainda se achavam Ataris novos na praça. Findo o prazo, o acordo não teria sido renovado, pois a Gradiente ingressou, em 1989, em uma nova geração de videogames com o Phantom System e estava em vias de lançar o produto oficial sob o selo Playtronic.

Curiosidade: no final do ano de 1985, a Gradiente decidiu entrar no ramo da Informática com a linha de computadores MSX e lançou o Expert⁴, um sucesso imediato de vendas. Reza a lenda que o fabricante, descontente com a competição “desleal” dos clones à época do Atari, resolveu produzir o Expert sem a

licença oficial do consórcio internacional de MSX da ASCII. Em outras palavras: ela própria produziu um clone!

Em 1984 a Polyvox precisou se mexer para que não perdesse mais terreno para a concorrência dos clones que “pipocavam” no Brasil, que não paravam de surgir. Subidas de preços foram contidas, a estratégia de vendas de forma parcelada foi largamente utilizada e lançamentos de novos cartuchos aconteceram. Sobre os cartuchos especificamente, os títulos produzidos quando do lançamento do videogame, em outubro de 1983, permaneceram por um tempo considerável nas prateleiras das lojas. Conversando com o amigo Eduardo Mello, da OpCode Games, fui lembrado de que novos jogos somente foram lançados quase um ano depois, no segundo semestre de 1984, títulos como Vanguard e Galaxian. No fim do mesmo ano, para que se aproveitasse o movimento do comércio de Natal, a Polyvox colocou novidades em cartuchos na praça, dessa vez em uma *joint venture* com a Activision, a maior *third party* americana. Os cartuchos em questão são interessantes porque, diferentemente dos usuais, eles traziam tanto o *case* quanto o rótulo diferenciados – e a inscrição Activision, claro. A concorrência para com os jogos clones, de todo modo, continuava inevitável e seguiria até o fim da “Era Atari”. Interessante trazer à tona uma curiosidade. Em visita ao Brasil para a Campus Party 2013, Nolan Bushnell, criador e mentor da Atari, comentou a respeito dos cartuchos clones que tivemos no país em uma entrevista cedida à revista Jogos 80⁵:



“Entendo que empresas como aquelas [fabricantes dos clones], embora não deem lucro diretamente à companhia original, podem sim ajudar a disseminar os produtos. Com o tempo, também, elas são provavelmente benéficas para uma penetração em grande escala, não são algo necessariamente ruim”.





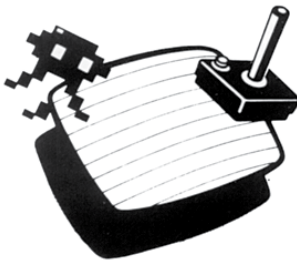
Bushnell revelou, ainda, algo totalmente inédito. A Atari desejava montar fábricas na América do Sul, fato não concretizado com a saída prematura do executivo:



“De fato, tentamos montar fábricas da Atari na América do Sul, o que fatalmente teria derrubado os altos impostos de importação drasticamente. O projeto, porém, foi cancelado após minha saída da Atari. Sinto que teríamos tido muito mais impacto localmente se tivéssemos conseguido montar as instalações. Sempre entendi que os games são algo mundial e podem, sim, proporcionar entendimento e co-operação global”.



Perguntando sobre o acordo com a Polyvox, a resposta desaponta e faz a dúvida persistir: “Sim, eu vim a saber da empresa, mas não fiz parte do acordo”.



APÊNDICE III TELEGAME VS. GAMELINE

No livro “1984” comentei sobre o Telegame, um serviço nacional de assinatura por meio do qual era possível receber jogos de Atari via ligação telefônica (modem) e jogá-los à vontade, poupando-se dinheiro eventualmente gasto em cartuchos. Após a publicação, vim a tomar conhecimento de um serviço que já existia nos Estados Unidos, o GameLine, cujo sistema era semelhante ao brasileiro. Cito o texto do The Metal Misfit¹:



“O GameLine foi produzido pela Control Video Corporation e permitia o download de jogos através de um modem especial, ligado ao telefone, por um valor de “até 10 centavos por partida”. Conforme o anúncio, por 59,95 dólares mais uma taxa de associação de 15 dólares, o cliente não recebia apenas o modem, chamado de Master Module Modem, mas também uma revista mensal, a GameLiner, com dicas e truques, e uma listagem dos títulos oferecidos pela empresa. Os clientes ganhavam um número “pin” para que se logassem ao computador da CVC e



conseguissem, de forma automatizada, descarregar os jogos. O valor do download era baixo (1 dólar), mas havia uma pegadinha: após um número X de partidas, entre 5 e 10 geralmente, era preciso se logar à CVC e efetuar novo pagamento para que se continuasse a jogar; o sistema singelamente desconectava o usuário depois das jogadas.

Embora houvesse uma boa quantidade de jogos disponíveis, todos os títulos da GameLine eram de empresas *third-party* (ela não conseguiu licenciar os originais da própria Atari), mas apenas das *third-parties* menos celebradas, ou seja, nada de Activision, de Mattel ou de Parker Bros. Ao menos a Imagic estava presente. A falta de suporte das grandes em conjunto com o Crash de 83 acabaram com o GameLine. A empresa pretendia lançar outros serviços além de jogos, outras “linhas”: NewsLine (notícias), StockLine (negócios), SportsLine (esportes), MailLine (sim, e-mail!), BankLine (banco), OpinionLine (fórum de mensagens) e a InfoLine (horóscopo, classificados, horários de voos etc.). Com o encerramento da empresa, elas não se tornaram realidade”.



Apesar da idéia e do modelo de negócios similares, o GameLine diferia do Telegame em termos operacionais. Explica



Tela do Atari ao se chamar o serviço. Fonte: Atarimania.COM

o amigo e colaborador Jecel Mattos de Assumpção Jr: “Não seria possível apenas copiar o Telegame na época, pois no Brasil quase todos os telefones ainda eram de pulso enquanto nos E.U.A. a transição





Introducing the only way to play a thumb-numbing number of video games with just one cartridge.

Through your telephone!

For about 10¢ a play or less. With at least six new games planned each month. The latest and the greatest, plus previews of tomorrow's hottest hits that aren't even available yet. Play them whenever you want. Try them at home so you'll know what to look for in the store.

It's easy. Just insert the GameLine™ Master Module* (it costs about the same as two game cartridges) into your Atari® 2600 VCS™, Sears Video Arcade™, ColecoVision™ (with Expansion Module #1), Coleco Gemini™, Intellivision® (with System Changer) or Columbia Home Arcade, and hook it up to any telephone. After registering on our toll-free number, use your joystick to pick and play your favorite games, enter contests. And more. Your games will be automatically charged to your (or your family's) major credit card at \$1 for about 10 plays. And your telephone will never be tied up for more than a minute.

Join GameLine. For just \$59.95* plus a \$15 one-time membership fee, you get: the Master Module; GameLiner Magazine free every month for a year (a \$24 value); the GameLine Master File of game instructions; full-color poster. And more.

Be the first to play the best. Become part of the first complete nationwide video game network of its kind with video game competitions, prizes and more. Much more!

Plug into GameLine wherever you buy your favorite video games.

For the GameLine dealer nearest you, call us toll free at:

1-800-CVC-2100

*Suggested retail price.

GAMELINE™
The incredible new way to play video games.

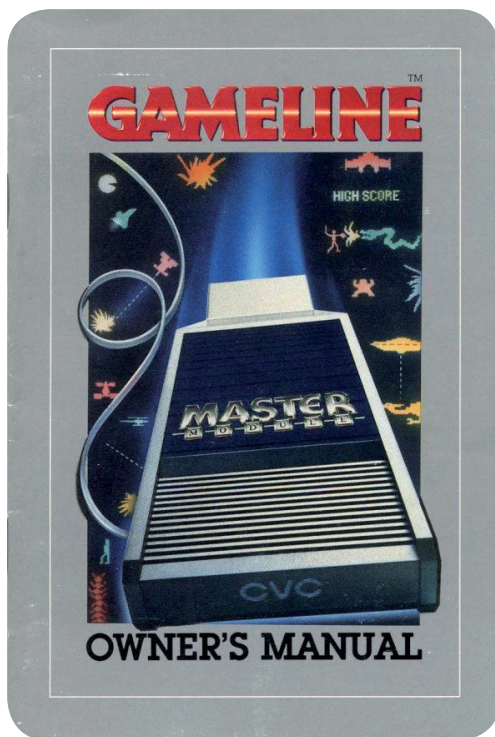
GameLine™ and Master Module™ are trademarks of Control Video Corporation. Atari™, Video Computer System™ and VCS™ are trademarks of Atari, Inc. ColecoVision™ and Coleco Gemini™ are trademarks of Coleco Industries, Inc. Sears Video Arcade™ is a trademark of Sears, Roebuck and Co. Intellivision® is a trademark of Mattel, Inc. © Control Video Corporation, 8620 Westwood Center Drive, Vienna, VA 22180

para tons já estava bem adiantada no fim dos anos 1960. Por isso dava para ter um sistema do tipo “tecle 1 para... e 2 para... e depois digite o número do jogo desejado” por lá, mas aqui era necessário ter uma pessoa atendendo e fazendo tudo manualmente. O Telegame nacional foi, por outro lado, mais uma invenção (bem óbvia) de modelo de negócios e não tanto uma invenção tecnológica”.

A quantidade e a qualidade dos jogos também diferiam, o Telegame disponibilizava

centenas de títulos – incluindo os da Atari e os das melhores *third-parties* também; tudo, obviamente, sem o pagamento dos respectivos royalties às empresas americanas. Além disso, o usuário do Telegame podia jogar à vontade até que o Atari fosse desligado, não havia limitação por quantidade de partidas. Todavia, em nosso país o trâmite se realizava por “telefonistas”, operadores humanos, o processo não era computadorizado e automatizado como no GameLine.

O site da Atari Age traz uma lista² dos títulos que eram oferecidos pelo GameLine, são eles: Airlock, Alien, Atlantis, Bank Heist, Bermuda Triangle, Boing, Bugs,



Capa do manual do produto. Fonte: Atarimania.COM





Cakewalk, China Syndrome, Coconuts, Commando Raid, Cosmic Ark, Cosmic Creeps, Cosmic Swarm, Cross Force, Crypts of Chaos, Deadly Duck, Demolition Derby, Demon Attack, Dragonfire, The Earth Dies Screaming, Eggomania, Encounter At L-5, Entombed, Fantastic Voyage, Fast Food, Fire Fighter, Flash Gordon, Frankenstein's Monster, Gangster Alley, Gopher, Guardian, Infiltrate, Jawbreaker, King Kong, Lost Luggage, M. A. D., Marauder, M*A*S*H, Megaforce, Mines of Minos, Moonsweeper, Name This Game, Nexar, Nightmare, No Escape, Picnic, Piece O' Cake, Planet Patrol, Polaris, Porky's, Raft Rider, Ram It, Revenge of the Beefsteak Tomatoes, Riddle of the Sphinx, Room Of Doom, Save The Whales, Shark Attack, Shootin' Gallery, Sneak & Peek, Solar Storm, Space Cavern, Space Jockey, Spacemaster X-7, Squeeze Box, Sssnake, Stargunner, Star Voyager, Tape Worm, Threshold, Towering Inferno, Trick Shot, Turmoil, Warplock, Word Zapper e Worm War I.

Curiosidade: havia um título, o Save the Whales, exclusivo do GameLine³. Em 2002 foi encontrado o único protótipo de que se tem notícia em cartucho, caso contrário, o jogo estaria esquecido e perdido para sempre.



Save The Whales, jogo exclusivo do GameLine. Fonte: Atariprotos.COM



*Master Module Modem, o componente principal do GameLine.
Fonte: Atarimania.COM*





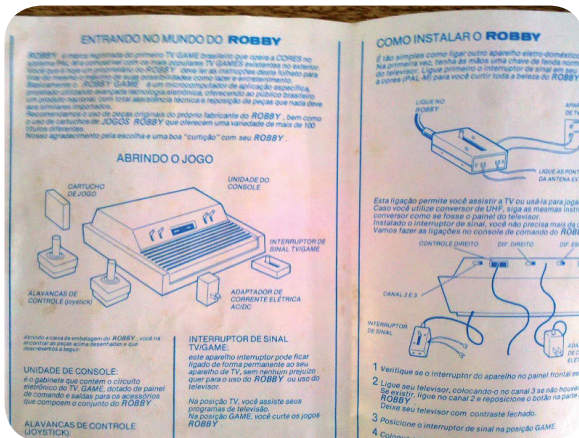
APÊNDICE IV O CONSOLE ROBBY GAME

Um dos assuntos mais comentados do “1984” foi o console clone de Atari feito pela Robby Game, aparelho cujo único dono de que se tem notícia é o colecionador e amigo Ronaldo Lorando, quem o encontrou em uma feirinha de antiguidades faz alguns anos. Ainda há especulações acerca de que o videogame seja ou não um protótipo ou faça parte de uma linha de produção muito muito pequena, talvez nos moldes do Top Game (cinco mil peças produzidas) e do primeiro Dactari (três mil peças) pré-Milmar, o da Sayfi Computadores. Depois de uma intensa pesquisa, a única pista que encontramos, em uma nota da Folha Informática sobre um novo joystick que era colocado na praça, parece resolver a questão parcialmente. Reproduzimos a referida passagem a seguir: “O Robby-Stick é compatível com Atari, Dactar II, Dactar 007, Robby Game e Dismac VJ9000”¹. Não se trata de uma prova contundente, mas é uma pista mais “palpável” de que o console foi comercializado ao menos em São Paulo. Outra provável confirmação: o video-



O raríssimo Robby Game. Foto: Ronaldo Lorando.

game tem caixa, manual e catálogo de cartuchos; detalhes típicos de produtos acabados e postos à venda, não de protótipos.



Manual de instalação do Robby Game. Foto: Autor.

Na época em que lancei o livro, não tive a oportunidade de ver o aparelho em pessoa, coisa que aconteceu depois em um encontro da lista de discussão Canal-3 em São Paulo. Relato, abaixo,





algumas das impressões que obtive naquele dia.

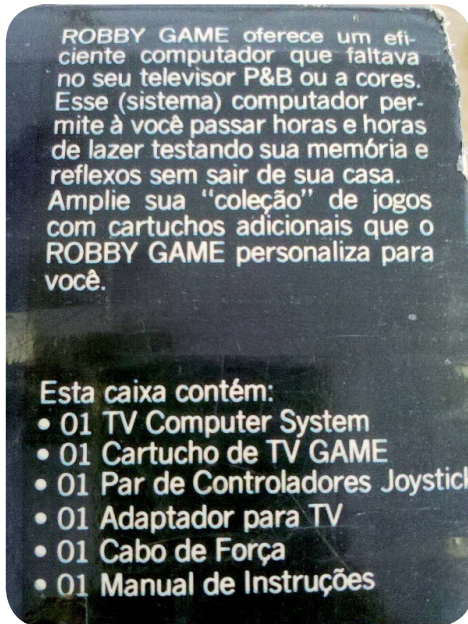
Em primeiro lugar, ele apresenta aspecto um tanto grosseiro, o acaba-



A caixa do videogame. Foto: Autor.

mento do plástico do gabinete é rugoso e traz rachaduras após todos estes anos. O gabinete, aliás, faz lembrar bastante o Dactar e o VJ9000 da Dismac, pois é “anguloso” como eles. A pintura, branca/creme, dá um toque inusitado e, conforme o carimbo presente à parte interna do console, ela foi feita pela empresa

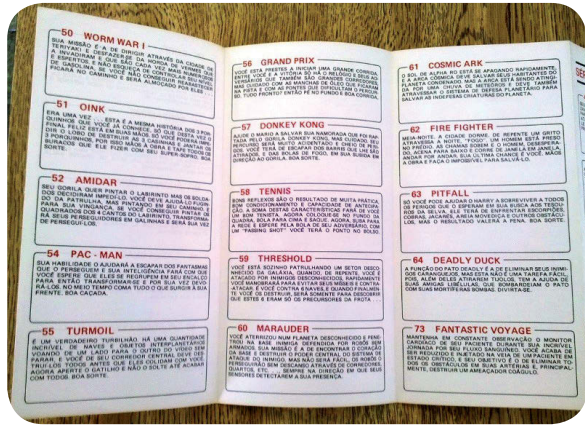
Tecnogran Pinturas – de Osaco, SP. Um adesivo prateado, com inscrições nas cores azul e vermelha (em Português), é colado sobre o painel de chaves/botões. A tampa traz a inscrição ROBBY em alto-relevo, sendo que sobre a letra “O” há um adesivo colorido. Há, também, um adesivo “Game” sobre o baixo-relevo da letra “Y”. A frente do aparelho, onde no Atari americano mostra-se a famosa “frente de madeira”, recebeu outro



Detalhe da caixa. Foto: Autor.

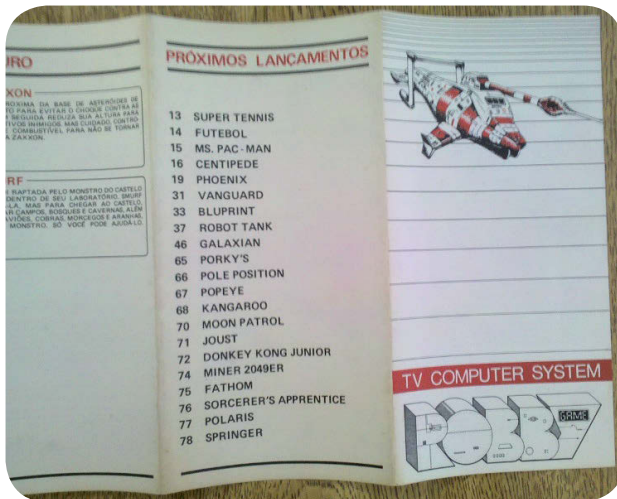
adesivo colorido e com a inscrição "Robby" ao lado direito. Diferente – esta é a palavra que define o Robby Game.

Imaginei que encontrasse, internamente, uma placa/motherboard da Milmar ou até mesmo uma da Dismac, afinal, a Robby (nome fantasia da empresa Inter Ocean), conhecida por produzir cartuchos clones e joysticks², sempre pareceu ser muito pequena, e fabricar o próprio videogame, naqueles tempos, não era algo acessível e barato. Encontrei, porém, uma placa sem grandes marcações – havia uma inscrição "Nishida" sobre uma parte da peça e



Catálogo de jogos que acompanhava o produto. Foto: Autor.

outra "83" em outras partes, além de uma "SF". Acerca da possível presença de placas de outros fabricantes, Leandro Camara, especialista/colecionador de Atari e membro do Fórum Atari



Informação de "próximos lançamentos". Foto: Autor.





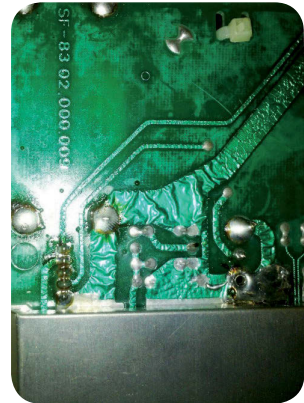
Brazil, comentou: "(...) sobre parecer uma placa da Dismac, faz todo o sentido, pois os únicos conectores (do cartucho) da cor verde que encontrei em aparelhos nacionais foram justamente nos Dismac". O que poderia significar, possivelmente, a sigla "SF"? Sayfi?

Com a sensação de um mistério "quase resolvido", disponibilizamos as fotos do Robby Game a seguir – bem mais detalhadas que as presentes no livro "1984".

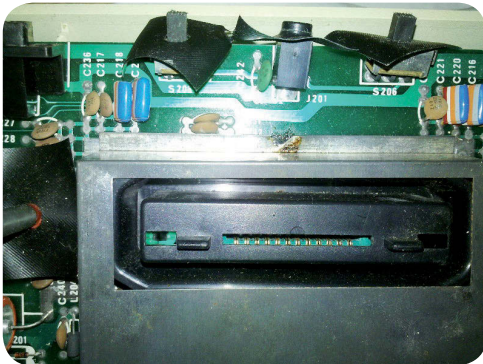
Robby Game... Um produto original? Um Dactar "customizado" especialmente para a Robby? Um dia descobriremos!



Carimbo da Tecnogran Pinturas de Osasco. Foto: Autor.



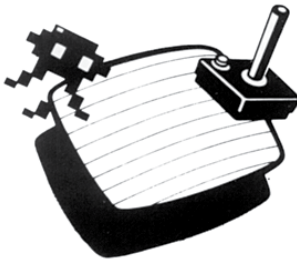
Inscrição "SF". Sayfi? Foto: Autor.



Detalhe do slot de cartuchos. Foto: Autor.



Detalhe da inscrição "Nishida" no canto superior esquerdo. Foto: Autor.



BIBLIOGRAFIA DOS APÊNDICES

APÊNDICE I:

1. EMPRESA do Rio Coloca no Mercado o Primeiro Vídeo-Jogo Brasileiro. *O Globo*. 12/12/82.
2. FERRAMENTA, G. Guilherme Ferramenta. [Entrevista] *Jogos 80*. N. 10. p. 42. Disponível em: www.jogos80.com.br. Acessado em 18/05/13.

APÊNDICE II:

1. POLYVOX. *Wikipedia*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Polyvox>. Acessado em 18/05/13
2. TORRES, A.P. *Estudo do declínio em uma empresa brasileira: o caso da Gradiente Eletrônica*. (Tese de Doutorado) Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis. 2010.
3. BONAS, M. Atari é vendida por 240 Milhões. *Folha de São Paulo*. São Paulo: 11 de julho de 84. Folha Informática, p. 30.
4. MARTINO, M. Fabricantes apostam nos Micros Nacionais. *Folha de São Paulo*. São Paulo: 2 de outubro de 1985. Folha Informática, p. 29.
5. BUSHNELL, N. O Pai do Videogame. [Entrevista] *Jogos 80*. N. 11. p. 44. Disponível em: www.jogos80.com.br. Acessado em 18/05/13

APÊNDICE III:

1. THE METAL Misfit. *CVC GameLink*. Disponível em: <http://metalmisfit.wordpress.com/tag/cvc-gameline/>. Acessado em 18/05/13
2. SKELTON, D. *Atari Age. Remembering the Gameline*. Disponível em: <http://www.atariage.com/2600/archives/gameline.html?SystemID=2600>. Acessado em 18/05/13
3. SAVE the Whales. Disponível em: <http://www.atariprotos.com/2600/software/savethewhales/savethewhales.htm>. Acessado em 18/05/13

APÊNDICE IV:

1. EMPRESA Lança Novo Acessório para Videogame. *Folha de São Paulo*. São Paulo: 22 de fevereiro de 1984. Folha Informática, p. 3.
2. FABRICANTES Soltam Joystick Anatômico e um Novo Cartucho. *Folha de São Paulo*. São Paulo: 17 de outubro de 1984. Folha Informática, p. 29.

