Número 2 - Ano 1 - Cr$ 350,00

vídeo news

vídeo-cassete • micro-computador • cine • foto • som

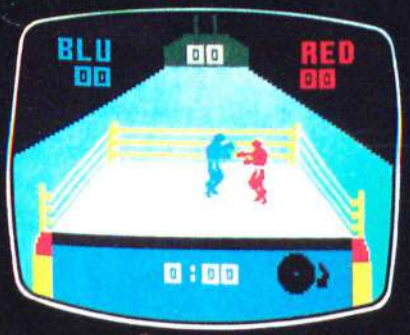
Para Manaus, Boa Vista, Porto Velho, Rio Branco, Santarém: Via Aérea: Cr$ 455,00

APRESENTAMOS O NOVO PANASONIC PV-5500



COMPUTADOR, UM AMIGO EM CASA.

FILMES: MUSICAIS E LANÇAMENTOS.

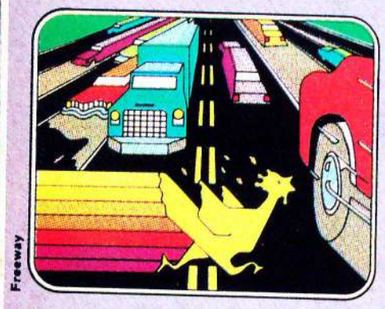


VÍDEO USADO: SAIBA COMO ESCOLHER.



EMOÇÃO NOS VÍDEO-GAMES

VÍDEO-GAMES

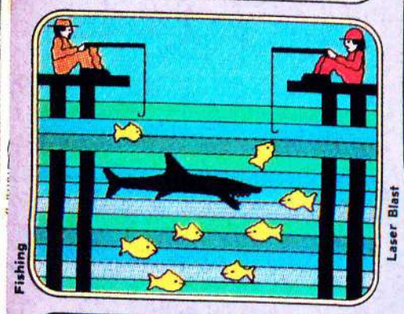


Freeway

Conheça os labirintos do Adventure, enfrente os desafios de monstros em uma fantástica viagem pelo mundo do Assylum. São alguns dos fascinantes vídeo-games, que está encantando milhões de pessoas.



Hockey



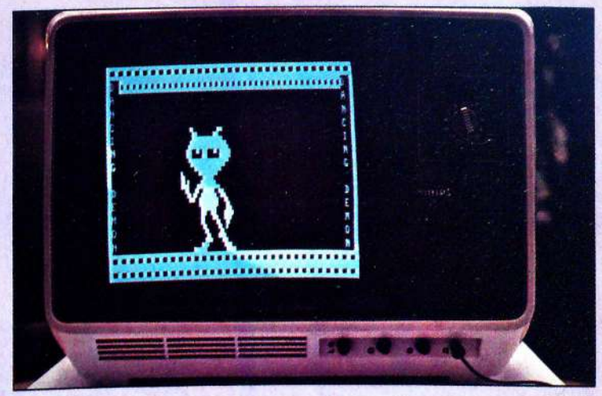
Fishing



Kaboom



Laser Blast





Jogos para microcomputadores nacionais, estimulando fantasias.



Quando eles entraram na caverna não imaginavam o que os esperava. Era um lugar monstruoso. O velho corcunda... os leprosos.... aquele cenário medieval... as ameaças... Já tinham lido sobre o destino de um grupo de jovens igual a eles, que viviam nos Estados Unidos, e se arriscaram a enfrentar tal desafio. Ossos ... acharam muitos pelo caminho. Eram viajantes do estranho mundo do **Assylum**, que morreram naquele labirinto.

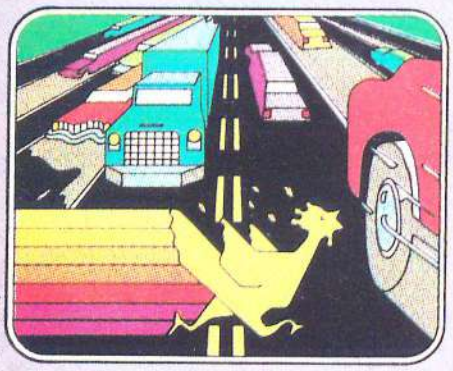
Mas o estudante de engenharia eletrônica Fernando Cavalcanti e um grupo de amigos resolveram enfrentar o desafio eletrônico do **Assylum**, que ele trouxera dos Estados Unidos. Eles começaram a jornada pelos labirintos desta **Adventure** - tipo de jogo eletrônico- e começaram as explorações pelos dois milhões de túneis do **Assylum** ... Deram cinco passos em direção ao Norte... viraram... partiram para a região Sul. Aí, foi o fim. A entrada da caravana é mágica, como tanta coisa deste brinquedo. Fernando Cavalcanti e seus amigos estão perdidos — há seis meses — nas maluquices desta aventura, à qual voltam noite após noite. Não sabem quando conseguirão sair.

É este tipo de desafio, no entanto, que para muita gente faz o encanto dos jogos eletrônicos — dos consumidores aos fabricantes. Os especialistas neste negócio não deixam de apontar que a década de 50 foi das bonecas de plástico; os anos 60 foram o reino das bicicletas e dos brinquedos a pilha; os 70 assistiram ao desespero de papais e mamães comprando jogos educativos que os divertiam mais do que aos filhos... e nos 80 temos, finalmente, as maluquices eletrônicas — que entraram no mercado pela iniciativa da Estrela, com o seu **Genius**, lembram?, antecedido pelos jogos eletrônicos acoplados à TV.

Nos fluidos dos vídeo-games com todas as suas mil variantes — e da paixão pela cibernética, começou a surgir a nova paixão da rapaziada brasileira. Não era fácil se achar, antes desta febre eletrônica, um menino como o Jacir Jr. Com doze anos, após uma viagem aos Estados Unidos, ele começava a se ligar no universo dos computadores e dos video-games — o que começou quando ganhou do pai um monstrinho cheio de jogos, o **Merlin**. A verdade é que ele cansou de jogos como futebol ou tênis, disputados com pequenos símbolos no vídeo de uma TV, e que seu interesse ficou vivíssimo na hora em que descobriu que podia comprar um microcomputador , desde que soubesse conduzir a operação comercial.

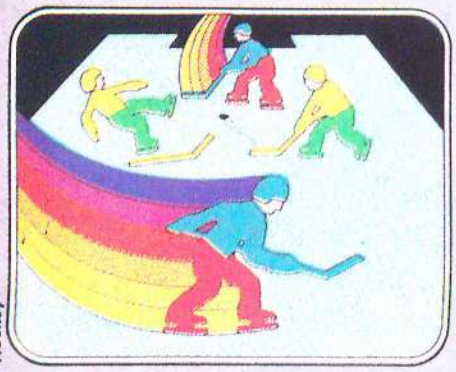
Vejam só que loucura. O Jacir Jr., 15 anos de idade, vendeu tudo, tudo o que

VÍDEO-GA

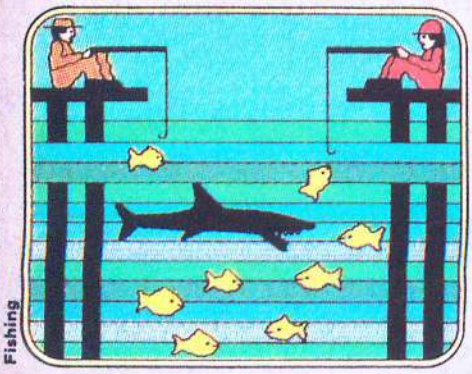


Freeway

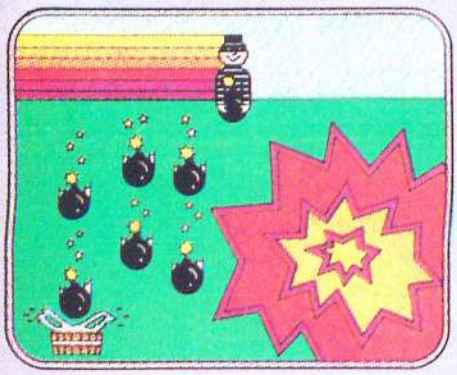
Conheça os labirintos do Adventure, enfrente os desafios de monstros em uma fantástica viagem pelo mundo do Assylum. São alguns dos fascinantes vídeo-games, que está encantando milhões de pessoas.



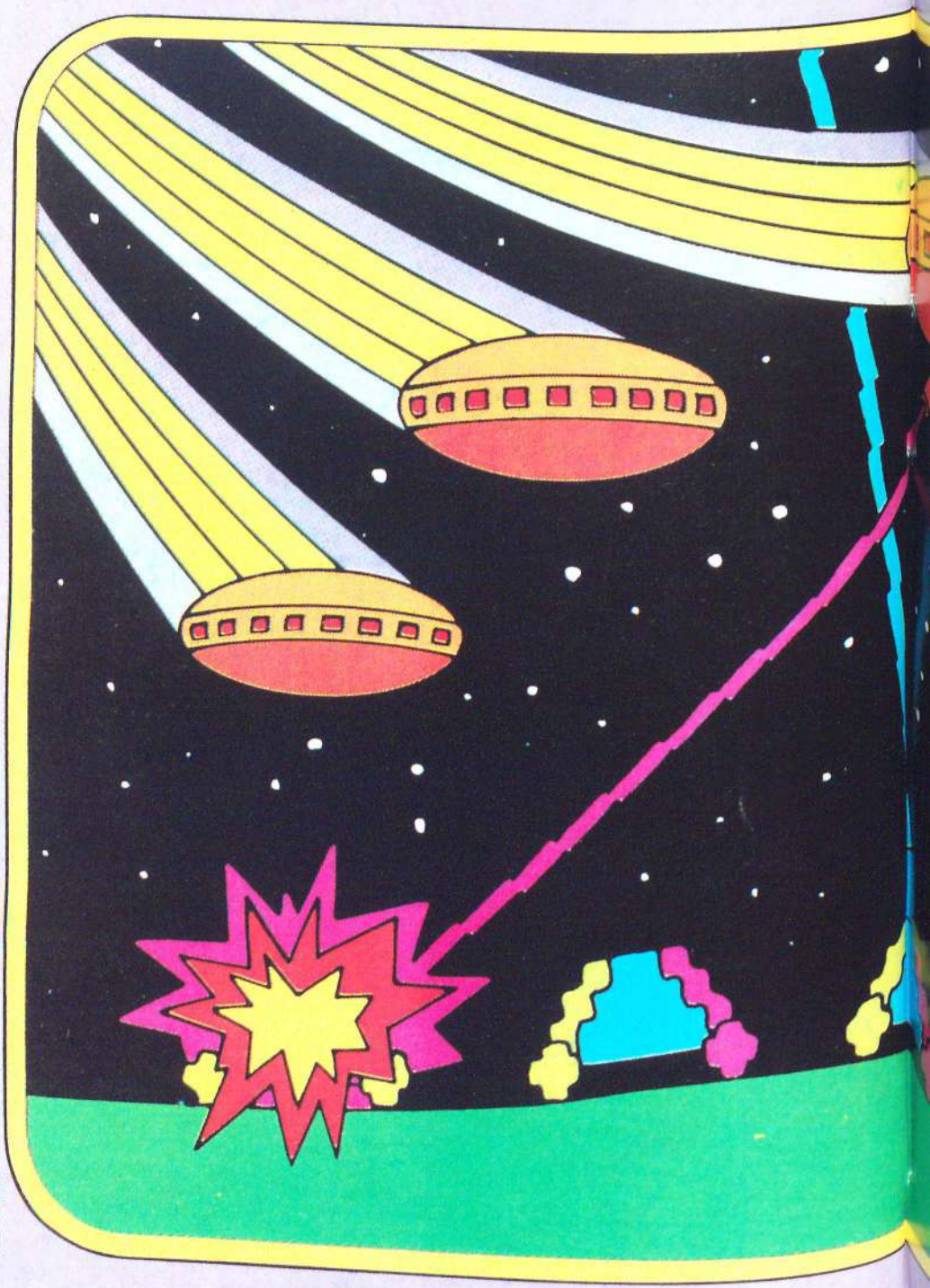
Hockey



Fishing



Kaboom



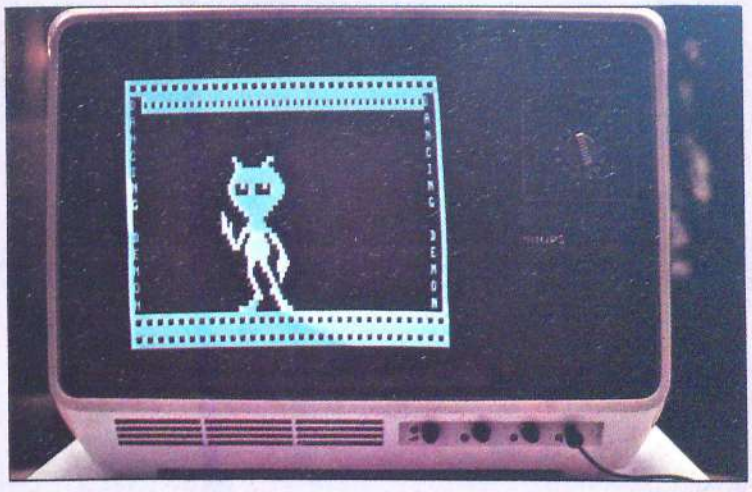
Laser Blast

Quando eles entraram na caverna não imaginavam o que os esperava. Era um lugar monstruoso. O velho corcunda... os leprosos.... aquele cenário medieval... as ameaças... Já tinham lido sobre o destino de um grupo de jovens igual a eles, que viviam nos Estados Unidos, e se arriscaram a enfrentar tal desafio. Ossos ... acharam muitos pelo caminho. Eram viajantes do estranho mundo do **Assylum**, que morreram naquele labirinto.

Mas o estudante de engenharia eletrônica Fernando Cavalcanti e um grupo de amigos resolveram enfrentar o desafio eletrônico do **Assylum**, que ele trouxera dos Estados Unidos. Eles começaram a jornada pelos labirintos desta **Adventure** - tipo de jogo eletrônico- e começaram as explorações pelos dois milhões de túneis do **Assylum** ... Deram cinco passos em direção ao Norte... viraram... partiram para a região Sul. Aí, foi o fim. A entrada da caravana é mágica, como tanta coisa deste brinquedo. Fernando Cavalcanti e seus

AMES







Jogos para microcomputadores nacionais, estimulando fantasias.



amigos estão perdidos — há seis meses — nas maluquices desta aventura, à qual voltam noite após noite. Não sabem quando conseguirão sair.

É este tipo de desafio, no entanto, que para muita gente faz o encanto dos jogos eletrônicos — dos consumidores aos fabricantes. Os especialistas neste negócio não deixam de apontar que a década de 50 foi das bonecas de plástico; os anos 60 foram o reino das bicicletas e dos brinquedos a pilha; os 70 assistiram ao desespero de papais e mamães comprando jogos educativos que os divertiam mais do que aos filhos... e nos 80 temos, finalmente, as maluquices eletrônicas — que entraram no mercado pela iniciativa da Estrela, com o seu **Genius**, lembram?, antecedido pelos jogos eletrônicos acoplados à TV.

Nos fluidos dos vídeo-games com todas as suas mil variantes — e da paixão pela cibernética, começou a surgir a nova paixão da rapaziada brasileira. Não era fácil se achar, antes desta febre eletrônica, um menino como o Jacir Jr. Com doze anos, após uma viagem aos Estados Unidos, ele começava a se ligar no universo dos computadores e dos video-games — o que começou quando ganhou do pai um monstrinho cheio de jogos, o **Merlin**. A verdade é que ele cansou de jogos como futebol ou tênis, disputados com pequenos símbolos no vídeo de uma TV, e que seu interesse ficou vivíssimo na hora em que descobriu que podia comprar um microcomputador, desde que soubesse conduzir a operação comercial.

Vejam só que loucura. O Jacir Jr., 15 anos de idade, vendeu tudo, tudo o que



Videogame

podia. Isto quer dizer que fez uma liquidação — e lá se foram suas raquetes de tênis, até aquele espetacular helicóptero, movido, simultaneamente, pelo rádio e à gasolina. Queimou tudo. E conseguiu 70 mil cruzeiros para comprar seu micro-computador. Numa linguagem toda especializada, este garoto que faz o segundo ano colegial no Santa Cruz, em São Paulo, me explicou que em fins de março tinha o seu aparelho, e estava apto a um milhão de façanhas.

— Este computador — diz Jacir — parece uma máquina de calcular, daquelas de rolo, só que tem um teclado de máquina de escrever, e faz trezentas coisas, mil coisas, um milhão de coisas que uma máquina de calcular não faria. Com ele, posso inventar o que quiser.

Jacir não estava bancando o falador, o tagarela, o fanfarrão. Jacir inventa mesmo — como disse Eliane, uma moça que trabalha como relações públicas na Microdigital, uma firma do setor. Ele criou, em seu aparelho, para seu uso próprio, versões especiais de certos jogos; como o jogo da velha, ah, o velho jogo da velha. Ou o jogo da senha. Ou a roleta. E tanta coisa mais. Talvez uma de suas melhores proezas tenha sido a adaptação para seu micro de uma loucurinha que se vê em um relógio da Casio — porque a moda dos jogos chegou até o pulso de muita gente. Por isso, às vezes se pega um ônibus e tem um sujeito em outro mundo, perdido que só ele, mexendo no relógio como um maníaco compulsivo. E um dos tais relógios serve até para se ver as horas. Mas — tocando-se em um botãozinho — vira outra coisa. Aparecem homenzinhos lutando boxe; aparecem homezinhos fugindo da chuva; aparecem chuvas de raios emitidos por foguetes espaciais...

Mas o Jacir olhou para um relógio destes e viu uma cena terrível: batalha de UFOS (discos voadores de onde, gente?) contra os canhõezinhos de nosso pobre e ameaçado planeta. Quanto mais pontos, mais rápido é o raio. Você vai perdendo os canhões. Os UFOs avançam... e são frotas e frotas de UFOs prá cá e prá lá. Mas nosso amiguinho Jacir conseguiu adaptar tudo isto. Já pensaram? Quinze anos!



Gonzalo: "olha cara, a máquina te dá um horizonte mais longe".



Faria Lima e o filho Ricardo: desafio cibernético.

Há muita gente, muito jovem, trabalhando até profissionalmente neste setor, como Rodolfo Fucher, 20 anos, ou Gonzalo Fernandes. Rodolfo é da Filcres, Gonzalo, da Computique, e os dois são do Departamento de Informática. Os dois são robistas apaixonados — capazes de falar horas e horas sobre as proezas da eletrônica, em sua versão micro-computadorizada, que começa no fim dos anos 70 e promete ser um dos **hits** desta década.

A Filcres, como a Microdigital, a Monk ou a Softscience — todas são empresas brasileiras que estão produzindo versões próprias de vários jogos eletrônicos, em microcassetes prontos para serem usados em microcomputadores. São jogos como o tiro ao alvo, órbita, guerra naval, missão, meteoros, batalha submarina, golfe, forca, senha, jogo da velha e muitos outros, incluindo-se aí o xadrez.

Joseph Magharabi, de uma loja especializada de São Paulo, a Vídeo Club, diz que acha inevitável esta entrada da era eletrônica no mercado de brinquedos e jogos. "Vejam só — diz — antigamente eu tinha três, quatro armários só com brinquedos, jogos... Eram aquelas caixas enormes de xadrez, damas etc. Eram caixas de tudo que é tipo, aquela loucura. Hoje, todos os jogos, em sua versão eletrônica, entram numa simples caixa de sapatos. E para quem gosta de xadrez, a atração é fantástica... porque a pessoa dispõe, em alguns casos, de jogos sofisticados, em que pode se bater com adversários dos mais variados níveis — do aprendiz ao mestre."

José Roberto Faria Lima, político paulista, e candidato a senador pelo PTB, acha esses jogos eletrônicos uma fantástica opção à televisão. Há um bom tempo que ele entrenta, principalmente ao lado de seu filho, Ricardo, de quinze anos, aluno do Colégio Objetivo, as proezas do **Atari**, um dos mais completos conjuntos de jogos já inventados, que trabalha acoplado a



uma televisão colorida ou preto e branco. Faria Lima é fã, principalmente, do **Encurralado**, quando pai e filho entram neste cenário das mais piradas aventuras. O garoto ganha a taça de campeão. Enquanto Faria Lima termina devorado pelo dragão!

"O Brasil não vai ser uma potência no século XXI com a nossa molecada brincando só com bolinha de vidro. Estes jogos eletrônicos são sensacionais porque, com eles, os meninos e meninas entram na era do computador."

Além do mais, Faria Lima é um dos muitos pais, da classe média para cima, que acha que vale a pena o investimento num pequeno computador, ou num jogo sofisticado como o **Atari**. É uma maneira dos filhos (e toda a família) ganharem uma nova opção de divertimento. E de fugirem do cenário às vezes caótico dos fliperamas.

Negócio que envolve bilhões de dólares, nos Estados Unidos, e bilhões de cruzeiros, no Brasil — os jogos eletrônicos passam a ser discutidos também por psicólogos e especialistas em educação. Para muitos deles, no entanto, talvez em meados dos anos 80 é que seja possível fazer um balanço da repercussão destes meios eletrônicos sobre a sensibilidade, a movimentação e

Quando você estiver a bordo de um
ou Boeing 747 da Varig,



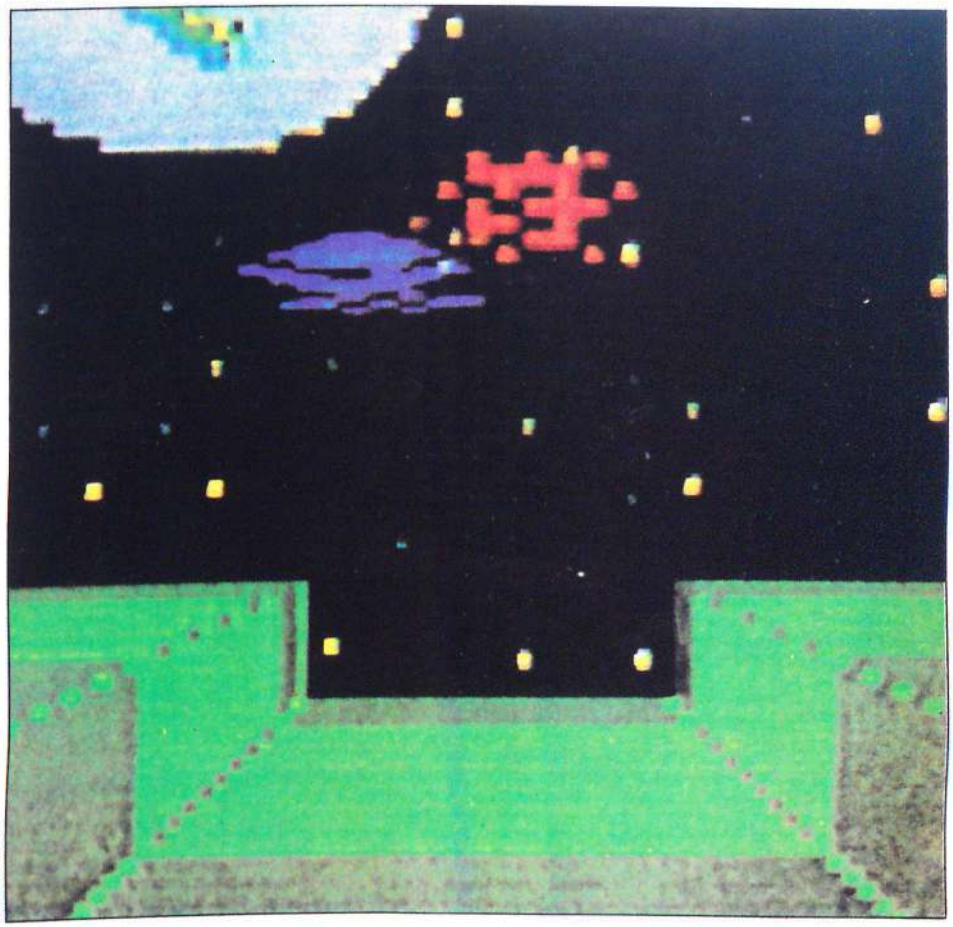
ESTIQ

Na Primeira Classe dos jatos wide-bodies da Varig, você encontra a poltrona-leito Sleeper Seat®. Quer dizer: além do excele

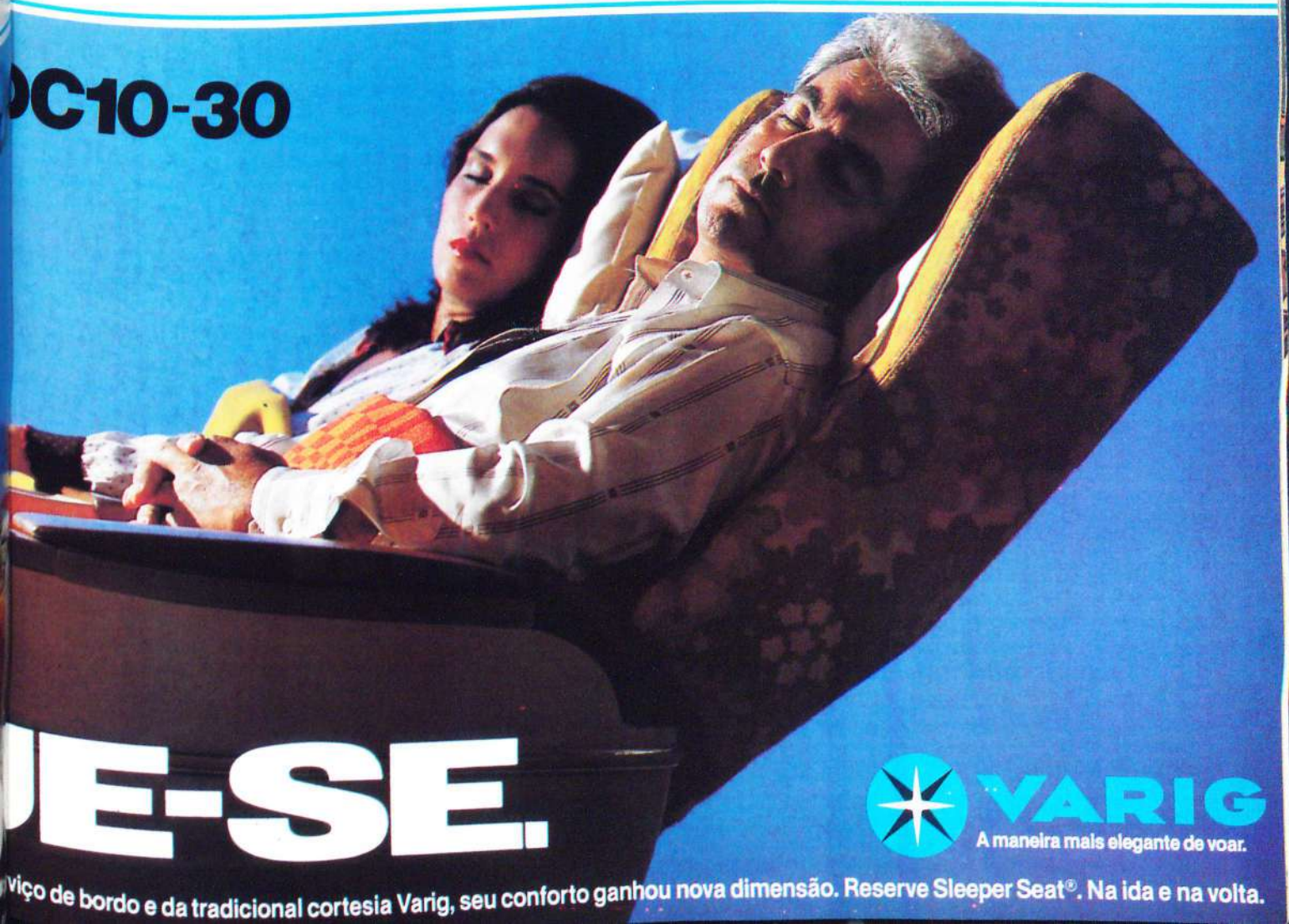
RG-80

a capacidade de percepção de toda uma geração. Um dos veios fundamentais dos novos jogos se fez pela versão eletrônica de brincadeiras milenares — como o jogo da velha ou a batalha naval. Existem outros que se dão dentro do universo clássico dos dados, jogos de adivinhação, esportes em versão eletrônica disputados com símbolos, em telas de TV. Mas há brincadeiras criativas e até com ares intelectuais, como a Muito Louco, em que, graças a uma deliciosa salada de frutas com adjetivos, substantivos, verbos e advérbios, o computador escreverá estórias, fábulas, anúncios de jornal — com resultados sempre hilariantes. Mas do multimilenar I Ching até o surrado jogo de palitinhos, o que não podemos esperar destas infernais máquinas eletrônicas?

Tudo isto é muito mais divertido do que os outros jogos-exclama Pedro Sertório, garoto de 12 anos, da geração eletrônica, que, em dois tempos, começa a falar na superespecializada linguagem dos computadores. Gonzalo R. Fernandez, de 18 anos, já é um hiperespecialista e pode falar horas sobre foguetes, canhões, raios laser, UFOs e computadores, salada eletrônica que nos aproxima — e quanto — do astral da meninada deste final de século.

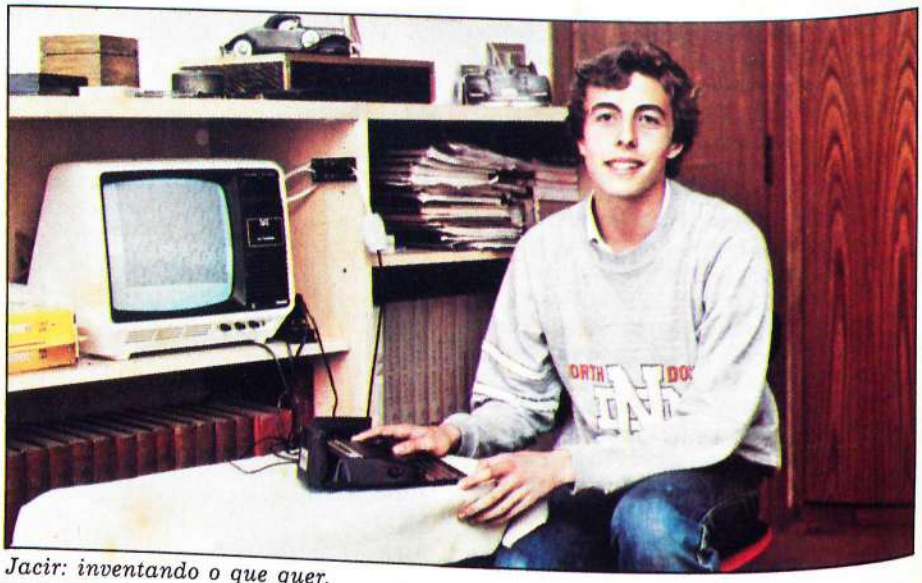


Star Strike





Videogame



Jacir: inventando o que quer.

A própria linguagem do Gonzalo reflete isto:

— Olha, cara, a máquina te dá um horizonte mais longe. Ela te deixa ir onde as outras pessoas não deixam. Se você bate um amigo no xadrez, ele pode levantar e ir embora te xingando. Você joga mil vezes com o computador...que ele não cansa. E tem computador que faz até piadinha, tira um sarro da tua cara. "Você não tem cabeça", é capaz de te dizer um computador. Não é fantástico? E tem computador que dá risada da sua cara. Ou que lhe desafia: "Sou mais esperto, sou mais esperto."

E lá vai Gonzalo, com seu dicurso cibernético:

— Você tem jogos que simulam uma explosão. Quando é que você, jogando com alguém, vai poder ver uma explosão na sua frente? Ou, então, pense no simulador de vôo. Uma pista aparece no vídeo. No teclado, você tem comandos para acelerar a nave, inclinar a nave, tirar a nave. Você está parado na pista. Pega a nave. Acelera os motores. Injeta combustíveis. É como se você estivesse mesmo no avião. Aí, a pista começa a correr. A terra é toda desenhada em terceira dimensão. A pista acaba. Pintam umas montanhas. De trás das montanhas, saem caças inimigos. Eles vêm em tua direção e começam a atirar. Giro de 180 graus...Quando, em qualquer jogo, você vai ter esta sensação?

"Você pode estar num lugar barulhento. Você não escuta mais nada. Aquilo entra na tua cabeça. Você está perdido no espaço. O mundo não faz mais parte do teu corpo. É o que vivo com o **Galaxy Invasion**. Olha, se as naves inimigas avançam sobre mim, eu avanço, me jogo por baixo delas, como se fosse um japonês suicida da Segunda Guerra. Meus reflexos já estão condicionados: não fujo. O **Galaxy Invasion** é maravilhoso. Neste jogo tem umas naves que dão a impressão de ser um cilindro. Uma luzinha gira em volta. São oito naves emitindo uma luzinha e um barulhinho e lançando raios contra você. Dependendo de sua posição, você está debaixo delas, e tem que disparar bem no meio da nave que vem na frente: você tem que disparar no meio de três naves. Eu já começo o jogo segurando a barra do espaço. Pressiono a direita. O canhão aparece e já vai disparando. Atiro à direita do vídeo, porque sei que os monstros estão descendo no lado direito. Começo por ali e vou fazendo o escalonamento. Já sei para onde devo fugir. Já estou acostumado à reação deles. E tem outros jogos lindos, como o **Meteor Mission.** Você tem a superfície de um planeta, com muitas montanhas, e lá estão uns pobres mortais querendo ser salvos pela nave mãe, que manda um foguete resgatá-los. Mas precisam escapar da chuva de meteoros...Na superfície, você tem três bases de alunissagem. Você tem que passar no meio dos meteoros, descer na base, e quando toca na base um dos homenzinhos vem correndo, todo alegre...feliz...E a gente fica feliz...O maravilhoso do computador é que ele não é como o fliperama. O fliperama cria situações impossíveis. O computador cria situações quase impossíveis — sacaram?"

Marcos Faerman

VÍDEO CANTINHO DO LUIZ



1°) Guerra nas estrelas
2°) Pixote
3°) Bye Bye Brasil
4°) Somente para seus olhos (007)
5°) Popeye
6°) Apocalipse 1ª e 2ª parte
7°) Kids is Kids (Walt Disney)
8°) Num lago dourado
9°) Tess 1ª e 2ª parte
10°) A mulher do tenente francês
11°) A corrida da morte no ano 2.000
12°) Sexta-feira 13, 1ª e 2ª parte

O cliente aluga quantos filmes quiser por $ 800,00 a $ 1.200,00 cada Fita no período de 3 dias
Trabalhamos com filmes originais Entrega a domicílio

VÍDEO CANTINHO DO LUIZ
R. Marechal Deodoro, 1.015 2° A. s/10 Centro S.B.C.
Fone: 448-0176 De 2ª a 6ª das 9:30 às 20:00 hs.
Sábados: 9:30 às 14:00 hs.

Número 4 - Ano 1 - Cr$ 450,00

video news

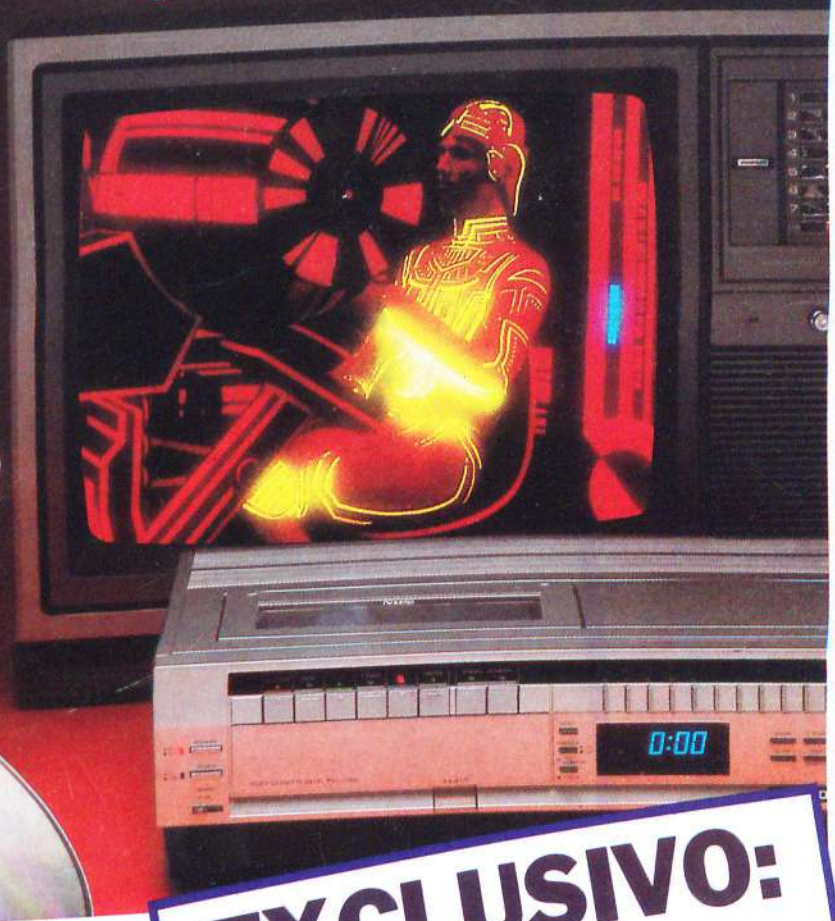
vídeo-cassete • micro-computador • cine • foto • som

JVC HR 2650, UM VÍDEO PORTÁTIL ESTÉREO

10 ANOS DE FILMES PORNÔ

MICRO: NAS ESCOLAS, O PROFESSOR DO FUTURO

OS MELHORES FILMES DE FICÇÃO E OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM VÍDEO





EXCLUSIVO:

PHILCO PVC 1000, O NOVO VÍDEO NACIONAL

BRUNA LOMBARDI E UMA PAIXÃO: O VÍDEO-CASSETE

ESTA NOITE NÃO ASSISTA TELEVISÃO! JOGUE NELA!



Isto é, se você tiver o ATARI; se ele estiver em perfeitas condições para lhe oferecer o melhor divertimento, devidamente transformado e com os cartuchos necessários.

Se não, procure-nos. Estamos aptos a lhes oferecer o melhor em: aparelhos, cartuchos, transformação, peças, acessórios e assistência técnica em oficina especializada.

CANAL 3
VIDEO CLUBE

Canal 3 Vídeo Clube Ltda. R. da Consolação, 3557
Fones: 852-6221/883-3447/280-6814 Cep. 01416 — S. Paulo — SP.

Número 5 — Ano 1
Cr$ 450,00.

videonews

GANHE UM CP-200 DA PROLÓGICA

vídeo-cassete • micro-computador • cine • foto • som

SHARP, PHILCO E SONY: COMPARE OS VÍDEOS NACIONAIS.



Para MANAUS, BOA VISTA, PORTO VELHO, RIO BRANCO E SANTARÉM — Via Aérea: Cr$ 585,00.

A GRANDE FEIRA DOS COMPUTADORES.

VÍDEO-GAMES: UM MUNDO FANTÁSTICO NA SUA TV.

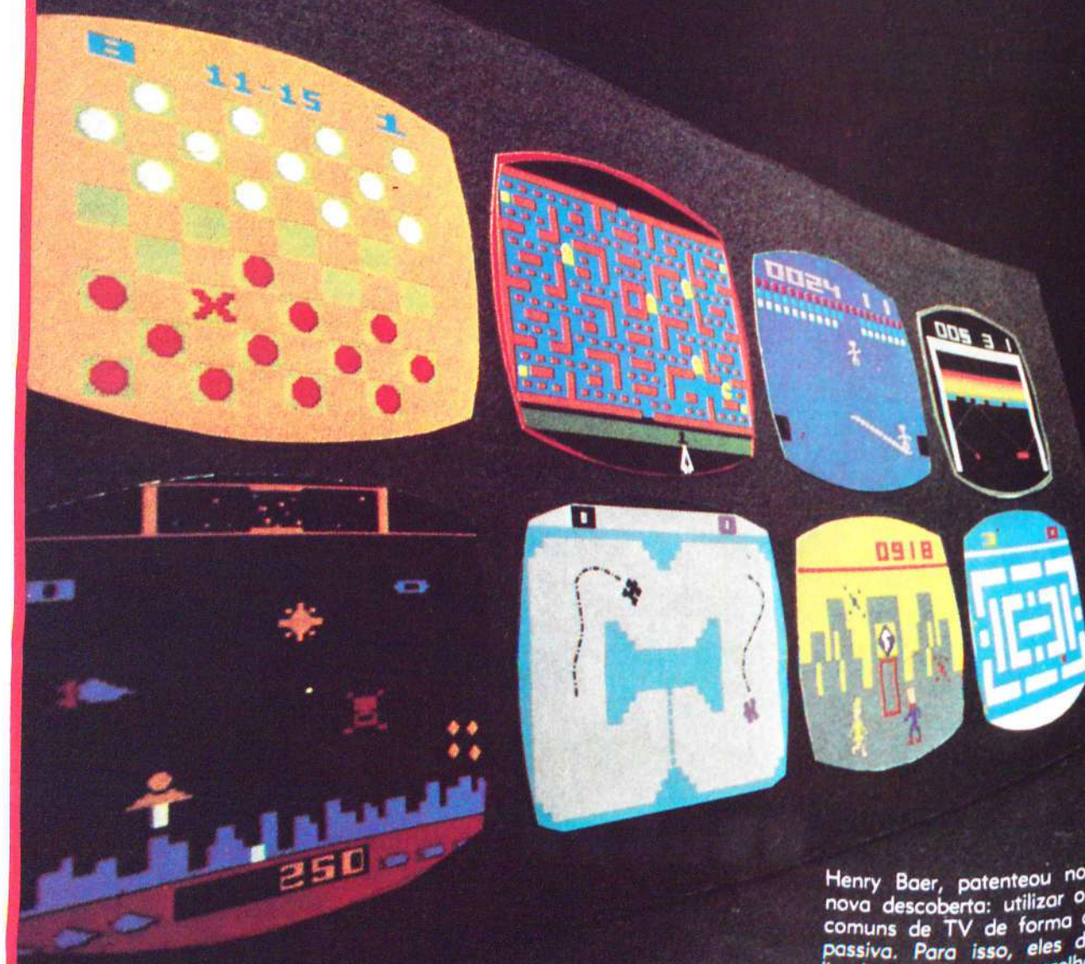
TUDO SOBRE O PANASONIC 3200.

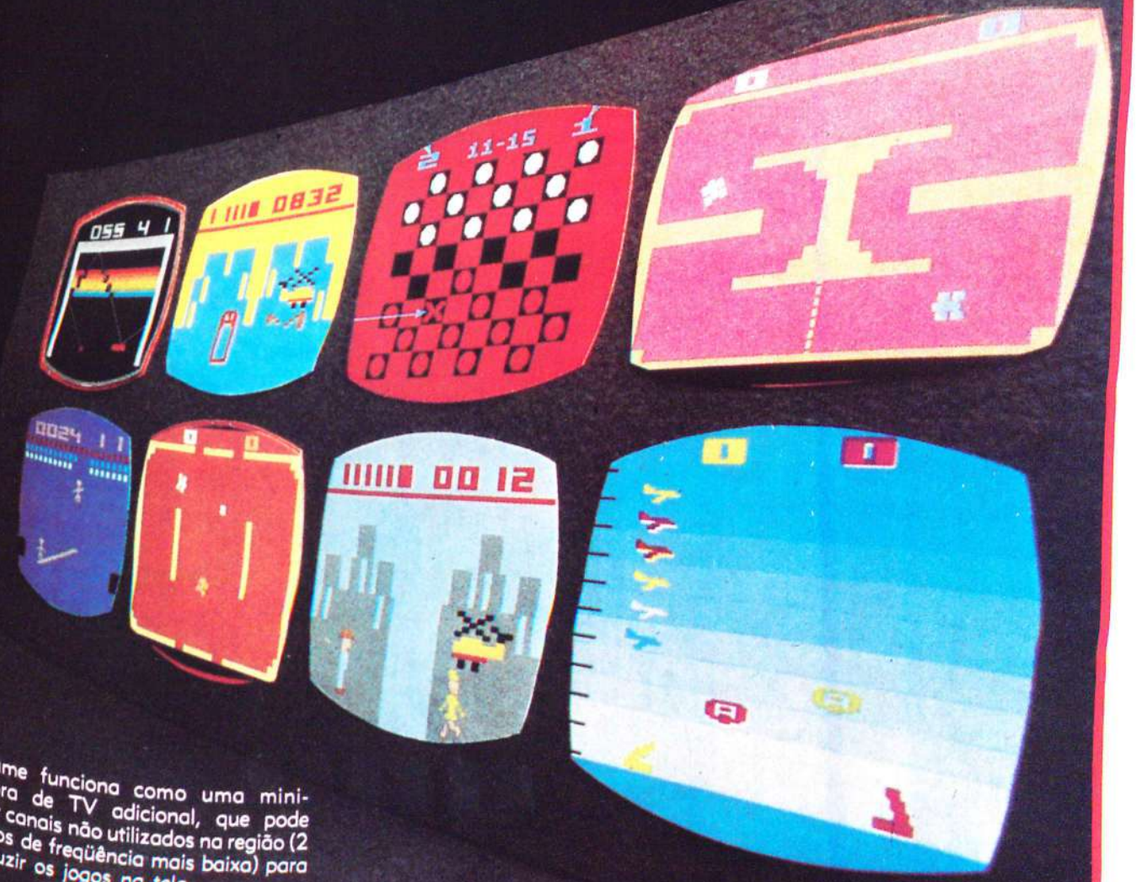
CÂMERA: SAIBA GRAVAR BEM.

VÍDEO: LIMPEZA DO CABEÇOTE.

A INVASÃO DA NOVA LEGIÃO DOS SUPER HERÓIS

GUERRAS AQUÁTICAS E ESPACIAIS, SERES EXTRATERRENOS ATACANDO A TERRA, PERSONAGENS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, COMO O SUPER-HOMEM. OS VIDEO-GAMES ESTÃO REPRODUZINDO ESSAS FANTASIAS EM MILHÕES DE TELEVISORES, INCLUSIVE NO BRASIL.





Pac-Man, Demon Attack, Donkey Kong, Space Invaders — a legião dos super-heróis vem sendo ampliada a cada dia, nos últimos meses, com a chegada de um número incrível de novos personagens. São os heróis dos videos-games, um mercado que já rende milhões de dólares por mês nos Estados Unidos e que, no Brasil, está crescendo quase que no mesmo ritmo dos vídeo-cassetes.

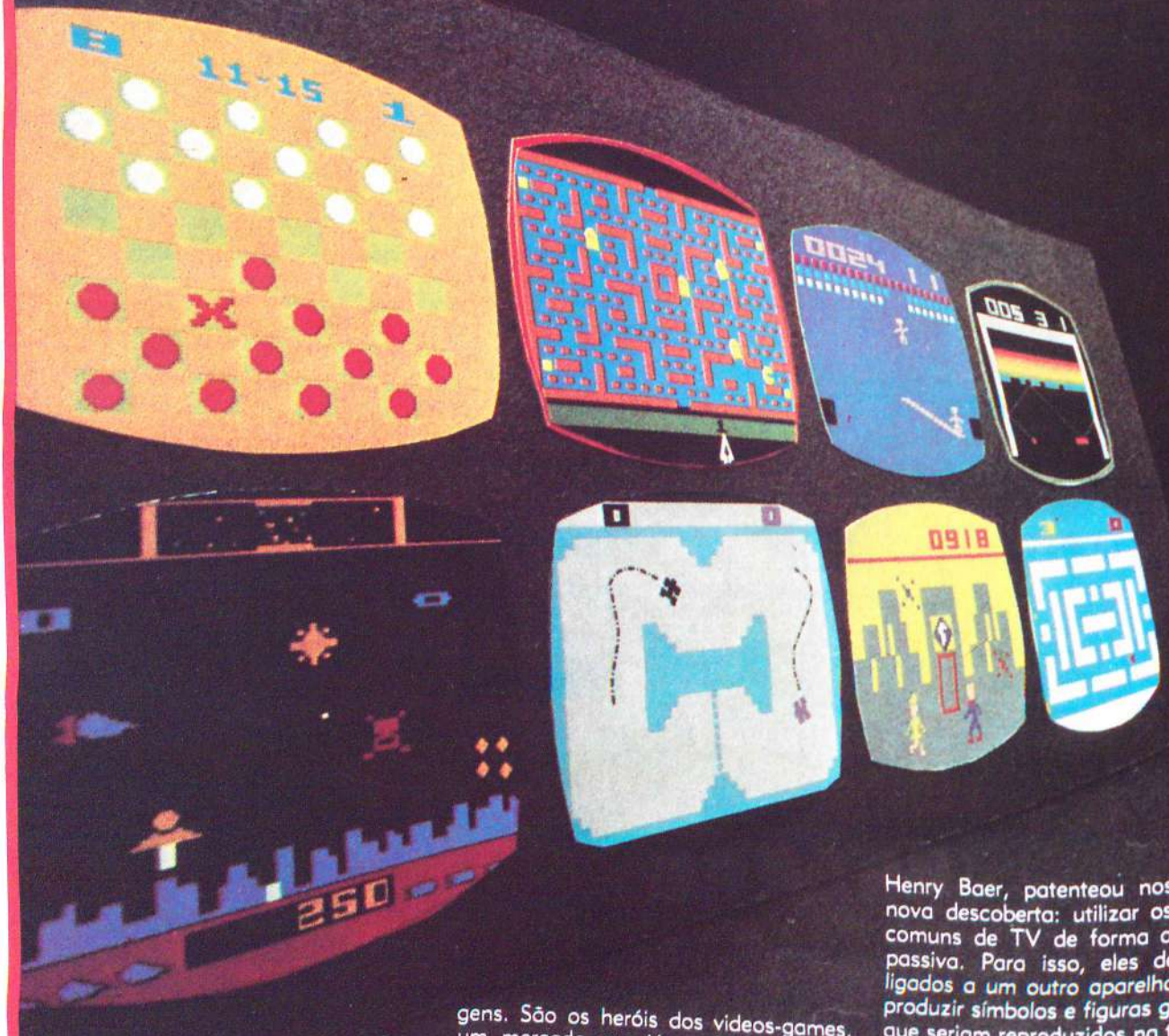
Os video-games surgiram em 1969, quando um técnico em eletrônica, Ralph Henry Baer, patenteou nos EUA sua nova descoberta: utilizar os receptores comuns de TV de forma ativa, e não passiva. Para isso, eles deveriam ser ligados a um outro aparelho, capaz de produzir símbolos e figuras geométricas, que seriam reproduzidos na tela do televisor, permitindo aos espectadores desenvolverem jogos de vários tipos.

Foi assim, concebidos como um brinquedo, que os tele-jogos espalharam-se pelos Estados Unidos. Um brinquedo sem dúvida atraente: o aparelho de vídeo-game funciona como uma mini-emissora de TV adicional, que pode ocupar canais não utilizados na região (2 ou 3, os de freqüência mais baixa) para reproduzir os jogos na tela.

FUNCIONAMENTO

Os jogos para vídeo são programas em linguagem digital (BASIC) de computador. Os cartuchos com os jogos são pequenos circuitos integrados, dotados de memória, onde está registrado o programa do jogo. Colocados no aparelho, que tem um compartimento específico para isso, os cartuchos soltam um pequeno cartão metálico que é lido pelo micro-processador contido no aparelho. Este então decodifica o programa, instantaneamente, e transforma as informações nos sinais gráficos mostrados no televisor.

A INVASÃO DA NOVA LEGIÃO DOS SUPER HERÓIS



Pac-Man, Demon Attack, Donkey Kong, Space Invaders — a legião dos super-heróis vem sendo ampliada a cada dia, nos últimos meses, com a chegada de um número incrível de novos personagens. São os heróis dos videos-games, um mercado que já rende milhões de dólares por mês nos Estados Unidos e que, no Brasil, está crescendo quase que no mesmo ritmo dos vídeo-cassetes.

Os video-games surgiram em 1969, quando um técnico em eletrônica, Ralph Henry Baer, patenteou nos EUA sua nova descoberta: utilizar os receptores comuns de TV de forma ativa, e não passiva. Para isso, eles deveriam ser ligados a um outro aparelho, capaz de produzir símbolos e figuras geométricas, que seriam reproduzidos na tela do televisor, permitindo aos espectadores desenvolverem jogos de vários tipos.

Foi assim, concebidos como um brinquedo, que os tele-jogos espalharam-se pelos Estados Unidos. Um brinquedo sem dúvida atraente: o aparelho de vi-

GUERRAS AQUÁTICAS E ESPACIAIS, SERES EXTRATERRENOS ATACANDO A TERRA, PERSONAGENS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, COMO O SUPER-HOMEM. OS VIDEO-GAMES ESTÃO REPRODUZINDO ESSAS FANTASIAS EM MILHÕES DE TELEVISORES, INCLUSIVE NO BRASIL.



deo-game funciona como uma mini-emissora de TV adicional, que pode ocupar canais não utilizados na região (2 ou 3, os de freqüência mais baixa) para reproduzir os jogos na tela.

FUNCIONAMENTO

Os jogos para vídeo são programas em linguagem digital (BASIC) de computador. Os cartuchos com os jogos são pequenos circuitos integrados, dotados de memória, onde está registrado o programa do jogo. Colocados no aparelho, que tem um compartimento específico para isso, os cartuchos soltam um pequeno cartão metálico que é lido pelo micro-processador contido no aparelho. Este então decodifica o programa, instantaneamente, e transforma as informações nos sinais gráficos mostrados no televisor.

O tipo de jogo, sua definição gráfica, suas cores e seu grau de dificuldade dependem do aparelho de vídeo-game utilizado. Além dos Atari, que são os mais populares, há outras marcas, como Intellivision, Odyssey 2, Colecovision, etc. Cada uma dessas empresas oferece, além do aparelho, uma série de jogos diferentes, com suas características gráficas próprias. Mesmo quando os jogos são similares, as fábricas fazem algumas alterações no seu desenho, ou mudam a seqüência de jogadas, para torná-los diferentes da concorrência.

Além disso, uma série de outras empresas — como Activision, Magnavox, Apollo e Colectvision — se especializaram em criar jogos para serem utilizados no sistema VCS (Vídeo Computer System, ou Sistema de Computador para Vídeo), utilizado pelos aparelhos Atari, marca que detém atualmente cerca de 80% do mercado mundial.

SELEÇÃO DE JOGOS

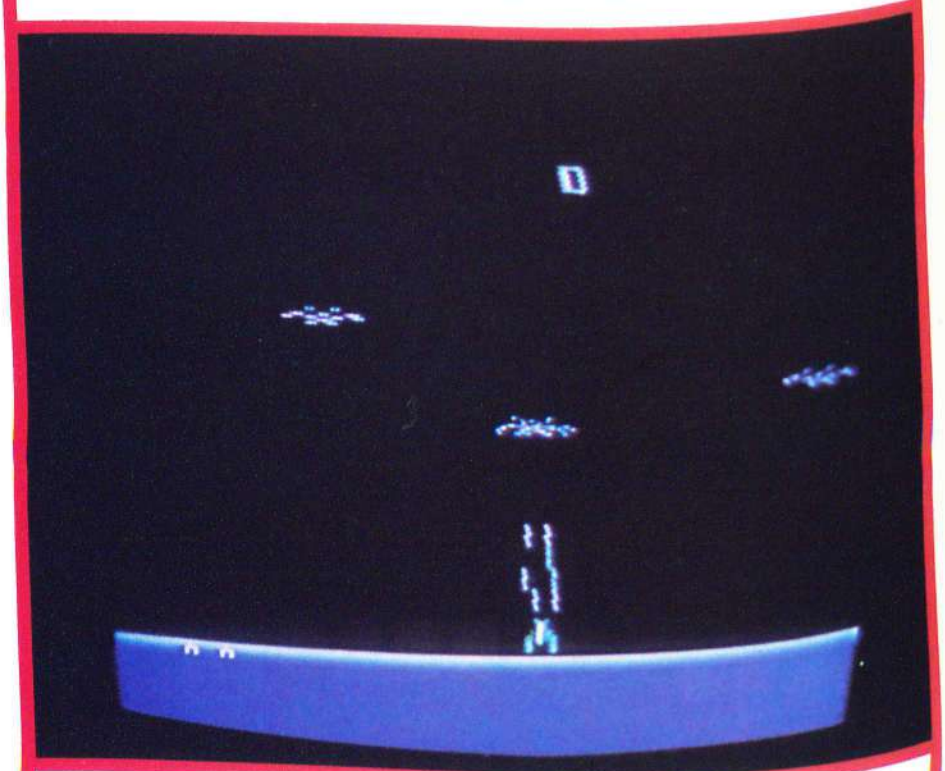
Os cartuchos de vídeo-games, tanto os produzidos pela própria Atari como os de outras marcas, podem conter programas para até 200 jogos diferentes, num único cartucho. No estojo, vem uma descrição dos jogos, que são numerados para facilitar a escolha. O aparelho de video-game possui um comando de seleção de jogo (Game Select), que o jogador vai acionando até encontrar o tipo de jogo que deseja. Cada vez que esse comando é acionado, aparece na tela o lance inicial do jogo e o número correspondente.

O aparelho é equipado com dois cabos, um para conexão com o televisor e outro para ligação na entrada da antena externa da residência. Isso permite que o jogador escolha se quer assistir a um programa da TV ou jogar, sem ter de desconectar os cabos. Para isso, basta acionar uma chave comutadora existente no aparelho. Há ainda os controles de liga-desliga, seleção de cor ou branco e preto, seleção do jogo, acionamento do jogo e comandos de grau de dificuldade.

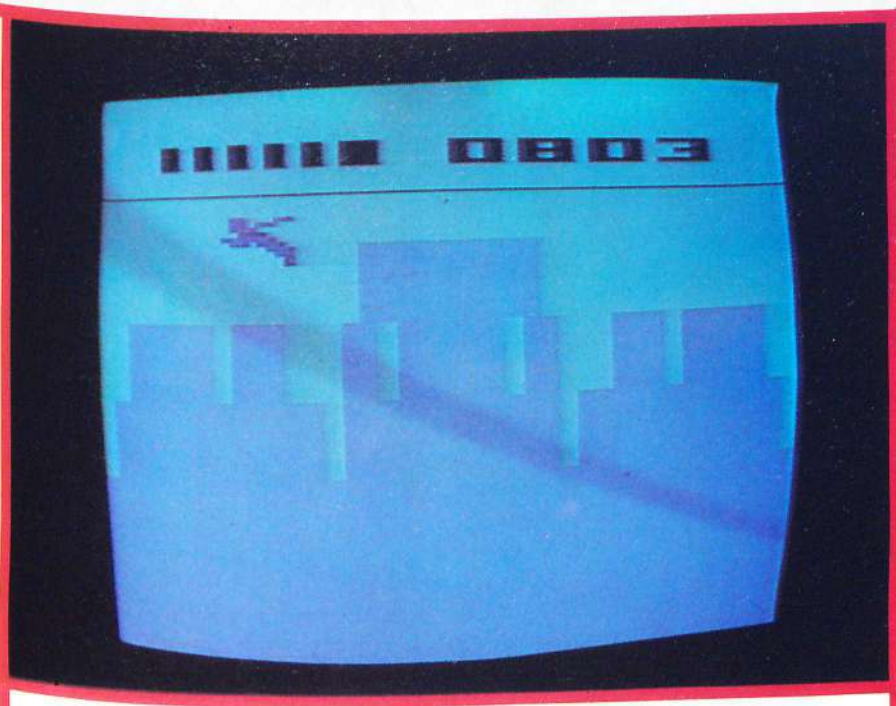
O jogo começa movendo-se a chave de acionamento do jogo (Game Start) e tem várias fases, com grau de dificuldade cada vez maior, o que deve ser comandado através de um controle específico (Difficult Control). Os movimentos do jogo são controlados manualmente através de acessórios, normalmente adquiridos em separado. Esses acessórios são de três tipos: *joystick*, pequena caixa com uma alavanca; *paddle*, caixa com botões; e *keyboard*, um teclado usado geralmente em jogos de maior complexidade. Cada acessório é acoplado ao aparelho através de cabos. Como o número de jogadores é variável (existem jogos para um, dois ou quatro participantes), é necessário que cada jogador utilize um acessório.



DONKEY KONG — Kong é um gorila que seqüestra a namorada do herói, chamado Mário, e leva-a para o alto de um prédio em construção. O desafio do jogador é conduzir Mário até lá para salvar sua namorada, enfrentando obstáculos como barris rolantes, escadas quebradas e bolas de fogo. A única arma de Mário é um martelo que aparece durante quatro segundos. Com essa ferramenta, ele elimina os obstáculos e o jogador vai marcando seus pontos.



DEMON ATTACK — Um dos jogos espaciais de maior sucesso atualmente. O jogador tem que dirigir um objeto estacionado num planeta congelado (Krybor), atacado por uma legião de criaturas de outras eras, que sobrevoam o planeta e gritam. Para se defender, o jogador conta com um disparador de raios laser e deve ficar movimentando constantemente o objeto para evitar o ataque adversário. Os pontos são contados cada vez que uma dessas criaturas é atingida pelo raio.



SUPERMAN — O jogo é baseado na história já conhecida do Super-Homem, que é comandado pelo jogador. Sua missão é prender a gang de Luthor, que destruiu uma ponte da cidade de Metropolis e seqüestrou a namorada de Clark Kent, Lois Lane, e volta para o seu planeta. Estão presentes todos os ingredientes do filme original: Kent se transforma no Super-Homem trancando-se numa cabine telefônica e tem que evitar os ataques de três satélites que podem atirar Kryptonita sobre ele, transformando-o num ser humano comum. Um dos jogos mais complexos.



PAC-MAN — O jogador comanda um ser ultra-faminto, com uma enorme boca escancarada, que anda por um labirinto tentando engolir bolachas que encontra pelo caminho. Mas quatro fantasmas o perseguem e ele só pode vencê-los comendo vitaminas que lhe dão força. A luta continua até que ele coma todas as bolachas e vitaminas, acumulando pontos por isso, ou seja, devorado pelos fantasmas. O cartucho nacional terá uma versão para crianças.

CLUBES DE JOGOS

Para atender ao crescente mercado dos telejogos alguns vídeo-clubes também se tornaram clubes de vídeo-games. Na maioria deles, como no Áudio Vídeo Clube, de São Paulo, o sócio do vídeo-clube não paga nenhuma taxa extra para usufruir dos jogos. Nesse caso, só terá de escolher entre levar dois filmes, dois cartuchos de jogos, ou, ainda, um de cada.

Outros vídeo-clubes, como o VHS Vídeo Clube, do Rio, montaram o seu clube de vídeo-games separadamente do clube de fitas. Desse modo, mesmo sendo sócio do vídeo-clube, o cliente terá de pagar uma taxa de inscrição (Cr$ 5 mil), ou dar dois jogos, e uma mensalidade de Cr$ 2.500,00. Muitas das empresas que alugam fitas também estão oferecendo jogos para aluguel. O Vid-ex, de São Paulo, por exemplo, aluga cartuchos por Cr$ 200 nos dias de semana e Cr$ 300 nos fins de semana.

Alguns vídeo-clubes fixam uma taxa de inscrição e mensalidade, para uso de seu clube de jogos. Esta taxa é menor para aqueles que já são sócios do clube de vídeo-fitas. Em outros, o sócio só tem de pagar uma pequena taxa de inscrição, e não há mensalidade. Já existem muitos laboratórios, como o Tecnovídeo ou o Canal 3, ambos de São Paulo, que fornecem manutenção e assistência técnica para os aparelhos de vídeo-games.

Nem todos os clubes, porém, trabalham com várias marcas de jogos. Os Atari predominam, mas podem ser encontrados também os Intellivision, além de outras marcas menos comuns.

Os clubes de vídeo-games em geral possuem bons acervos, com um mínimo de 40 e em alguns casos até 300 jogos, dependendo do clube. Os jogos mais procurados geralmente são também os de maior sucesso em outros países, como Pac-Man, Donkey Kong, Space Invaders, Demon Attack e Asteroids, da Atari; Star Strike, Space Battle, Sea Battle e Auto Racer, da Intellivision; Starmaster, Kaboom, Grand Prix e Checkers (Xadrez), da Activision.

Um dos próximos lançamentos, muito aguardado, são as aventuras de Tron, o novo herói criado pelos estúdios Disney, que nos EUA já está sendo comercializado em vídeo-game, nos cartuchos produzidos pela Intellivision.



O aparelho Atari funciona ligado à TV.



Para jogar, existem os acessórios (paddle e joystick).

FLIPERAMAS E MICROS

Como acontece com os vídeo-cassetes, os aparelhos de vídeo-jogo importados só funcionam originalmente no padrão de cores da TV norte-americana (NTSC) e precisam por isso de uma adaptação ao sistema dos televisores brasileiros (PAL-M). Esse serviço já é executado por vários técnicos de laboratórios especializados.

No mundo inteiro, os video-games se popularizaram rapidamente desde 1969. Mesmo antes da Atari, primeira empresa a fabricar um aparelho específico para jogos, já existiam os fliperamas, salas públicas com várias máquinas de jogos eletrônicos que passaram a receber cada vez mais freqüentadores. Ao mesmo tempo, a indústria de computação desenvolveu os micro pessoais, computadores domésticos que também podem ser adaptados às TVs e mostrar na tela vários tipos de programas, inclusive jogos. Video-games, fliperamas e jogos de micro-computadores funcionam com base em princípios técnicos diferentes, mas os três, paralelamente, acabaram contribuindo para o incrível crescimento dos jogos eletrônicos como negócio, em vários países.

Nos Estados Unidos, por exemplo, os jogos são uma verdadeira febre. No ano passado, o mercado triplicou, alcançando a cifra de um bilhão de dólares em vendas de aparelhos e cartuchos. Este ano, essa quantia dobrou, num ritmo que faz prever para 83 um movimento financeiro em torno de três a quatro bilhões de dólares, sem contar a freqüência aos fliperamas (conhecidos nos EUA como arcades) e os jogos específicos para micro-computadores.

Um dos principais responsáveis por esse crescimento foi Nolan Bushnell, técnico em computação que criou, há cerca de dez anos, o primeiro jogo, chamado Pong. O sucesso foi tanto que ele fundou em seguida a Atari, tornando-se o primeiro milionário dos vídeo-games. Anos depois, Bushnell vendeu a empresa à Warner, uma das grandes companhias produtoras de filmes, discos e fitas para vídeo do mundo (hoje, Bushnell está iniciando um novo negócio: abriu uma rede de lanchonetes equipadas com fliperamas e promete criar jogos bem mais reais do que os já conhecidos).

VÍDEO, MICRO E FLIPERAMA.

São muitas as diferenças entre os vídeo-games e os jogos para micro-computadores. E, entre esses dois sistemas e os fliperamas, outra forma de jogo eletrônico, há ainda várias outras distinções técnicas. Enquanto os micros são máquinas versáteis, destinadas a aplicações diversas, de cálculos matemáticos a estudos gráficos, os aparelhos de vídeo-jogo do tipo Atari têm apenas uma aplicação: os próprios jogos.

Isso significa que seus circuitos internos são desenhados para decodificar e transmitir ao televisor apenas informações específicas de jogos. Os aparelhos de vídeo-game possuem, além do micro-processador que lê os programas contidos nos cartuchos, gerando imagens e sintetizando sons, um conversor de sinal digital-analógico, que transforma sinais na linguagem BASIC (digital) de computador em sinais de televisão: vídeo, áudio, sincronismo de varredura e de cor. Para compor o sinal da TV, há ainda um modulador de freqüência.

Os micro-computadores possuem outros tipos de circuitos, destinados a decodificarem e retransmitirem programas diferentes, como cálculos estatísticos, e não apenas jogos. Já os fliperamas possuem outras características que os diferencia: são aparelhos produzidos para desenvolver apenas um tipo de jogo. Mas, neles, a imagem reproduzida possui muito maior nitidez e definição, graças a uma capacidade de memória (48 Kbyte) muito superior à capacidade usual dos aparelhos de vídeo-game domésticos (máximo de 8K, nos Atari). Também a distribuição das cores nos tubos de imagem dos fliperamas é diferente — as cores básicas, azul, verde e vermelho são distribuídas separadamente — o que proporciona melhor resolução de imagem.

NO BRASIL

Assim como os vídeo-cassetes, os aparelhos do tipo Atari já existem no Brasil há alguns anos, trazidos de várias formas, nem sempre legais. Mas, a partir deste final de ano, os jogos eletrônicos deverão ganhar um forte impulso com a entrada no mercado dos cartuchos produzidos aqui. A Dynacom, uma indústria paulista de componentes eletrônicos, obteve a licença da Atari para esse lançamento e tem planos ambiciosos para o futuro.

— Sabemos que nos EUA existem hoje cerca de 80 milhões de aparelhos de TV e 15 milhões de video-games — diz Gabriel Almog, da Dynacom. Se pudermos manter essa proporção no Brasil, onde há aproximadamente 4 milhões de televisores, já teremos um número de máquinas de jogos bem superior às atuais estimativas, que são de 20 mil aparelhos desse tipo.

O acordo com a Atari foi um passo decisivo nessa estratégia, mas a Dynacom pretende ir além. Para começar, os cartuchos, que serão comercializados a partir de dezembro, terão características diferentes dos originais norte-americanos. Os estojos serão menores, mais fáceis de guardar, já que as embalagens americanas são muito grandes e pouco práticas. Além disso, a Dynacom pretende lançar o próprio aparelho Atari no Brasil.



Outro acessório disponível: o teclado, que permite vários jogos.

ONDE COMPRAR

A inovação do Atari brasileiro será um controle remoto, criado pela Dynacom, funcionando por ondas de rádio, que possuem maior alcance que os raios infra-vermelhos usados nos remotos convencionais. Isso permitirá que o jogador acione o aparelho sentado em sua poltrona, ou a uma distância de até 30 metros. O controle remoto terá todos os comandos dos aparelhos Atari comuns, inclusive o de seleção de jogos, tornando bem mais cômoda a sua operação.

A Dynacom tem uma lista de 120 jogos para serem lançados e já começou a atender pedidos de várias lojas e vídeo-clubes, onde os cartuchos serão comercializados. Além dos jogos Atari, serão lançados cartuchos de outras marcas, como Activision, Apollo e Imagic, e também jogos educativos, inclusive um cartucho com instruções sobre a programação de micro-computadores em linguagem BASIC.

Segundo a Dynacom, os futuros compradores dos cartuchos brasileiros receberão também, junto com eles, instruções detalhadas sobre o desenvolvimento dos jogos, suas regras e sua finalidade, com textos em português. Os cartuchos serão vendidos a um preço médio de Cr$ 15 mil cruzeiros, valor que varia de acordo com a complexidade do jogo.

Já os aparelhos Atari fabricados no Brasil, que começarão a ser vendidos por volta de janeiro, representarão segundo a Dynacom uma barreira ao contrabando, hoje responsável pela quase totalidade dos aparelhos existentes, que alguns estimam em cerca de 40 mil unidades. Gabriel Almog diz que eles custarão pouco mais da metade dos importados, atualmente vendidos numa faixa de Cr$ 120 a 150 mil.

Outra idéia em estudos é abrir um "Clube Atari", funcinando mais ou menos como os vídeo-clubes atuais que também têm video-games (leia box) só que oferecendo aos usuários a opção de jogar no próprio clube. Com mesas equipadas com controles fixos, os mesmos controles dos aparelhos Atari já conhecidos, e ligadas a monitores de televisão, os sócios do clube teriam à sua disposição os cartuchos que quisessem. Além disso, todos os títulos da Dynacom seriam alugados ou vendidos nesse clube. Essa idéia já foi colocada em prática no Rio de Janeiro, onde funciona há algum tempo o Video Game Club, com grande número de freqüentadores. A diferença é que, neste caso, todo o equipamento usado é importado: a Dynacom pretende oferecer apenas produtos nacionais aos fãs dos super-heróis eletrônicos.

Orlando Barrozo



Para os microcomputadores, devem-se usar os disquetes com os jogos.

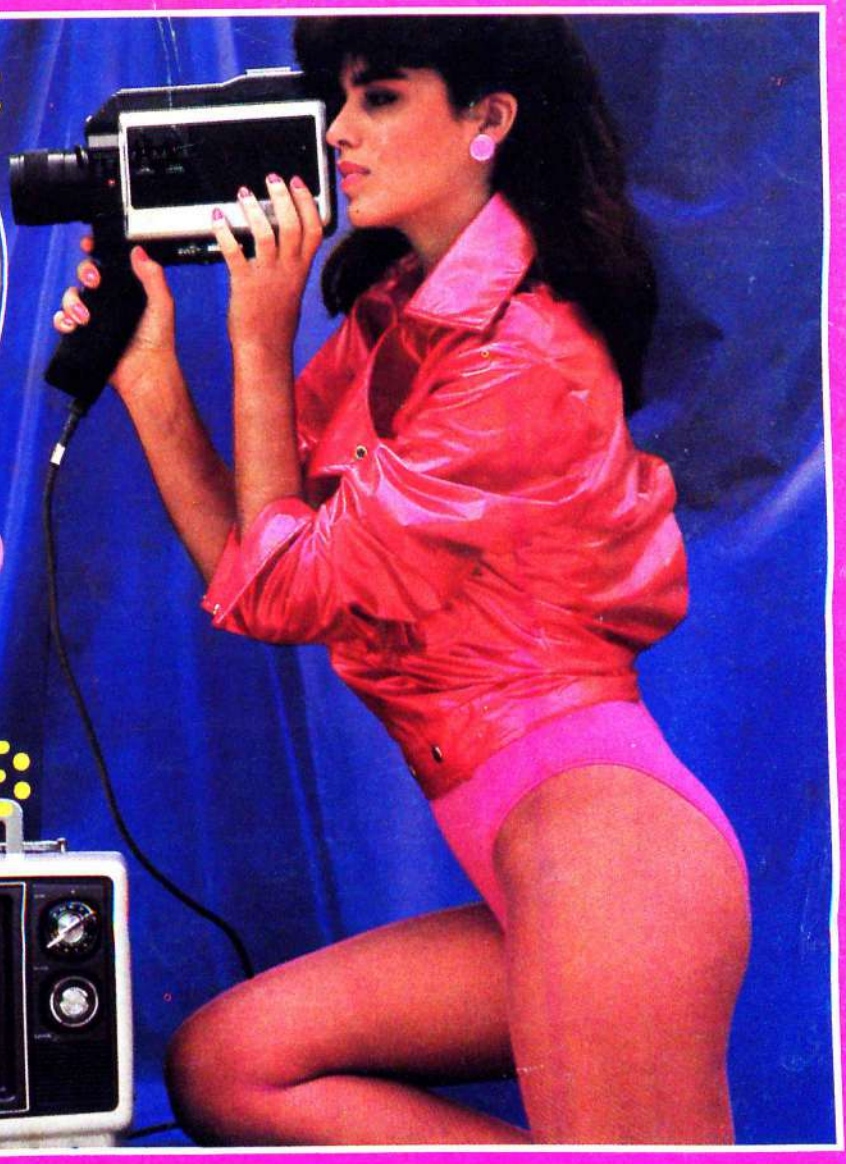
Sigla editora

Número 6 — Ano 1 — Cr$ 450,00

video news

videocassete·microcomputador·videogame·cine·foto·scm

SEGREDOS: VÍDEOS E CÂMERAS PARA 83



MANUAL DO JVC 7300

VIDEOGAME: ATARI VEM AÍ.



PROGRAMA: SEU SALDO NO MICRO.

TUDO SOBRE AS FITAS

COMO É A GERAÇÃO ELETRÔNICA



A CERAÇÃO ELETRÔNICA

NOS EUA AS CRIANÇAS JÁ APRENDEM A CONVIVER COM VÍDEOS E MICROS.

Hora da lição de casa. O garoto não pode ignorar mais o olhar impaciente da mãe, como em outras ocasiões semelhantes. Hora de ir para a frente do televisor. Sentado em sua mesa de estudos, equipada com três telas de TV, ele liga o monitor central e aciona o índice para saber os programas que serão exibidos. No canal 5 há um documentário sobre a Guerra do Vietnã, que ele precisa estudar para a próxima prova. Vontade nenhuma de ver isso hoje. Liga o videocassete: amanhã, arranja um tempo para ver a gravação.

O garoto aciona então o micro-computador, aperta uma tecla e na tela aparece: "Escolha o assunto para revisão". Ele sabe de cor o código de Estudos Sociais e o escreve na tela do micro. Surge então uma série de perguntas com múltipla escolha. Depois de responder as questões, o computador emite um cartão com os resultados. Em seguida, ajustando a antena parabólica, o garoto se ajeita numa posição mais confortável para assistir aos minutos finais de um show de rock diretamente de Mônaco, numa transmissão via satélite. Afinal, ele jamais perderia a apresentação de seu conjunto inglês favorito.

Uma cena de ficção futurista? Pelo contrário: em muitos lares americanos isso já faz parte da rotina. Equipamentos de vídeo e computação estão ajudando várias famílias a fazer muito mais: preparar o café da manhã, acender e apagar luzes, acionar alarmes, fazer reservas de avião, transações bancárias... A geração do vídeo e do computador só tende a se ampliar daqui por diante.

Em seu último filme — Muito Além do Jardim — Peter Sellers viveu o papel de um jardineiro simplório, que encantava os intelectuais com sua "cultura" toda formada pela TV. Nesta sátira, esse personagem aprende toda a sua linguagem florida assistindo telenovelas e não sabe nada do mundo, além do que informam os noticiários de TV. Sua sabedoria é baseada nos programas que dão prêmios aos que conseguem responder perguntas sobre quem trabalhou num filme, ou qual a palavra escondida entre letras embaralhadas. Sua capacidade de distinguir entre fantasia e realidade é mínima, e seu poder de análise nulo.

Não sem razão, muitos educadores norte-americanos viram essa ficção mordaz como um retrato mais ou menos fiel da sociedade contemporânea. Afinal, o estudante médio americano, quando terminar o segundo grau, terá passado 11 mil horas na escola e 15 mil frente ao televisor. Com exceção de alguns poucos programas educativos, como Vila Sésamo e Electric Company, que permitem a uma criança de seis anos comparecer ao primeiro dia de aula já com o alfabeto memorizado, a televisão atual tem pouco a oferecer em termos de ensino.

Mas isso tudo está mudando. Rapidamente, a televisão está tirando



Personagens infantis como os de Disney ajudaram a popularizar o videocassete, que ao lado dos micros é usado hoje para as mais diversas aplicações.



Videogames, um mercado mais forte até que o dos filmes e discos.

seu chapéu de burro e vestindo toga acadêmica. As experiências se multiplicam em vários países, especialmente os EUA, com o aproveitamento mais racional da tecnologia que nos deu a TV a cabo, os discos a laser, os computadores pessoais e o videotexto. E o avanço não tem sido maior justamente por causa do temor dos educadores.

UMA AULA: O PROFESSOR EXPLICA, O ALUNO RESPONDE. TUDO PELO COMPUTADOR.

A educação eletrônica já vinha sendo tentada desde os anos 60. Mas só agora, com a invasão dos microcomputadores, com seus micropreços no mercado americano, ela pode ser utilizada até por escolas sem muitos recursos financeiros. Hoje em dia, mais de 100 mil computadores estão sendo usados nas escolas dos EUA. Esses aparelhos custam de 800 a 2.500 dólares, graças à evolução da tecnologia dos circuitos integrados. Uma ficha de computador, de tamanho menor que um selo de carta, custa menos de 10 dólares e tem uma capacidade de memória igual à que tinham os grandes computadores de vinte anos atrás.

Na cidade de Columbus, Ohio, por exemplo, foi criada uma escola que utiliza técnicas transacionais de ensino, permitindo que o estudante, em sua própria casa, converse com seu professor e seus colegas, estes também em suas residências. Utilizando o teclado de um computador, o aluno pode reclamar que o professor está falando muito depressa, pedir explicação mais detalhada sobre determinado ponto da matéria, etc. Além disso, a máquina fornece exercícios e os corrige instantaneamente.

Uma das maiores dificuldades na aprendizagem por computador até agora tem sido o fato de que os chamados "cérebros eletrônicos" são mais inteligentes que os programas que recebem. Mas isso também está mudando. Um professor do Instituto de Tecnologia de Massachussets, Seymour Papert, criou um sistema em que a própria criança programa seu computador, evitando a resistência normal que alguns estudantes têm diante de certos temas. Como explica Papert:

— Muito do conhecimento que as escolas tentam transmitir, com sofrimento, despesas e tão pouco êxito, será aprendido da mesma forma como a criança aprende a falar. Escolas como as de hoje não têm lugar no futuro: ou elas se transformam, ou fatalmente, desaparecerão.

FÉRIAS NO CAMPO: ENTRE ÁRVORES, LAGOS E ANIMAIS, A ATRAÇÃO É O MICRO.

Recentemente, o jornal de New York Times comentou: "O namoro (dos estudantes) com a tecnologia transformou-se rapidamente num romance apaixonado". A maioria das crianças já aprendeu que os computadores são confiáveis, embora sem nenhuma imaginação, e empolgam-se diante deles. Os micros nunca perdem a paciência ou dão uma informação errada, por falha de memória. As respostas são instantâneas e, como em geral cada estudante utiliza o seu micro, é possível interromper o programa, repetir algum trecho da matéria estudada ou escolher o ponto seguinte de acordo com o interesse da própria criança.

Para alguns especialistas, os



Para alguns educadores, essa diversão é um estímulo à leitura.

computadores poderão até mesmo salvar o sistema educacional norte-americano, bastante criticado. Um desses experts, George Bonham, comenta:

— Temos milhões de crianças crescendo praticamente analfabetas. Os professores sozinhos não serão capazes de fazer muito mais do que têm feito.

Muitas crianças americanas já se acostumaram a todo ano, no período de férias de verão, passar várias semanas em acampamentos, nadando, praticando esportes ou andando a cavalo. Atualmente, em alguns lugares a paisagem continua a mesma de outros verões, com lagos, cavalos e árvores, mas o centro das atenções passou a ser o computador.



Os jogos ocupam um tempo cada vez maior na televisão.

UMA DÚVIDA: SERÁ QUE TUDO ISSO NÃO CRIARÁ PESSOAS SEM RACIOCÍNIO?

Os acampamentos com micros estão-se espalhando pelo país e atraindo até crianças estrangeiras (veja matéria sobre os acampamentos no Brasil, em **VIDEO News** nº 4). Num deles, na Califórnia, já existe a idéia de iniciar as crianças ao uso dos computadores a partir dos dois anos de idade (atualmente, o limite vai de 10 a 18 anos). Na primeira semana de acampamento, os iniciantes aprendem a linguagem BASIC, enquanto os mais experientes fazem experiências com linguagens mais avançadas e estudos gráficos. Nos intervalos, o passatempo preferido de todos são os videogames, como Tron, Space Invaders ou Pac-Man. E mesmo crianças que nunca mexeram com um computador antes aprendem com facilidade, sem se assustar nem um pouco.

Para muitos, o acampamento fica mais animado na segunda semana (o curso dura duas semanas, ao preço de 800 dólares), quando eles começam a criar seus próprios programas. Segundo alguns dos participantes, aprender a lidar com computadores é quase como aprender a ler e escrever, e embora certos adultos se assustem um pouco com isso não há dúvida de que os mais jovens se divertem muito, aprendendo.

Mas a popularidade dos micros levanta também questões sérias, como a discussão sobre o comportamento dos usuários de computadores. Uma das perguntas que são feitas: "Será que essa febre eletrônica não resultará numa sociedade de idiotas?" Arthur Michals, criador de uma rede de acampamentos nos EUA, contesta:

— As crianças se sentem muito bem com os computadores, e são crianças normais. Não é preciso ser um gênio em matemática para freqüentar um desses acampamentos. As crianças se divertem e fazem brincadeiras iguais às que se fazia antigamente. Elas não são obrigadas a ficar mexendo só com os micros, mas 80% delas voltam depois para brincar com as máquinas.

Michals diz que os acampamentos serão a moda do futuro e acha que só se opõem a eles as pessoas que querem perpetuar um passado já esquecido no mundo de hoje. Segundo ele, as crianças ao voltarem para suas casas ligam seus micros domésticos e, através da rede telefônica, entram em contato com seus colegas, conversando através da tela do aparelho ou da TV.

Se em muitas casas o televisor não é mais uma caixa barulhenta e incontrolável, como antes, isso se deve em grande parte ao videocassete. Através dele, as famílias americanas hoje têm acesso a programas variados, como o último filme lançado por Hollywood (em fita ou em videodisco), um passeio pelas salas de um museu famoso, transmissões esportivas, aulas de culinária ou então o recital de piano de uma das crianças. Mas, atualmente, os jogos eletrônicos já ocupam boa parte do tempo.

Galaxian, Centipede, Defender, Tron, Missile Comand são alguns nomes já familiares às crianças dos EUA. Os consumidores gastaram 60 milhões de dólares em cartuchos de jogos este ano, mais do que nas bilheterias de cinemas e lojas de discos, somadas. E essa soma não inclui os 5 bilhões de dólares consumidos nas casas de fliperama. Um diretor de escola, até então cético quanto aos jogos, comentou recentemente:

— Que ironia, essa maravilha técnica de banalidade está transformando preguiçosos em estudiosos, gente que não gostava de ler em leitores assíduos, e fazendo gente que tinha abandonado a escola voltar a estudar.

Alguns educadores e sociólogos acreditam mesmo que a geração do vídeo e dos micros poderá ser alterada, de forma tão profunda como foram as gerações passadas aprendendo a escrever e a usar tipos móveis de imprensa, como não sabiam fazer seus antepassados. A combinação de vídeo e computador promete ser assim a reinvenção da imprensa de Gutemberg, no século 20.

Rodney Mello, de Hollywood



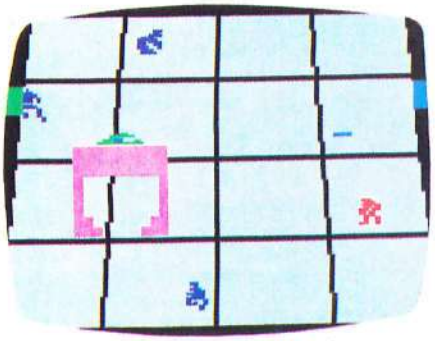
Fliperama: "maravilhosa banalidade".

A aventura dos videogames começou no Brasil

JÁ EXISTE O ATARI BRASILEIRO. E OUTRAS MARCAS ESTÃO CHEGANDO.

O mercado brasileiro de videogames também promete novidades. Nos últimos meses, multiplicaram-se as negociações envolvendo diversas empresas, todas elas interessadas em uma atividade que, segundo as previsões, poderá ser até mais rentável que o videocassete.

Exatamente por ser um mercado atraente, as informações sobre esses planos, por enquanto, são contraditórias. Mas uma coisa é certa: a maioria das empresas do setor de vídeo — tanto fabricantes de aparelhos como produtoras de fitas pré-gravadas -- está atenta aos video-games. A CBS, por exemplo, uma das mais importantes gravadoras de discos do País, já tem pronta a sua estratégia, para ser acionada provavelmente até fevereiro: fez um acordo para distribuir no Brasil os cartuchos de jogos da marca Colecovision, de grande sucesso atualmente nos Estados Unidos. Além disso, a CBS já acertou com a Fox, dos EUA, a distribuição das fitas de vídeo dessa produtora no Brasil.

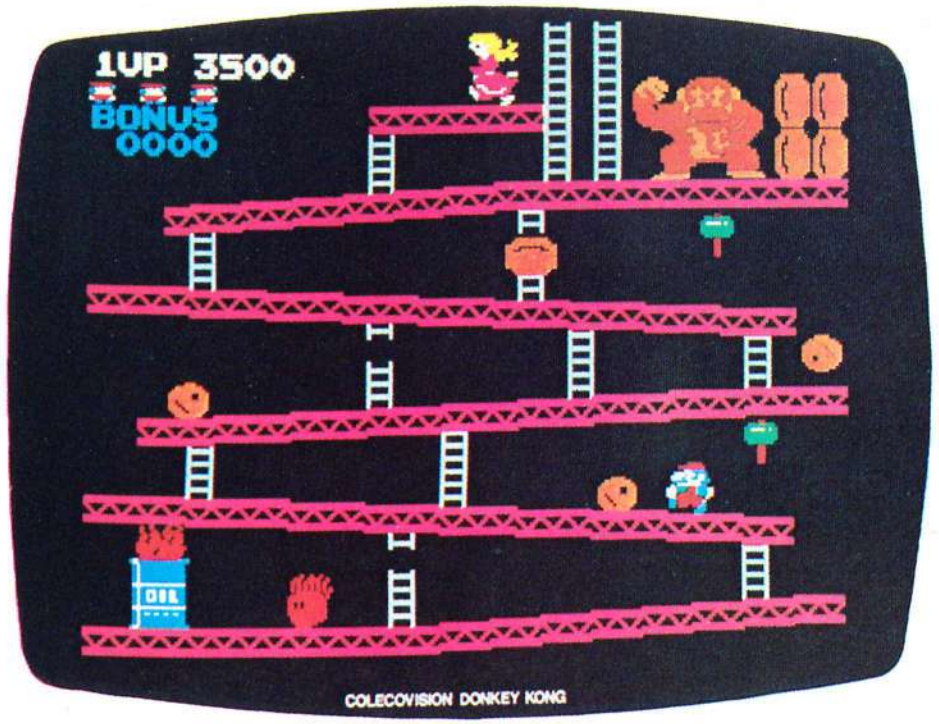


Tron, lançado pela Intellivision.

ARLENE BORJA



O cartucho produzido no Brasil: primeiro lance de um mercado que deve crescer bastante este ano.



Donkey Kong, na versão Colecovision: mais cores.

Outras grandes empresas, como Globovídeo e RCA, que pretendem entrar este ano com fitas de vídeo pré-gravadas (veja matéria na página 58), não querem divulgar detalhes de seus planos para os videogames. Mas seus diretores sempre se animam quando falam deste assunto.

— Nem mesmo o fato de 83 ser um ano difícil economicamente — diz um executivo da RCA — pode atrapalhar. Afinal, a indústria da diversão sempre cresce em épocas de crise.

ATARI

O grande impulso na indústria dos jogos para vídeo pode ser previsto pelo interesse da Atari — maior fabricante mundial de aparelhos de videogame e também de cartuchos — pelo mercado brasileiro. Em dezembro, alguns executivos da empresa norte-americana estiveram no Brasil realizando seguidos contatos com empresários brasileiros para se instalar aqui. Essas reuniões foram cercadas de sigilo, justamente porque, segundo a definição do diretor de uma dessas empresas nacionais, "esse negócio é uma guerra".

Dessa forma, não se sabe quais os planos da Atari para o Brasil. Entre as empresas procuradas, e que já teriam feito acordos verbais com os empresários americanos, estaria a Gradiente, que segundo algumas fontes irá lançar em breve o seu aparelho de videogame. Também a Sharp parece interessada nos games, utilizando o know-how da Atari para a fabricação dos circuitos integrados do aparelho e dos cartuchos. Outra opção seria também a Trol, indústria nacional de brinquedos que parece interessada num acordo com a Atari.

No Estados Unidos, a Atari é uma divisão do grupo Warner, com interesses em diversas atividades, inclusive em vídeo. Há alguns meses já está funcionando no Brasil uma subsidiária da Warner para distribuição de fitas de vídeocassete, que também demonstra interesse em entrar no setor de videogames.

Os primeiros cartuchos nacionais de videogame começaram a ser distribuídos em dezembro passado, produzidos pela Dynacom, uma indústria de componentes eletrônicos de São Paulo que, para tanto afirma ter licença da Atari. Com um acervo inicial de aproximadamente 200 jogos escolhidos entre os maiores sucesso da Atari no exterior, a Dynacom tenta assim se antecipar à explosão do mercado, oferecendo os cartuchos a um preço (cerca de Cr$ 15 mil cada um) inferior aos importados que vinham entrando no País de forma nem sempre legal (entre Cr$ 30 e 40 mil). Vendidos em grandes lojas ou alugados através de locadoras e videoclubes, esses cartuchos irão abastecer um grande número de proprietários de aparelhos em todo o País.

OUTRAS MARCAS

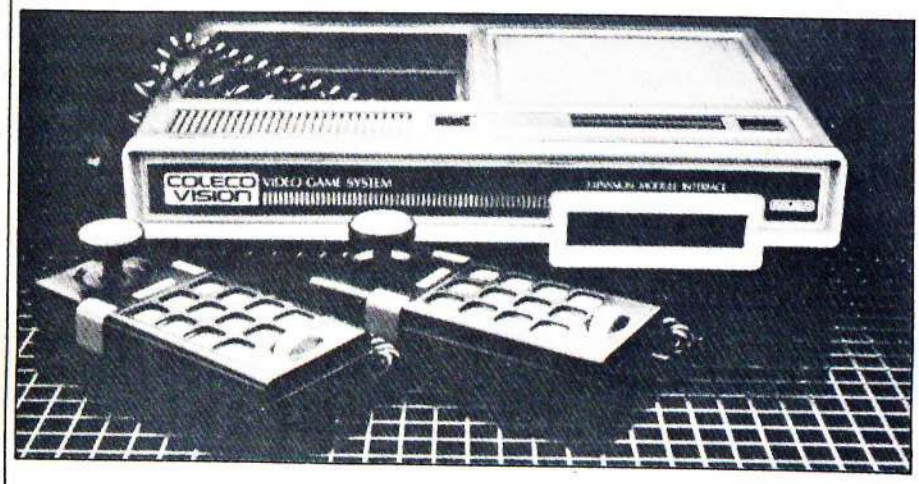
Outra empresa que já tem planos definidos é o Canal 3, um videoclube de São Paulo que, segundo seu proprietário, Joseph Maghrabi, deu entrada há quatro anos com um pedido de patente no Instituto Nacional de Propriedade Industrial para produzir cartuchos e aparelhos de videogame. O Canal 3, segundo ele, já iniciou a produção de alguns jogos para os aparelhos Atari: Donkey Kong, Pac-Man e E.T., entre outros.

Para lançar no Brasil os cartuchos da Colecovision, a CBS garante que vai seguir todos os procedimentos burocráticos exigidos nesse tipo de negócio. Antonio Car-



Em breve serão lançados aqui também o aparelho e os acessórios Atari.

Colecovision, o concorrente da Atari.



Uma das novidades recentes nos EUA foi o novo aparelho lançado pela Colecovision que, segundo alguns especialistas, conseguiu uma qualidade na definição de cores superior aos demais sistemas. Normalmente, os sistemas de vídeo doméstico para jogos, adaptados de fliperamas, sofrem certa perda de resolução de cores quando são exibidos na tela de uma TV convencional. Neste caso, dizem esses experts, isso não acontece.

O novo aparelho permite criar, na tela, imagens com um número três vezes maior de pontos, proporcionando assim figuras mais claras e nítidas. Mas o sucesso comercial desse lançamento americano se deve também à estratégia escolhida pelo fabricante: em vez de simplesmente oferecer cartuchos com jogos semelhantes ao do sistema VCS (Video Computer System), da Atari, a Colecovision decidiu fabricar um acessório que permite adaptar no seu aparelho os cartuchos Atari, os mais populares nos EUA. Esse acessório é colocado no aparelho, exatamente no compartimento destinado ao cartucho, e este então deve ser plugado sobre o acessório.

Outra diferença desse sistema, denominado VGS (Video Game System), são os acessórios utilizados para jogar. Além de dois joysticks, semelhantes aos Atari, mas com oito posições, o aparelho é fornecido com dois teclados (keyboards) de 16 teclas cada. E há ainda um outro acessório, que permite variar a velocidade das figuras na tela de acordo com o jogo utilizado.

O novo aparelho da Colecovision está sendo comercializado nas lojas dos EUA ao preço de aproximadamente 250 dólares, mais 60 dólares referentes ao módulo de conexão com os cartuchos Atari.

MICRO-COMPUTADOR.
O MAIS AVANÇADO
ELETRODOMÉSTICO.

Com preço de eletrodoméstico



a partir de
Cr$ 89.850,00
ou em 6 pgtos.
de Cr$ 18.758,00

MICRODIGITAL

PROGRAME O SEU NATAL COM O
TK 82C DA MICRODIGITAL.
E COMPROVE AS FACILIDADES DE
PAGAMENTO NA MULTISOM.

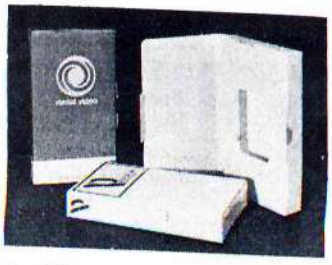
MULTI SOM
FOTO-VÍDEO
MICRO-COMPUTADOR

Av. Brig. Faria Lima 1088 - fone: 212-3888 e 814-1424

NOVO LANÇAMENTO

VIDEO - BOX

PROTEÇÃO TOTAL PARA AS FITAS DE VIDEO
CAIXAS PARA FITAS DE VÍDEO-CASSETE



Para os sistemas VHS e BETAMAX.
Confeccionamos em papelão microondulado e acabamento perfeito, plastificadas ou envernizadas, as caixas VIDEO-BOX são a proteção total para as fitas de vídeo
São fornecidas impressas em offset até 6 cores.

As Video-Box são muito práticas e resistentes (não possuem colagens) modelos standard e luxo, podem ser transportadas e armazenadas desmontadas
São ideais para FABRICANTES DE FITAS, VIDEO CLUBES, LOCADORAS DE FITAS.
Temos também caixas a pronta entrega luxo ou standard, qualquer quantidade.

DEPARTAMENTO DE VENDAS
SÃO PAULO: Rua Dr. Moysés Kahan, 70 Tels: (011) 826-1511
RIO: Rua Buenos Aires, 93 s/611 Tels: (021) 252-7702
PORTO ALEGRE: Rua Ramiro Barcelos, 1172 Loja 118
Tels: (0512) 25-4572

estamel
a empresa que entende de embalagens

ATENDEMOS REEMBOLSO E ORDEM DE PAGAMENTO P/ TODO BRASIL.
VENDA DIRETA AO CONSUMIDOR

los Duncan, responsável pelo setor de vídeo na empresa, diz que se houver qualquer impedimento legal para a fabricação dos circuitos internos dos cartuchos aqui no Brasil a CBS irá importá-los via Manaus, o que certamente forçaria um custo maior na venda aos consumidores. De início, a idéia é lançar de seis a oito títulos de jogos: Donkey Kong, Venture, Ladybug, Cosmic Avenger, Zaxxon, Smurf, Mouse Trap e Carnival. São jogos específicos para os aparelhos Colecovision, mas que podem ser utilizados também com os Atari através de um adaptador (acessório que a CBS também pretende fabricar no Brasil). O lançamento desse acessório tem uma explicação: como a maioria dos aparelhos já existentes no Brasil é da Atari, os cartuchos incompatíveis com esse sistema teriam pouca aceitação imediata no mercado.



Joystick e cartucho nacional: adaptados para as TVs brasileiras.

TRON

Nos EUA, várias empresas se especializaram em criar e distribuir cartuchos compatíveis com várias marcas de aparelhos, como Activision, Apollo e Parker, e outras que fabricam aparelhos concorrentes, utilizando outros sistemas de codificação, como Intellivision, Astrocade e Odyssey 2. Cada um desses fabricantes lança, periodicamente, novos catálogos de cartuchos com os mais diferentes tipos de jogos. Donkey Kong, por exemplo, já existe em três versões diferentes, basicamente com a mesma definição gráfica, mas com variações de cores. O mesmo acontece com Tron, o último personagem cinematográfico criado pelos estúdios Walt Disney, já lançado em videogame por três empresas diferentes. ■

Finalmente: Na GOLDEN FOX você encontra um pessoal especializado em filmes Japoneses.

GOLDEN FOX VIDEO

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS DO JAPÃO
Filmes americanos (originais ou dublados para o Japonês)
Mais de 1.000 títulos

Filmagens profissionais para documentários - Transformação de super 8 para vídeo em qualquer sistema (B ou VHS)
Rua da Glória, 240 - 1º andar - cep 01510
São Paulo S.P. Tel: 32-0305

LANÇAMENTO EXCLUSIVO
O mais audacioso filme erótico Japonês

ÊXTASE ORIENTAL
(Em Beta ou VHS)
Totalmente a cores e de altíssima qualidade
Para adquiri-lo escreva-nos no endereço acima anexando cheque nominal à Coml. Golden Fox Vídeo Ltda. no valor de Cr$19.900,00 (está inclusa a taxa de remessa), indicando nome completo e local para entrega.



JOGUE COM E.T.

O mais recente herói das telas, E.T., o personagem extraterreno do filme de Steven Spielberg, já virou também herói de videogame. O jogo acaba de ser lançado pela Atari nos Estados Unidos, com a expectativa de se tornar o maior sucesso em jogos para 83. Foram lançadas duas versões: uma doméstica, em cartucho para ser usado com o aparelho Atari, e outra específica para os fliperamas. O próprio Spielberg foi contratado para acompanhar a elaboração gráfica do jogo, inclusive com efeitos sonoros especiais adaptados do filme.

Outro dos grandes sucessos do cinema em todos os tempos — Caçadores da Arca Perdida — acaba de ser transformado também em videogame. Aqui, o herói do filme, Indiana Jones, percorre basicamente o mesmo roteiro do filme, só que comandado pelo jogador. Ele atravessa cavernas cheias de armadilhas, enfrenta os mais diversos vilões e viaja quilômetros em busca da famosa arca. O jogo é compatível com aparelhos Atari, mas também pode ser usado em outros, como o da marca Sears.





MAIS CORES NO VIDEO

Para os que não se satisfazem com as cores dos videogames na tela de TV, já existe uma nova opção: o videogame console Vectrex. Este aparelho, que foi lançado há pouco nos EUA pela GCE, ao preço de aproximadamente 200 dólares, compõe-se de um monitor de vídeo ligado através de cabo a um teclado que comanda os movimentos dos jogos. A vantagem desse sistema sobre os aparelhos do tipo Atari convencionais é que ele proporciona uma resolução de imagem muito maior que dependendo do jogo pode chegar a simular imagens em terceira dimensão. O videogame console possui memória de 64 Kbyte, quatro vezes maior que os Atari 400, e o teclado pode ser embutido no gabinete do monitor, facilitando o transporte.

JOGOS NO DRIVE-IN

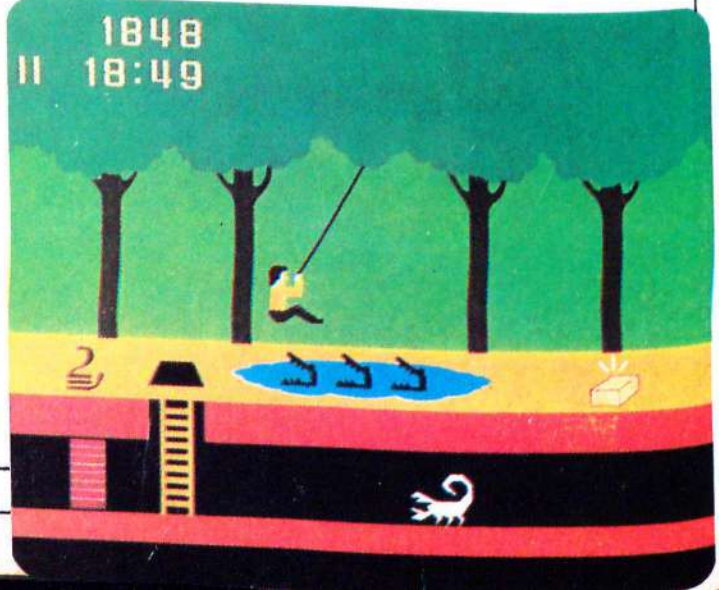
Nos EUA, onde surgem a maioria das novidades em termos de uso de aparelhos eletrônicos, está em estudos um novo sistema de jogo eletrônico que, se for bem sucedido, pode revolucionar os hábitos de diversão Seria uma adaptação dos videogames aos cinemas do tipo drive-in: usando acessórios instalados junto aos veículos, os frequentadores poderiam jogar nos intervalos das sessões de filmes, através da própria tela do cinema. Os aparelhos seriam interligados, permitindo jogos entre pessoas colocadas em veículos diferentes.

UM NOVO ATARI

Uma novidade anunciada há quase dois anos chegou no final de 82 ao mercado americano: o Atari 5200. Trata-se de uma nova versão, mais versátil e com design diferente, do Atari 400, o aparelho de videogame mais conhecido no mundo e que já existe em poder de muitos brasileiros. Basicamente, trata-se de um aparelho denominado Super Atari, que permite maiores recursos visuais que os sistemas convencionais. Vendido inicialmente ao preço de 270 dólares nas lojas dos EUA, esse aparelho tem quase as mesmas dimensões do anterior, mas possui recursos adicionais: entradas para acessórios (joystick, paddle ou keyboard) de quatro jogadores; controle de pausa, que permite interromper o jogo por alguns instantes (como em videocassete); e controles variados para serem utilizados apenas em alguns tipos de jogo. A Atari está anunciando também o lançamento de um acessório que permitirá adaptar esse aparelho ao sistema convencional (Video Computer System), para que os cartuchos comuns de jogos sejam compatíveis com o 5.200.

CROCODILOS E HAMBURGUERS

Pitfal e Megamania são os nomes dos dois mais recentes jogos de vídeo lançados pela Activision para os aparelhos Atari. No primeiro, o herói Pitfall Harry tem que atravessar uma floresta infestada de crocodilos e escorpiões venenosos, passando por complicados labirintos, para encontrar um tesouro escondido. Megamania é um jogo que recebeu um segundo nome (Pesadelo Espacial), porque nele o jogador deve se defender de um número interminável de perigos vindos do espaço, como enormes hamburguers brilhantes, pneus radiais que caem sobre sua cabeça, projéteis de vários tipos e bombas atiradas por mísseis que sempre aparecem de surpresa na tela.



JOGUE COM E.T.

O mais recente herói das telas, E.T., o personagem extraterreno do filme de Steven Spielberg, já virou também herói de videogame. O jogo acaba de ser lançado pela Atari nos Estados Unidos, com a expectativa de se tornar o maior sucesso em jogos para 83. Foram lançadas duas versões: uma doméstica, em cartucho para ser usado com o aparelho Atari, e outra específica para os fliperamas. O próprio Spielberg foi contratado para acompanhar a elaboração gráfica do jogo, inclusive com efeitos sonoros especiais adaptados do filme.

Outro dos grandes sucessos do cinema em todos os tempos — Caçadores da Arca Perdida — acaba de ser transformado também em videogame. Aqui, o herói do filme, Indiana Jones, percorre basicamente o mesmo roteiro do filme, só que comandado pelo jogador. Ele atravessa cavernas cheias de armadilhas, enfrenta os mais diversos vilões e viaja quilômetros em busca da famosa arca. O jogo é compatível com aparelhos Atari, mas também pode ser usado em outros, como o da marca Sears.





MAIS CORES NO VIDEO

Para os que não se satisfazem com as cores dos videogames na tela de TV, já existe uma nova opção: o videogame console Vectrex. Este aparelho, que foi lançado há pouco nos EUA pela GCE, ao preço de aproximadamente 200 dólares, compõe-se de um monitor de vídeo ligado através de cabo a um teclado que comanda os movimentos dos jogos. A vantagem desse sistema sobre os aparelhos do tipo Atari convencionais é que ele proporciona uma resolução de imagem muito maior que dependendo do jogo pode chegar a simular imagens em terceira dimensão. O videogame console possui memória de 64 Kbyte, quatro vezes maior que os Atari 400, e o teclado pode ser embutido no gabinete do monitor, facilitando o transporte.

JOGOS NO DRIVE-IN

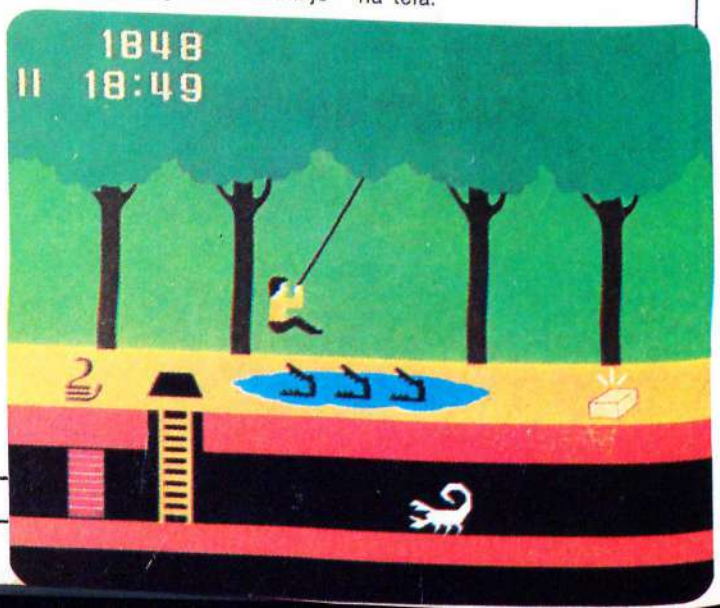
Nos EUA, onde surgem a maioria das novidades em termos de uso de aparelhos eletrônicos, está em estudos um novo sistema de jogo eletrônico que, se for bem sucedido, pode revolucionar os hábitos de diversão Seria uma adaptação dos videogames aos cinemas do tipo drive-in: usando acessórios instalados junto aos veículos, os frequentadores poderiam jogar nos intervalos das sessões de filmes, através da própria tela do cinema. Os aparelhos seriam interligados, permitindo jogos entre pessoas colocadas em veículos diferentes.

UM NOVO ATARI

Uma novidade anunciada há quase dois anos chegou no final de 82 ao mercado americano: o Atari 5200. Trata-se de uma nova versão, mais versátil e com design diferente, do Atari 400, o aparelho de videogame mais conhecido no mundo e que já existe em poder de muitos brasileiros. Basicamente, trata-se de um aparelho denominado Super Atari, que permite maiores recursos visuais que os sistemas convencionais. Vendido inicialmente ao preço de 270 dólares nas lojas dos EUA, esse aparelho tem quase as mesmas dimensões do anterior, mas possui recursos adicionais: entradas para acessórios (joystick, paddle ou keyboard) de quatro jogadores; controle de pausa, que permite interromper o jogo por alguns instantes (como em videocassete); e controles variados para serem utilizados apenas em alguns tipos de jogo. A Atari está anunciando também o lançamento de um acessório que permitirá adaptar esse aparelho ao sistema convencional (Video Computer System), para que os cartuchos comuns de jogos sejam compatíveis com o 5.200.

CROCODILOS E HAMBURGUERS

Pitfal e Megamania são os nomes dos dois mais recentes jogos de vídeo lançados pela Activision para os aparelhos Atari. No primeiro, o herói Pitfall Harry tem que atravessar uma floresta infestada de crocodilos e escorpiões venenosos, passando por complicados labirintos, para encontrar um tesouro escondido. Megamania é um jogo que recebeu um segundo nome (Pesadelo Espacial), porque nele o jogador deve se defender de um número interminável de perigos vindos do espaço, como enormes hamburguers brilhantes, pneus radiais que caem sobre sua cabeça, projéteis de vários tipos e bombas atiradas por mísseis que sempre aparecem de surpresa na tela.



Sigla editora

Número 7 — Ano I — Cr$ 550,00

video news

videocassete·microcomputador·videogame·cine·foto·som

EXCLUSIVO

MINI JVC

FAÇA VOCÊ MESMO

SEU VÍDEO COM SOM ESTÉREO

MANUAL DA CÂMERA GX·88U

CONTROLE SUAS FINANÇAS NO MICRO

VIDEO GAME: COMO VENCER O DONKEY KONG

Para MANAUS, BOA VISTA, PORTO VELHO, RIO BRANCO E SANTARÉM — Viá Aérea: Cr$ 715,00

VIDEOGAME

ATARI®

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.

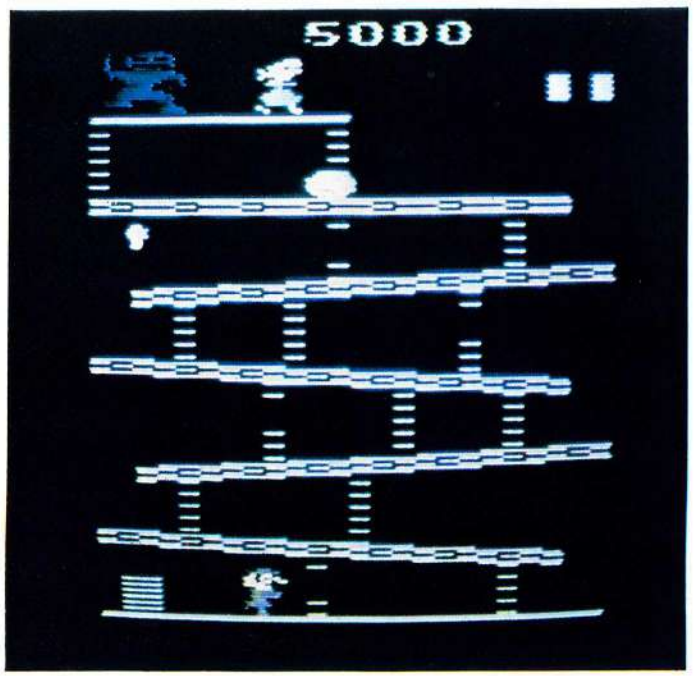
ANTEL AV. LIBERDADE, 867 TEL.: 270-4758

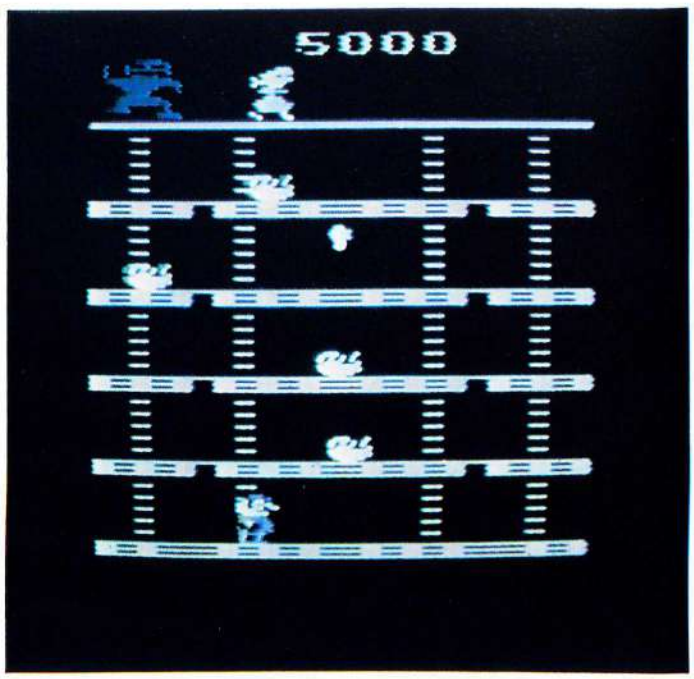
FOTOPTICA AV. REBOUÇAS, 2315 TEL.: 853-0448

MULTISOM AV. BRIG. FARIA LIMA, 1088 TEL.: 212-3888

ÁUDIO RUA ESTADOS UNIDOS, 609 TEL.: 282-3377

INFORMAÇÕES DYNACOM: CX POSTAL 54111 SÃO PAULO – S.P.





O inimigo é Donkey Kong: como vencê-lo.

O OBJETIVO É RESGATAR A MOCINHA, SEQÜESTRADA PELO GORILA. MAS CUIDADO: HÁ MUITOS OBSTÁCULOS PELO CAMINHO.

Em japonês,a palavra "donkey" é muito parecida com a tradução de "louco". Nada mais natural, portanto, que a versão para video-game do famoso personagem do cinema no cinema dos anos 30, King Kong, o gorila que seqüestrava a mocinha Fay Wray (refilmado recentemente), se chamasse Donkey Kong. Criado pela empresa japonesa Nintendo, especializada em vários tipos de jogos eletrônicos, esse jogo em pouco tempo tornou-se um dos mais populares do mundo.

A Nintendo vendeu os direitos de reprodução de Donkey Kong para a Colecovision, que atualmente produz dois tipos de cartucho com esse jogo: um específico para os aparelhos Colecovision e outro para os Atari. Nos EUA, existem ainda inúmeras versões de Donkey Kong para fliperamas e microcomputadores. As diferenças entre as várias marcas — outras empresas, além da Colecovision, também criaram suas próprias versões — vão desde aspectos gráficos até o próprio desenvolvimento do jogo. Mas, em todos eles, o objetivo é o mesmo imaginado pelos criadores do filme King Kong: resgatar das mãos dos gorila a moça seqüestrada, que está no alto de um edifício.

Na sua versão mais simples, criada pela Colecovision para os aparelhos Atari, e que já está sendo vendida no Brasil, existem dois estágios: no primeiro, o carpinteiro Mário deve subir várias rampas inclinadas, pulando sobre barris atirados pelo gorila que podem matá-lo encerrando o jogo; no segundo, as rampas são horizontais, ligadas por rebites, e Mário é atacado pelo gorila com bolas de fogo.

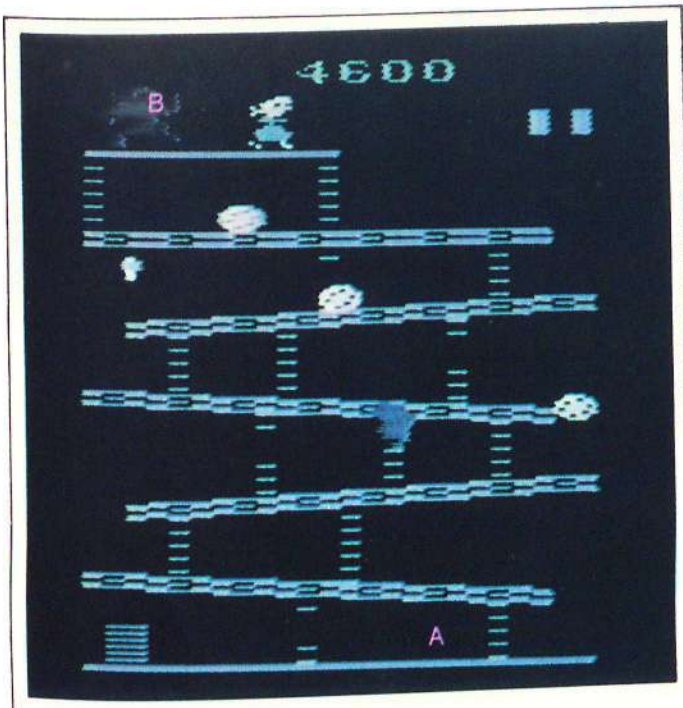
Usando um joystick, o jogador deve então conduzir Mário no menor tempo possível até o alto, fazendo-o subir as escadas e saltar sobre os obstáculos. Cada obstáculo vencido corresponde a cem pontos. Melhor ainda é fazer Mário apanhar o martelo que está numa das rampas e, com essa ferramenta, destruir barris ou bolas de fogo: cada vez que isso acontecer, o jogador ganha 300 pontos.

Em cada um desses dois estágios, Mário tem direito a três vidas, ou seja, o jogador tem a chance de voltar três vezes ao ponto de partida se Mário for atingido no meio do caminho e "morrer". Os pontos então vão sendo acumulados mas, como a perda de uma vida implica em perda de tempo, ao final o jogador perderá pontos por ter demorado a chegar ao alto.

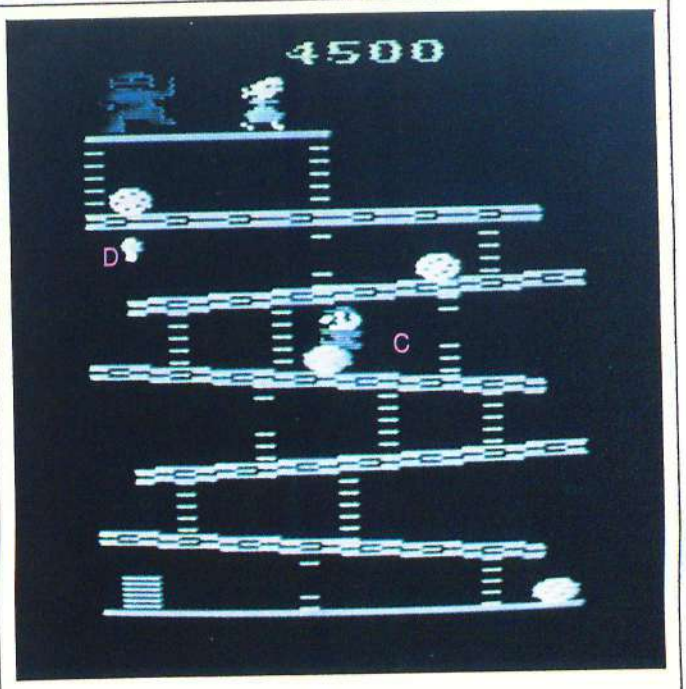
Cada estágio possui vários níveis de dificuldade. Atingido o topo da rampa uma vez, o jogo recomeça do início e o gorila passa a atirar objetos em quantidade cada vez maior, o que exigirá mais habilidade e reflexos do jogador (e lhe dará mais pontos). Segundo alguns especialistas, este é o maior mérito da Donkey Kong como jogo de entretenimento: reunir dois requisitos — habilidade e estratégia — encontrados apenas separadamente na maioria dos outros jogos.

Esses dois recursos são mais importantes ainda no segundo estágio onde não basta subir as escadas e evitar as bolas de fogo. Mário tem também que destruir o próprio edifício, matando o gorila. Para isso, ele deve retirar os rebites que unem as rampas, o que também vale ao jogador mais 100 pontos (para cada rebite).

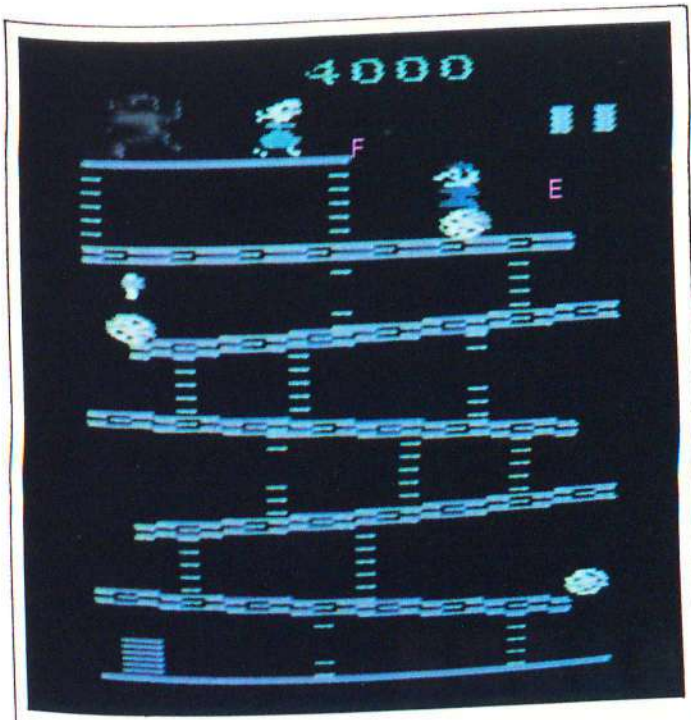
PRIMEIRO ESTÁGIO



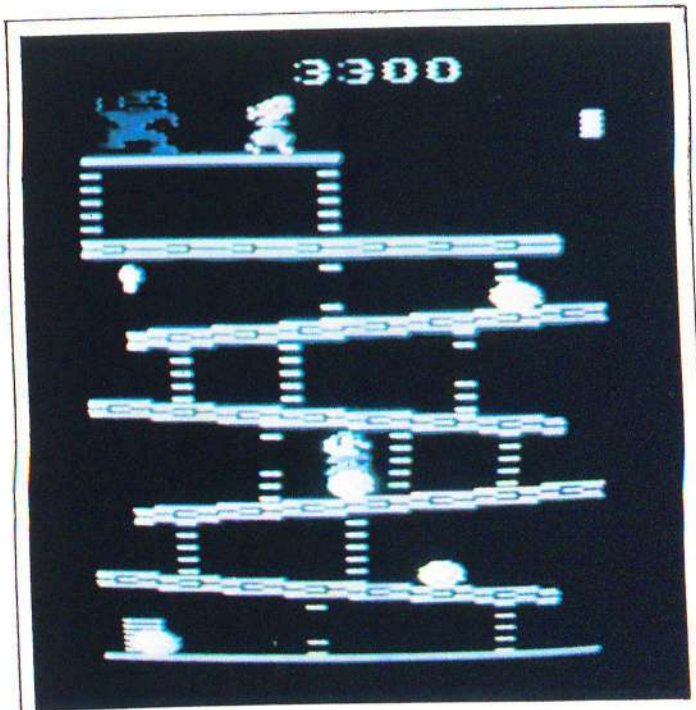
1. Corra rapidamente até a primeira escada (A) e procure chegar o mais alto possível antes que venha o primeiro barril. Calcule o ponto onde o barril poderá atigir Mário e escolha entre esperar o barril para saltar sobre ele (e marcar 100 pontos) ou fugir dele subindo as escadas. Mantenha um olho também no gorila (B), que de repente pode atirar um barril pelo ar: se Mário conseguir escapar, mais 100 pontos.



2. Na quarta rampa (C) provavelmente você será obrigado a saltar um barril. Faça isso e espere passar o próximo barril, para subir à quinta rampa e apanhar o martelo (D). Com ele, você tem chance de marcar mais pontos, aguardando que cheguem mais barris: destruindo-os com o martelo, você marca 300 pontos. Mas cuidado: os barris podem passar por baixo do martelo, se você vacilar, e atingir Mário, que só pode bater com o martelo quando estiver parado.

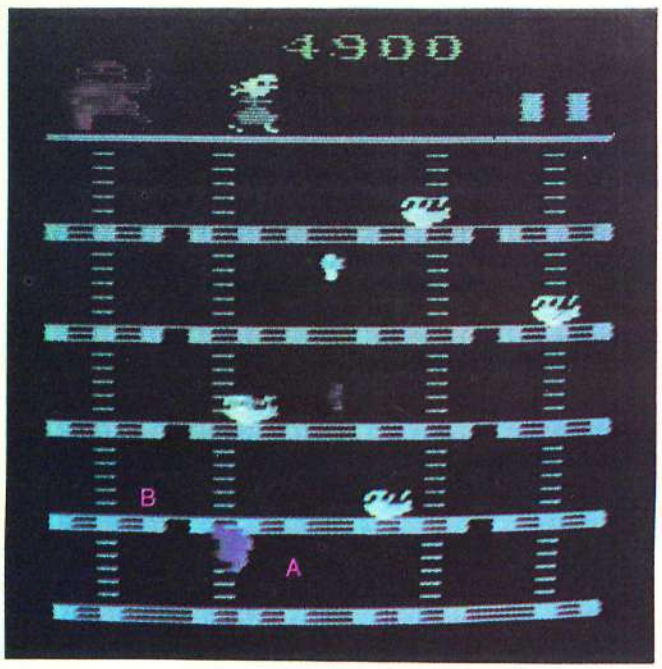


3. No final da quinta rampa, o martelo sai de cena e Mário tem ainda duas escadas para subir. Veja se é possível subi-las rapidamente, ou se é melhor esperar que cheguem os últimos barris para sltar e fazer mais pontos. Depois, subir depressa para a sexta rampa (E) e em seguida a última escada (F), até onde está a mocinha.

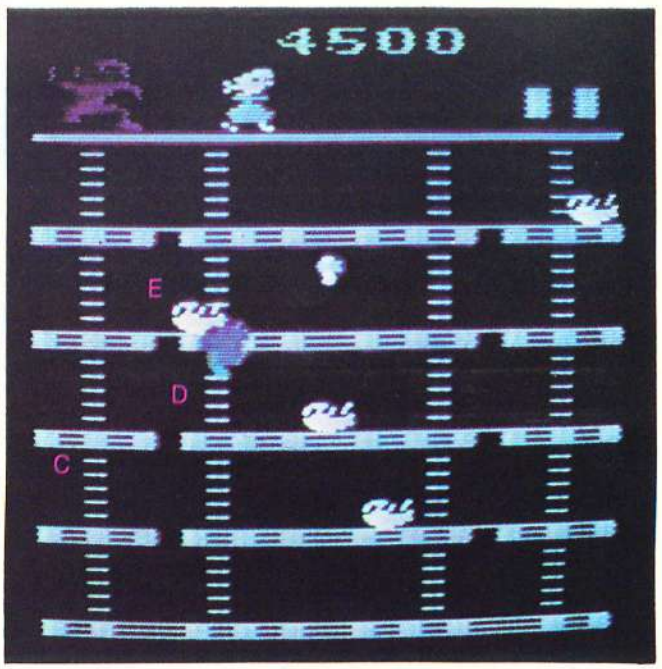


4. Daí para a frente, o gorila irá ficando cada vez mais nervoso e jogará barris em quantidades e velocidades sempre maiores. Outra dificuldade a mais: os barris podem cair pelas escadas, de surpresa, e Mário deve por isso tomar cuidado ao subi-las. A tela estará sempre repleta de barris rolando, desde a primeira rampa, e Mário terá de usar seus reflexos a todo instante.

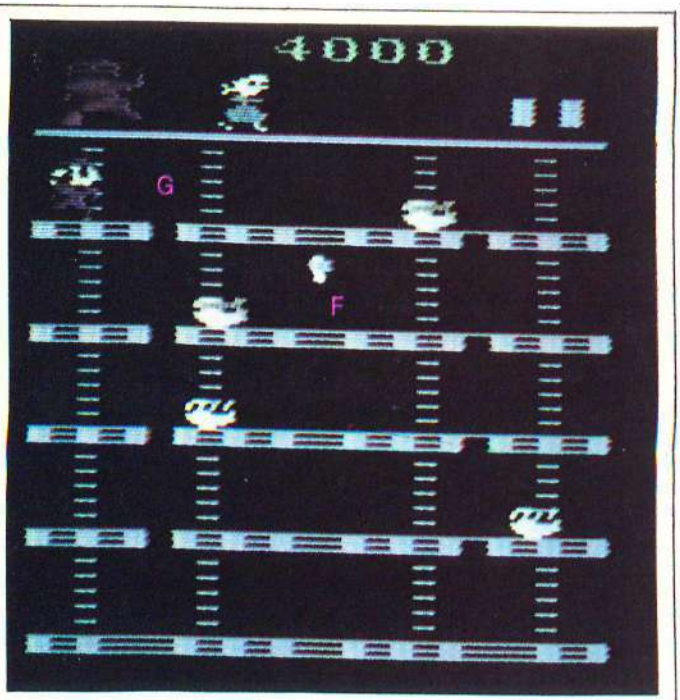
SEGUNDO ESTÁGIO



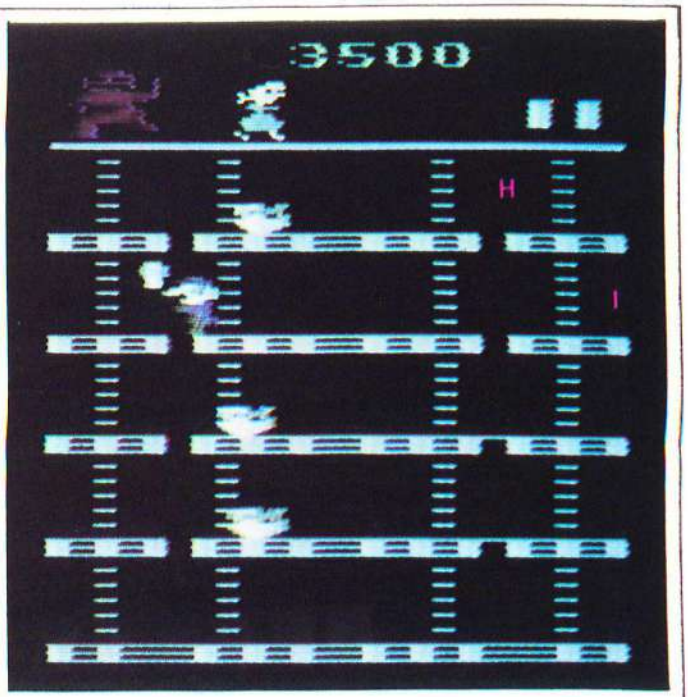
1. Aqui, os obstáculos são as bolas de fogo que o gorila atira. Elas rolam, pelas rampas num movimento de vai vem, e é preciso então calcular quando poderão atingir Mário. Suba rapidamente a segunda escada à esquerda (A) e retire o rebite que está logo acima, na segunda rampa (B). Mário deve sempre passar sobre o rebite para retirá-lo: não pode parar sobre ele, nem voltar atrás nesse ponto.



2. Assim, o mais fácil é retirar este primeiro rebite e seguir em frente, subindo pela primeira escada (C) da segunda rampa. Retirando então o segundo rebite (D), suba depressa a escada seguinte, espere passar a próxima bola de fogo e então retire mais um rebite (E). Nessa hora, é preciso ter calma, nada de ganância: se subir muito depressa, Mário pode ser atingido por uma bola de fogo.



3. Apanhar o martelo aqui é bem mais difícil. Só faça isso se sentir que pode chegar no meio da quarta rampa (F), onde está o martelo, antes que uma bola atinja Mário. Saltar sobre a bola e apanhar o martelo ao mesmo tempo é impossível. O mais seguro é apanhar todos os rebites do lado esquerdo, subindo até a quinta rampa (G), e só depois voltar para a direita iniciando a descida.



4. Na volta, procure seguir o caminho inverso para retirar os quatro rebites que faltam. Apanhando o primeiro deles (H), desça pela escada seguinte (I) e corra para apanhar o martelo. Aí você deve percorrer todas as rampas, de um lado para o outro. Com ele, destrua as bolas que aparecerem, tomando cuidado de parar antes de bater nelas com o martelo. E percorra todas as rampas, de um lado para o outro, retirando todos os rebites, até voltar à primeira rampa.

A VERSÃO BRASILEIRA

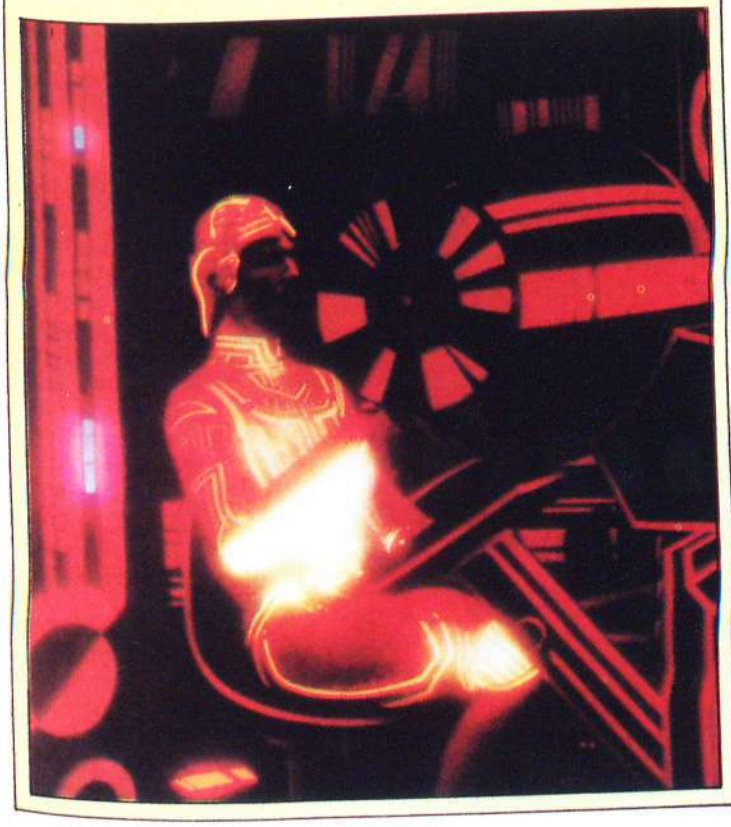
Uma indústria do Rio de Janeiro, a Bit Eletrônica, anunciou em dezembro a novidade: o primeiro aparelho de videogame produzido no Brasil, denominado Top Game. Segundo a empresa, o lançamento já está disponível em lojas cariocas e possui características técnicas e gráficas equivalentes aos Atari importados. E, ao contrário destes, funciona no padrão de cor brasileiro (PAL-M), dispensando por isso adaptação para ser acoplado aos televisores nacionais.

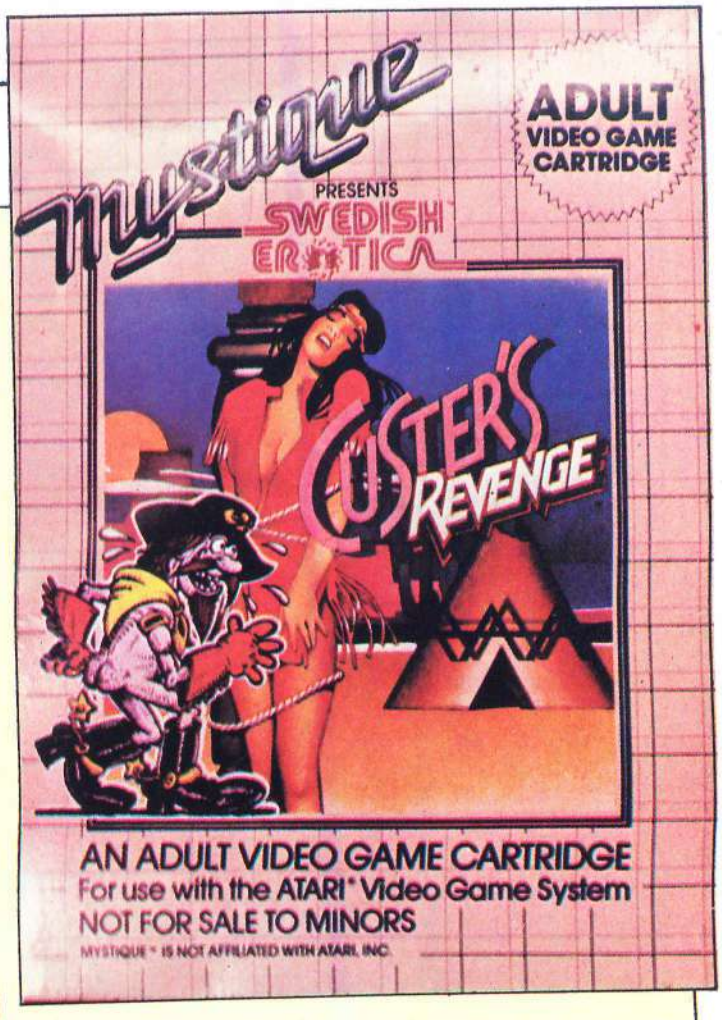
Os primeiros cartuchos compatíveis com esse aparelho, também fabricados pela Bit, contêm os jogos Basquete, Boliche, Batalha e Duelo, estando previstos mais 50 outros cartuchos diferentes para os próximos meses. O preço inicial do Top Game é de Cr$ 80 mil, e cada cartucho, ainda segundo o fabricante, está sendo vendido ao preço de Cr$ 8 a Cr$ 10 mil. A distribuição é feita através da loja Vision, também do Rio de Janeiro.

O CAMPEONATO DE TRON

Depois de levar muita gente — especialmente jovens — aos cinemas norte-americanos, Tron, o herói de ficção científica criado pelos estúdios Disney com a ajuda de computadores, conseguiu também levar uma multidão a um salão de videogames. Em Nova York, centenas de pessoas compareceram à finalíssima do Campeonato Nacional de Videogame, onde 16 garotos especializados na versão eletrônica para vídeo de Tron disputavam o título.

Richard Ross, de 29 anos, um dos mais "velhos" do grupo (a média de idade era de 20 anos), acabou sendo o vencedor, com um total de 3.958.901 pontos, mais de 1,2 milhão de pontos à frente do segundo colocado.





PORNO-GAMES

Um general vestido apenas de botas e chapéu, em visível estado de excitação, enquanto foge de flechas e cactos, tenta manter relações sexuais com uma índia nua. Isso acontece na tela de tevê: é um dos três videogames eróticos lançados nos Estados Unidos, pela firma American Multiple Industries. O jogo se chama Custer's Revenge e está provocando alvoroço nas alas conservadoras da sociedade americana, que tentam impedir sua comercialização.

Em Bachelor Party, um outro jogo sexual, marca-se ponto cada vez que um homem tem relações com a mulher. Mas o mais picante de todos é Beat'Em and Eat'Em, onde uma figura feminina tenta aparar o que cai de um homem nu, que está sobre um telhado. Os jogos estão sendo vendidos nos EUA por cerca de 50 dólares, e começarão a ser produzidos em breve no Brasil pela Dynacom, de São Paulo, fone (011) 826-4939.

FITAS E CARTUCHOS

Muitos videoclubes aderiram, nos últimos meses, também aos videogames, passando a alugar não apenas fitas para vídeo como cartuchos de jogos. Mas o Canal 3 Videoclube, de São Paulo, foi mais além: começou a produzir seus próprios jogos, baseados em modelos já conhecidos no exterior, e está alugando e vendendo esses cartuchos em sua loja, à rua da Consolação 3.557, São Paulo.

Muitos dos jogos, que originalmente são produzidos para as máquinas Atari, Intellivision e outras, receberam nomes em português, casos de Guerra nas Estrelas, Invasores do Espaço e Corrida de Carros. Há ainda os cartuchos baseados em diversas modalidades esportivas, como Basebol, Golfe, Tênis e Basquete. E também os jogos mais populares, como Pitfall, Pac-.Man e Donkey Kong.

Sigla editora
Número 8 — Ano 1
Cr$ 550,00

videonews

GRÁTIS Vídeo Clean

videocassete·microcomputador·videogame·cine·foto·som

EXCLUSIVO

OS NOVOS NACIONAIS: SONY E SHARP





FAÇA VOCÊ MESMO

SEU VÍDEO COM MELHOR IMAGEM

JOGUE COM SEU MICRO

MANUAL DO PV 5500

VIDEOGAME: FAÇA MAIS PONTOS NO PAC-MAN.



Fotos Cláudia Kamergorodski

A idéia surgiu no Rio: um televisor e um aparelho (geralmente Atari), em que todos os sócios podem jogar. O sucesso é tanto que personagens dos jogos — como PAC-MAN — foram transformados em brinquedos de vários tipos.

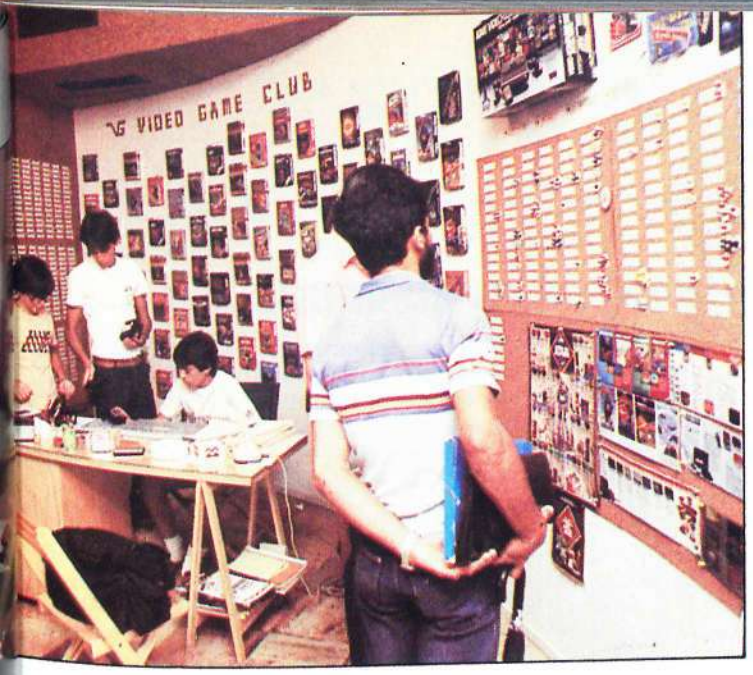


Clubes: onde os fãs dos videogames se encontram

Uma nova diversão para quem gosta desses jogos: passar o dia num clube, jogando com amigos. No Rio e em São Paulo, muitos estão se associando a esses clubes.

Entre naves espaciais, fantasmas, labirintos e tesouros desconhecidos, os fãs dos videogames descobriram um novo atrativo: clubes onde eles podem, além de levar para casa os cartuchos que contêm os jogos, passar o tempo jogando com os amigos. São os clubes de videogame que, embora ainda bem menos numerosos que os videoclubes, estão-se espalhando pelas principais cidades do País.

Segundo os responsáveis por esses clubes, e também de acordo com empresas que já comercializam os cartuchos nacionalizados, existiriam atualmente cerca de 25 mil aparelhos de videogame no Brasil. A maior parte deles é da marca Atari que também produz uma grande variedade de cartuchos compatíveis com o sistema Atari (VCS, ou Video Computer System).





Como nos videoclubes comuns, os cartuchos podem ser alugados ou emprestados, para o lazer dos fins de semana.

Mas muitos dos clubes de jogos já dispõem de outros equipamentos semelhantes, que utilizam outros sistemas, para oferecerem aos seus associados, como os das marcas Colecovision, Intellivision e Odyssey.

Da mesma forma, os adeptos dos videogames que se acostumaram aos jogos Atari (ou de outras marcas, como Activision, destinadas especificamente ao sistema Atari) já dispõem de outras alternativas nesses clubes, como os cartuchos Imagic Apollo, Parker, etc. Assim, quem tem um aparelho Atari pode colocar nele marcas diferentes de cartuchos (programas de jogos), que utilizam o mesmo processo de transmissão de informações codificadas para reprodução gráfica na tela de televisão. Já os proprietários de um aparelho videogame Intellivision ou Colecovision, por exemplo, que segundo alguns especialistas possuem características visuais mais completas que os Atari, por enquanto têm apenas uma alternativa no mercado nacional: os cartuchos produzidos por essas mesmas empresas — também encontráveis em muitos clubes de jogos.

Os clubes de videogame (muitos conhecidos também como "clube de Atari", por causa da quantidade de aparelhos e cartuchos dessa marca) funcionam mais ou menos como os videoclubes já conhecidos onde se emprestam, alugam e até compram fitas para aparelhos de videocassete. No Rio de Janeiro, onde esses clubes especializados começaram a surgir, o interesse pelo aluguel de cartuchos vem crescendo sensivelmente. Um dos primeiros a perceber isso foi Abdon Ellias Ali, que há dois anos se especializou nos aparelhos Atari. Há três meses, ele abriu o Atari Club Vision, que já tem 130 sócios. Ali, o movimento é sempre intenso, de segunda a sábado, de tal forma que Erivaldo Rosário, gerente do clube, resolveu ampliar suas instalações.

— Montar um clube de videojogos não é brincadeira. Tivemos que contratar técnicos especializados, para fazer as transformações dos aparelhos estrangeiros para o padrão de cores brasileiro (PAL-M), além de fornecer a assistência técnica necessária.

Conhecendo o mercado carioca, Erivaldo chegou a realizar pesquisas junto aos frequentadores de seu clube, sobre as mensalidades que poderia cobrar. Ao mesmo tempo, pôde ir conhecendo melhor seus clientes. Segundo ele, os adolescentes — que são maioria — costumam ser muito exigentes e, assim que ficam sabendo de cartuchos lançados nos Estados Unidos, começam a cobrar seu lançamento aqui também. Frequentadores assim, na faixa entre 10 e 16 anos, formam a maior parte dos associados do Atari Club Vision.

Mãe de Marcos e Patrícia, dois dos mais assíduos frequentadores do clube, Ligia Monteiro, 37 anos, conta que a nova diversão mudou os hábitos da família. Seus filhos chegam a brigar em casa para utilizar o aparelho Atari que compraram e á noite, quando estão dormindo, são seus pais que se divertem.

— A idéia de criar o clube foi ótima — diz Ligia — porque através dele ficamos conhecendo novos jogos, sem precisar gastar muito na compra de cartuchos.

JOGOS DE BOLSO

Em São Paulo, a mania dos clubes de jogos também se desenvolve, a inclusão dos chamados **game watch**, os jogos de bolso que podem ser acionados em pequenos aparelhos semelhantes a calculadores portáteis ou mesmo relógios de pulso. Um dos clubes que incluiu esse item foi o Video Game Club Paulista, inaugurado no início deste ano com os cartuchos comuns (Donkey Kong, Combat, etc.) e agora já pensando em ampliar suas instalações para criar uma sala de jogos.

Já tradicional entre os consumidores de fitas de vídeo paulistas, o Canal 3 Videoclube também aderiu à nova atração: desde fevereiro está funcionando no mesmo local o Clube do Atari, idealizado pelos proprietários do Canal 3 (Jô Maghrabi e José Guerreiro) para promover ainda mais os videogames. Há alguns anos eles já vêm comercializando cartuchos e aparelhos de videogame, paralelamente às atividades do clube de vídeo, além de oferecerem assistência técnica aos proprietários de equipamentos em geral. Agora, os sócios já dispõem também de cartuchos (num total de aproximadamente 600) para empréstimo ou aluguel, como já acontecia com as fitas.

Acompanhando o crescente interesse dos consumidores, os proprietários de clubes de jogos também se preocupam em criar promoções que transformem seus negócios em pontos de venda mais movimentados ainda. Uma idéia adotada no Rio há alguns meses — e que nos Estados Unidos já se tornou comum — foi realizar um campeonato de videogames, colocando frente a frente jogadores especializados em determinados jogos. A promoção do Video Game Clube, de Ipanema, reuniu dezenas de garotos no local e teve como vendedor um estudante de 15 anos, Paulo César Barbosa, cuja especialidade são os labirintos percorridos por PAC-MAN. Agora um outro clube, o Atari Specialists, também no Rio, pensa levar uma promoção desse tipo a um local público, como uma praça.

Em geral, todos esses clubes **(veja a relação completa na página 17)** trabalham de forma parecida. O associado paga como jóia uma taxa de aproximadamente Cr$ 30 mil, que pode ser paga também na forma de dois cartuchos (o preço dos cartuchos, para compra varia entre 9 e 15 mil, dependendo da quantidade de jogos que contenha). Outros cobram menos pela inscrição (de Cr$ 5 a 10 mil) mas exigem uma mensalidade fixa, de cerca de Cr$ 4 mil, em média. Na maioria dos casos, os cartuchos podem ser retirados por dois a três dias e cada sócio tem direito de levar dois cartuchos por semana. Já o aluguel, também pelo período médio de dois dias, pode custar de Cr$ 300,00 a Cr$ 1.000,00.

JOGOS EM QUADRINHOS

Muitos jogos eletrônicos são baseados em personagens de histórias em quadrinhos. Superman, Homem Aranha e Mulher Maravilha já se tornaram jogos muito conhecidos nos EUA, através de cartuchos produzidos pela Atari, Intellivision e outros fabricantes. Agora, a tendência começa a se inverter: heróis popularizados nos videogames estão sendo transpostos para revistas em quadrinhos. O primeiro foi Pac-Man, que alguns jornais norte-americanos apresentam diariamente em suas tiras de quadrinhos. Já existe até uma revista — The Micronauts — especializada em histórias cujos personagens são Asteroids, Space Invaders, Breakout, etc. E a própria Atari está lançando edições especiais impressas, com as aventuras de Berzerk, Defender, Phoenix e Star Raiders.

ESCOLHA: MICRO OU VIDEOGAME.

Um aparelho de videogame que pode funcionar também como microcomputador. Este é o Ultravision, módulo portátil de jogos que possui uma tela de vídeo e todos os outros recursos de um videogame comum. Além da tela, o aparelho possui chaves de acionamento do jogo, num painel frontal, fone de ouvido, entrada para o cartucho e dois joysticks conectados através de cabos. Mas a característica mais inovadora desse módulo — compatível com qualquer cartucho do sistema Atari VCS — é sua capacidade de expansão das funções, através de um acessório também já disponível em lojas norte-americanas. Com esse acessório, equipado com teclado, o módulo se transforma num micro convencional. Outro recurso: uma bateria recarregável que pode alimentar o aparelho por um período de até quatro horas contínuas.

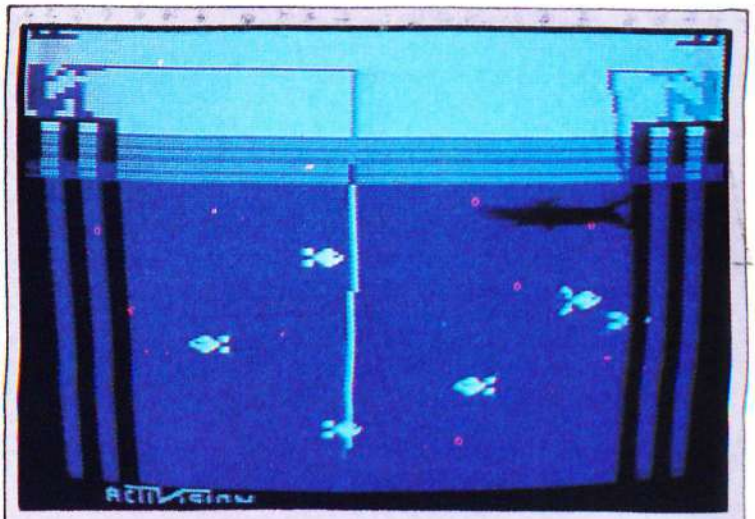


MELHORE SEU ATARI

Supercharger é o nome de um novo acessório, lançado há pouco no mercado americano pela empresa Arcadia, que permite melhorar o desempenho dos aparelhos Atari. Com dimensões pouco maiores que as de um cartucho comum, esse acessório deve ser colocado (exatamente como um cartucho) no aparelho, conectado através de cabo a um gravador cassete de áudio. O gravador é usado para reproduzir uma fita magnética (fornecida com o acessório) onde estão instruções que servem para aumentar a memória do Atari. Para os proprietários desse tipo de videogame, o lançamento pode ser muito útil: segundo o fabricante, a memória do sistema VCS da Atari, que é de apenas 128 bytes, pode ser ampliada para até 6 Kbytes (cada Kbyte equivale a 1.000 bytes), graças ao novo sistema. O Supercharger está sendo comercializado, nos EUA, ao preço de 70 dólares.

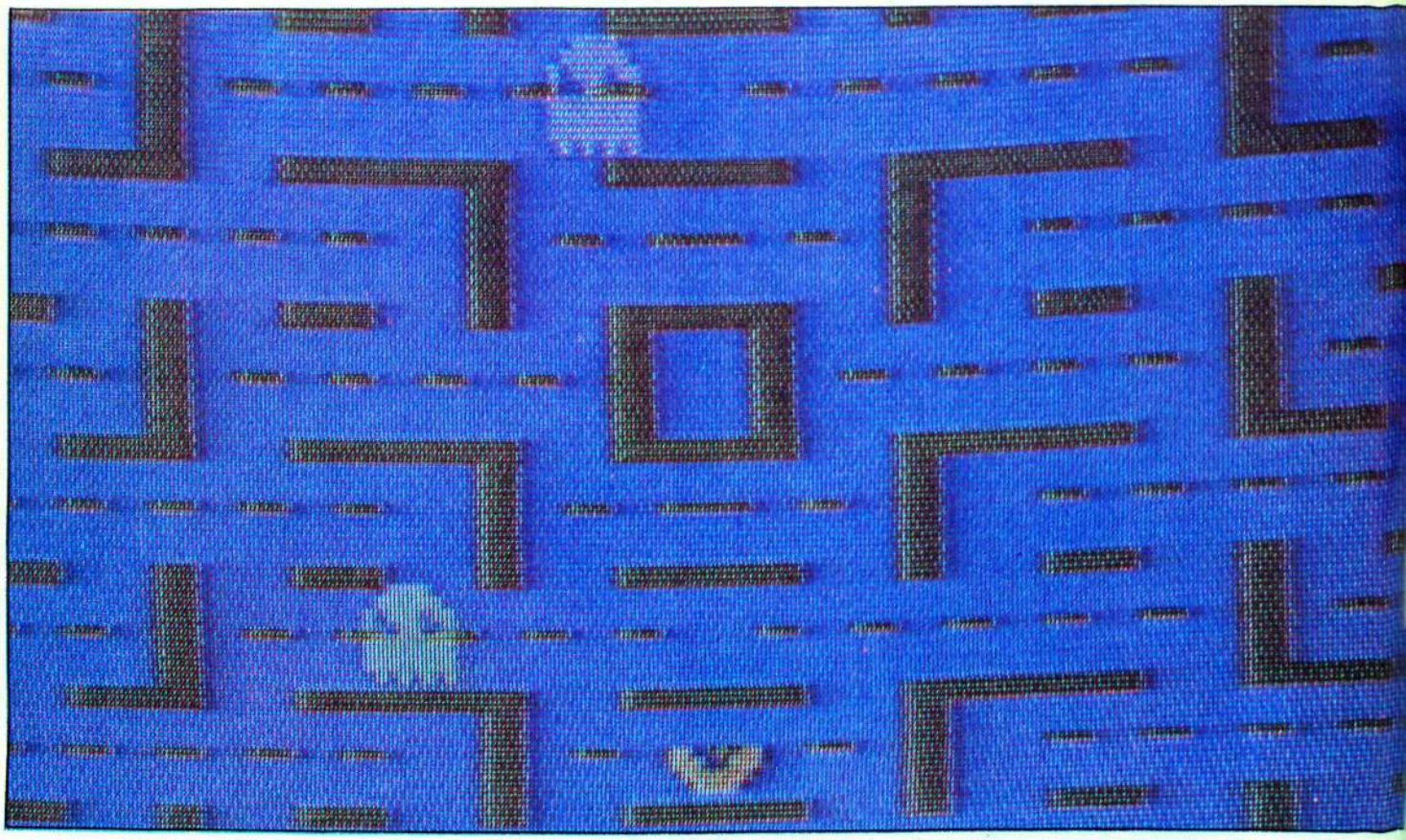
SOM: NOVOS EFEITOS.

A Magnavox, subsidiária da Philips nos EUA, fabricante dos aparelhos Odyssey, que funcionam com um sistema diferente de reprodução para cartuchos de videogame, está lançando três novos jogos com um recurso a mais: efeitos sonoros. Krazy Chase, um jogo de perseguição, Nimble Numbers Ned, jogo de cálculos matemáticos, e Type & Tell, jogo de palavras e estudos gramaticais, são vendidos a 35 dólares o cartucho e devem ser utilizados com um módulo especial para a reprodução de sons. Esse módulo, também da Odyssey, custa em torno de 100 dólares.



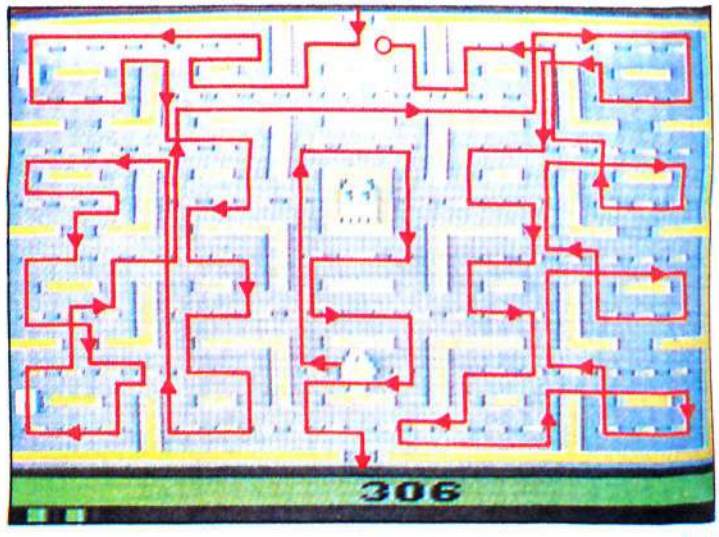
A BRIGA DAS MARCAS

Embora os aparelhos Atari sejam ainda os mais difundidos no mundo inteiro, outras marcas de videogames estão aos poucos aumentando sua penetração, como Intellivision e Colecovision. Prova disso é que alguns fabricantes de cartuchos estão expandindo suas atividades e produzindo versões diferentes de seus jogos para essas duas outras marcas. A Apollo, por exemplo, lançou o cartucho Space Cavern compatível com os aparelhos Intellivision (os compatíveis com Atari já estão no mercado norte-americano há alguns meses). A Colecovision também começou a produzir cartuchos para aparelhos Intellivision. E agora é a Activision, conhecido fabricante de cartuchos para Atari, que anuncia o lançamento dos jogos Stampede e Pitfall compatíveis com o sistema Intellivision.



Três estratégias para o PAC-MAN

Sua missão é conduzir o herói devorador de bolachas pela tela da TV. Mas cuidado: quatro fantasmas estão sempre por perto e podem eliminá-lo. Para ficar mais forte, ele deve comer as quatro pílulas que estão nos cantos. Quanto mais bolachas e fantasmas ele comer, mais pontos você marca.



Saia pelo lado esquerdo (os fantasmas vêm sempre pela direita), dê a volta na casa dos fantasmas e fuja pela saída de baixo. Voltando pelo lado superior, espere próximo à pílula da esquerda: quando os fantasmas se aproximarem, coma a pílula e ataque-os. Siga então o caminho indicado pelas setas, mas evite desperdiçar as pílulas: só as apanhe quando houver chance de devorar algum fantasma. Lembre que o efeito delas é por pouco tempo.



Um jogo onde se combinam coordenação motora, habilidade manual, sensibilidade visual, capacidade de estratégia e até mesmo um bom ouvido. São essas as qualidades de um bom jogador de PAC-MAN, um dos cartuchos de videogame mais vendidos do mundo. Como num jogo de xadrez, são múltiplas as possibilidades para o jogador conduzir esse devorador de bolhachas por um labirinto onde ele enfrenta quatro fantasmas.

O objetivo do jogo é limpar a tela recheada de pequenas bolachas. PAC-MAN vai passando sobre elas (pode-se mover em quatro direções: direita, esquerda, para cima ou para baixo), evitando os fantasmas que o perseguem. Para enfrentá-los e destruí-los, ele deve tomar uma das quatro pílulas de força colocadas nos cantos do labirinto. PAC-MAN tem direito a quatro vidas: mesmo sendo apanhado por um dos fantasmas ele pode voltar ao ponto de partida e recomeçar seu trajeto por quatro vezes.

Ao conseguir comer todas as bolachas, limpando o vídeo, ele também volta ao ponto inicial, só que cada vez que isso ocorrer os fantasmas se movimentarão em maiores velocidades, obrigando o jogador a planejar melhor sua trajetória.

Distribuído pela Atari para aparelhos do sistema VCS, PAC-MAN deve ser jogado com joysticks, por um ou dois jogadores. Movimentando a alavanca do joystick o boneco se movimentará na mesma direção. E não é preciso ficar segurando a alavanda: basta empurrá-la levemente para um dos lados e soltá-la, PAC-MAN seguirá nesse sentido até que o jogador mova outra vez o joystick, alterando sua direção.

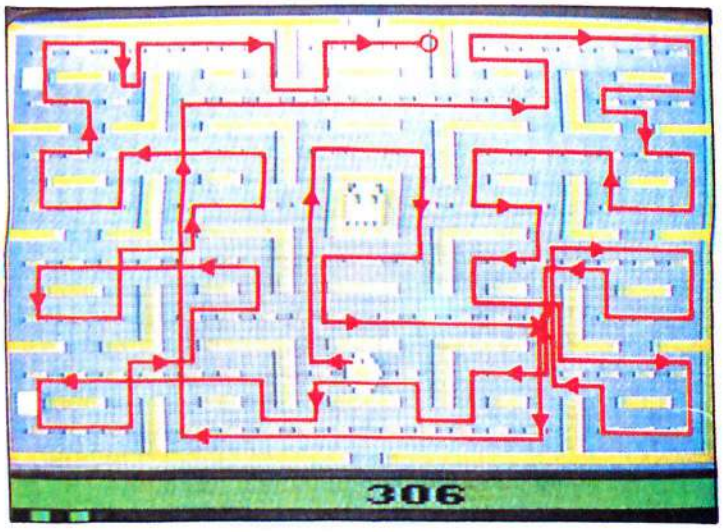
A contagem de pontos é mostrada na parte inferior da tela. Cada bolacha comida vale um ponto; o primeiro fantasma destruído vale 20 pontos, o segundo 40, o terceiro 80 e o quarto 160 pontos. Cada pílula vale 5 pontos.

Há ainda as vitaminas, dois pequenos retângulos que aparecem de vez em quando no centro da tela mas permanecem ali por pouco tempo, sumindo e voltando várias vezes. Se PAC-MAN conseguir comer uma delas, o jogador soma mais 100 pontos.

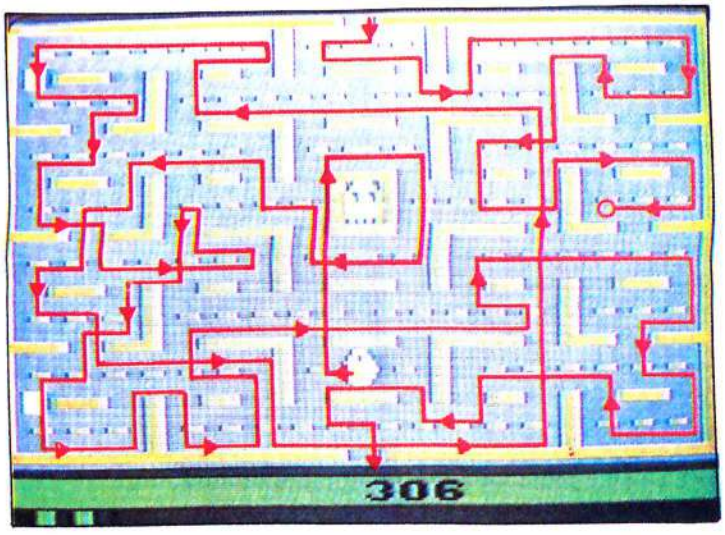
O cartucho da Atari possui oito variações e dois níveis de dificuldade. As variações de jogos devem ser selecionadas através do GAME SELECT do videogame. Nos jogos 1, 2, 7 e 8 PAC-MAN move-se vagarosamente, enquanto os fantasmas andam em velocidades diferentes (o jogo 7 é especialmente destinado a principiantes, já que nele os fantasmas são mais lentos). Nos jogos 3, 4, 5 e 6 PAC-MAN é mais rápido (o jogo 3 também é recomendado para iniciantes).

O nível de dificuldade pode ser selecionado (entre A e B) nas chaves apropriadas do Atari. No nível B, mais fácil, as pílulas têm efeito por mais tempo, permitindo que PAC-MAN mantenha forças para destruir fantasmas por alguns segundos a mais. Nesse nível, as vitaminas localizadas no centro da tela também permanecem mais tempo em cena. No nível A, o jogador tem de ser mais ágil para alcançar os fantasmas enquanto PAC-MAN tiver força e comer logo as vitaminas antes que desapareçam.

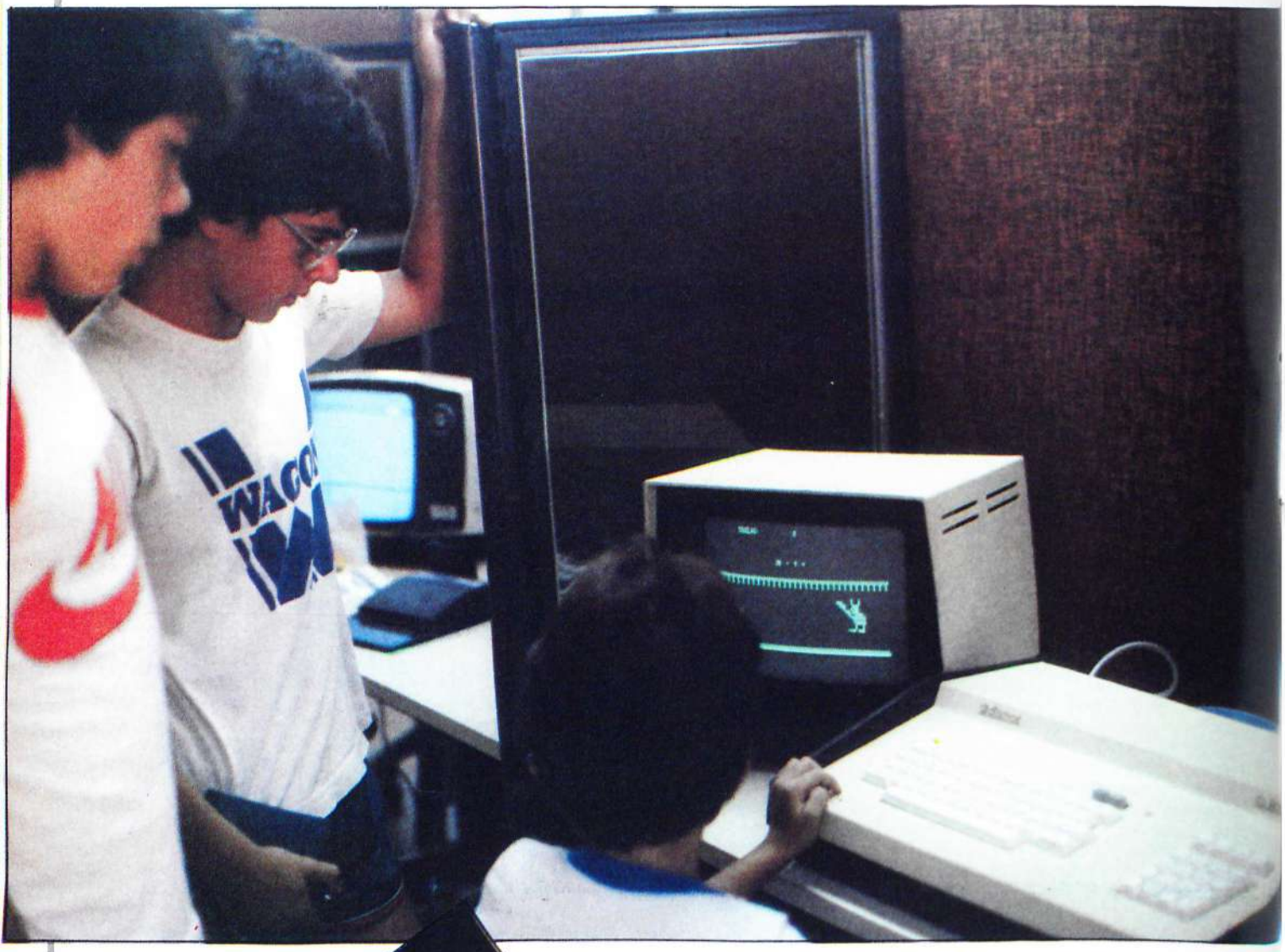
Nesta estratégia, mostramos como obter mais pontos no jogo mais difícil, o de número 6 com nível de dificuldade A, destinado a um único jogador. O Joystick deve ser conectado à entrada esquerda (LEFT CONTROLLER) do aparelho, usando-se a chave de dificuldade LEFT DIFFICULTY. Com dois jogadores, um utilizando a entrada esquerda e outro a direita, o jogo deve ser iniciado pelo jogador que estiver com o joystick esquerdo. Cada vez que PAC-MAN for atingido por um fantasma, o outro jogador assume o controle do jogo, marcando-se os pontos somados pelo primeiro. Embora o início do jogo possa ser acionado através do GAME RESET, isso pode ser feito também no próprio joystick, que tem um botão vermelho que nesse jogo só deve ser utilizado com essa função.

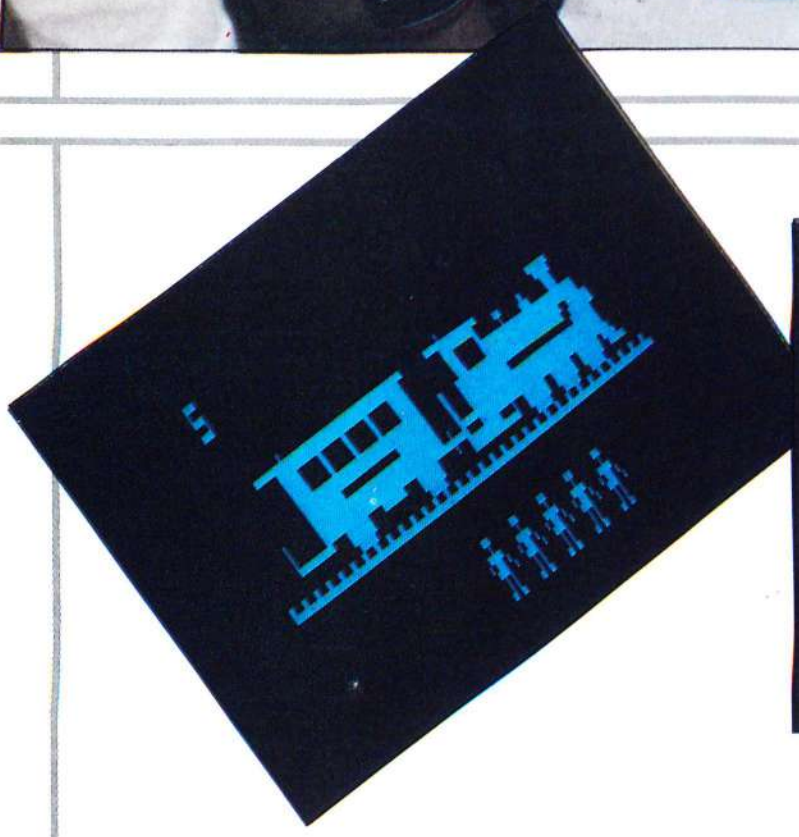


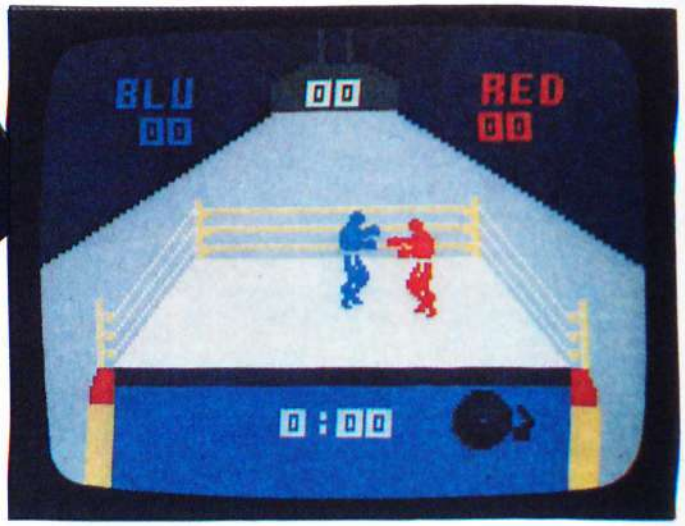
Comece dando a volta na casa dos fantasmas, rapidamente, e procure percorrer o caminho mais longo possível pela tela, fugindo dos fantasmas. Não se preocupe tanto, no início, em comer as pílulas. A primeira delas deve ser a do canto superior direito, depois a inferior direita e em seguida a inferior esquerda (lembre de sempre esperar a aproximação dos fantasmas, antes de comer as pílulas). Por fim, a última pílula e as últimas bolachas.



Agora, o inverso: dê a volta na casa dos fantasmas e saia pela esquerda. Esqueça as pílulas, por enquanto, e tente atrair os fantasmas para os cantos da tela. Procure limpar os corredores maiores. A seqüência das pílulas deve ser esta: canto superior esquerdo, inferior esquerdo, inferior direito e fuga pela saída de baixo; depois o lado superior direito da tela, devorando as bolachas que restam.






BLU
00
00
RED
00
0:00

Divirta-se, Jogando Com Seu Micro

O primeiro telejogo (pequenos aparelhos eletrônicos digitais que podem ser ligados à TV para gerar jogos de ação na tela) não foi inventado há muito tempo: 10 anos atrás, apenas. Mas Pong, que era muito primitivo se comparado com os recursos oferecidos pelos videogames modernos (afinal, só sabia jogar ping-pong), tornou-se logo um sucesso mundial, com muitos imitadores. E deu origem aos jogos para microcomputadores hoje presentes nos lares e escolas dos países industrializados.

A maior desvantagem dos primeiros telejogos era justamente esta: a impossibilidade de alterar ou trocar os jogos existentes em um determinado aparelho. Cansou-se de jogar Tiro-ao-Alvo ou Tênis? Guarde o telejogo e compre outro. Com o aparecimento do microprocessador, os telejogos fixos (que são fabricados com circuitos integrados especiais, mas não baseados em um processador central), caíram rapidamente de moda e foram substituídos por máquinas programáveis. O dono de um Atari, por exemplo, tem à sua

Os jogos eletrônicos são atualmente uma das aplicações mais utilizadas pelos proprietários de microcomputadores. Entre outros motivos, pela sua variedade: existem jogos educativos, de paciência, de raciocínio e também os jogos de estratégia, parecidos com os videogames. E, ao contrário destes, os micros permitem uma outra aplicação: o próprio usuário pode programar seus jogos, desde que saiba algumas noções básicas de programação.



CLAUDIA KAMERGORODSKI

Ligado ao televisor e a um gravador cassete, o micro permite armazenar, em fita, todas as variações de um jogo, de acordo com a escolha do jogador.

disposição centenas de jogos diferentes, que podem ser acionados apenas inserindo um cartucho que contenha em sua memória prégravada as instruções dos programas dos jogos. As grandes e barulhentas máquinas de fliperama também foram ficando cada vez mais sofisticadas, em função do progresso da eletrônica.

A LINGUAGEM

Para quem possui um microcomputador pessoal, ou pensa em adquirir um, os jogos estão entre uma das mais fascinantes possibilidades de utilização. Atualmente existem programas para a maioria dos micros, que são capazes de imitar fielmente os mais elaborados jogos, encontráveis nos videogames de cartuchos e nas máquinas de fliperamas. A possibilidade de ter em casa uma máquina universal de jogos eletrônicos, com resultados semelhantes às de videogame, é um dos motivos que levam muitas pessoas a comprarem microcomputadores domésticos.

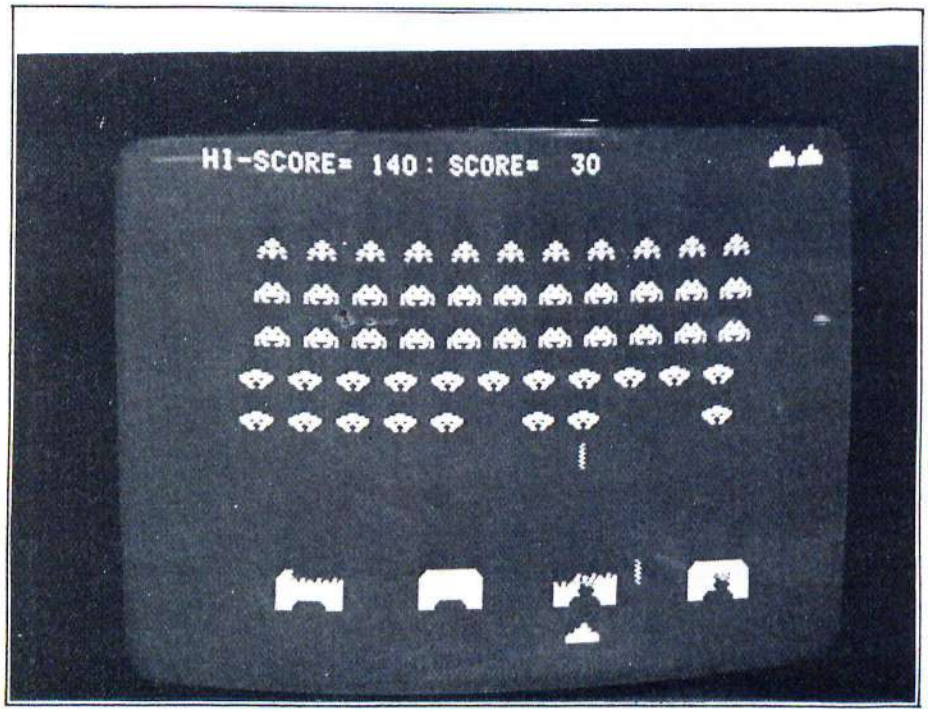
A maioria dos jogos para micros são programados em BASIC, uma linguagem bastante simples de se aprender e utilizar, desenvolvida especialmente para ensinar programação para os principiantes. Além disso, possui uma série de características que facilitam a programação de jogos, e que tornam a linguagem adequada a essa finalidade.

Os projetistas dos novos micros pessoais levaram em conta esta motivação do grande público para os jogos e criaram novos recursos gráficos, produção de sons e ruídos, alavancas de comando, etc. E os programas de jogos evoluíram, então, de acordo com os recursos disponíveis. Hoje fazem sucesso os jogos de ação visual e efeitos sonoros espetaculares, como Pac-Man, Robot Attack, Defense, Space Invaders, Kong, etc. Todos eles procuram imitar os jogos de videogame similares, ou os das casas de divertimentos eletrônicos (os fliperamas, que os americanos denominam de **arcades**). E com a vantagem de não exigirem moedinhas para seu funcionamento.

O micro oferece ainda uma vantagem em relação aos videogames: seus maiores recursos de armazenamento de memória



Outra opção é utilizar os disquetes que, como as fitas, também podem armazenar os programas com jogos. A maioria dos programas são em BASIC, linguagem de fácil compreensão.



Na tela da TV, os jogos para micros reproduzem de forma muito semelhante alguns dos videogames do tipo Atari.

auxiliar, conexão de periféricos e flexibilidade de programação. Um mesmo jogo pode oferecer inúmeras variantes, que podem ser armazenadas separadamente em cassete ou disquete, e trocadas à vontade.

Existem dois tipos básicos de jogos: aqueles em que o computador é apenas um elemento mecânico de execução do jogo (por exemplo: um jogo de roleta, em que o computador aceita apostas, roda a roleta e anuncia vencedores); ou aqueles em que o micro é um parceiro "inteligente", que também joga ou propõe jogadas e problemas (por exemplo: xadrez, simulações de batalhas históricas, etc.).

TIPOS DE JOGOS

JOGOS DE AÇÃO: estes são protótipos dos jogos encontrados em videogames e fliperamas. Geralmente, aliam rapidez de ação a efeitos especiais de animação gráfica, sons, vozes com sintetizador etc. . Exigem o desenvolvimento de habilidades como reflexos rápidos e coordenação motora. Em geral, não envolvem muito raciocínio, e vão ficando cada vez mais difíceis à medida que o jogador acumula pontos.

Por exigir recursos especiais e velocidade de execução, os jogos de ação geralmente são programados em linguagem de máquina, que é muito mais difícil do que BASIC. Por isso, não é qualquer pessoa que consegue programar jogos deste tipo. Alguns jogos de ação podem ser programados em BASIC, mas incluem trechos embutidos em linguagem de máquina, que permitem maior velocidade nos efeitos especiais.





Microcomputadores que têm recursos poderosos para controle de gráficos coloridos, geração de sons, etc, como Apple II, Atari 400 e 800 e TRS-80, americanos, e seus correspondentes nacionais, como o Micro-Engenho, Maxxi e Unitron, permitem uma imitação praticamente perfeita dos jogos de maior sucesso.

DESAFIOS

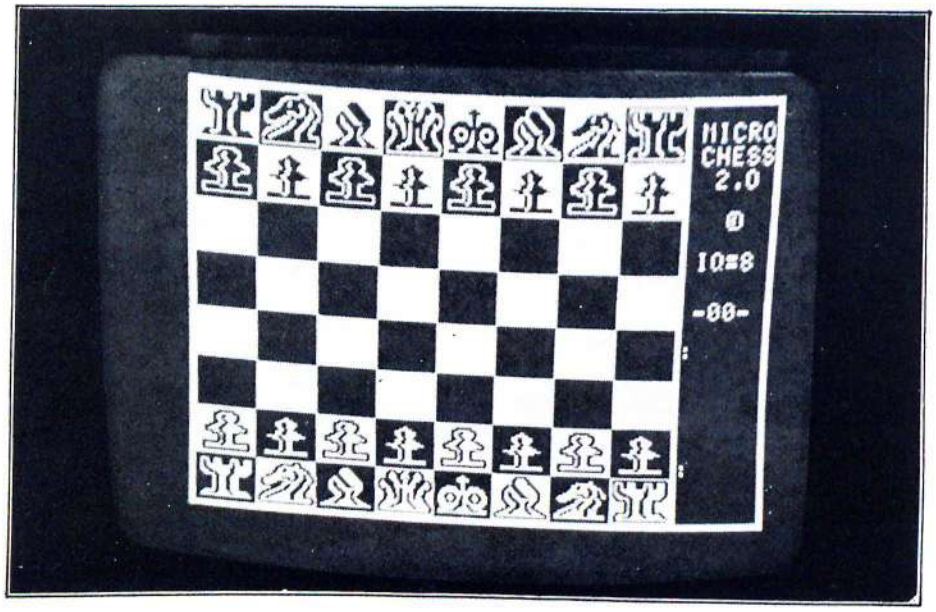
JOGOS DE AVENTURA: esta é uma nova modalidade, que surgiu há um ou dois anos atraś e hoje é uma das mais procuradas. Todos os jogos de aventura para micros se originam de uma versão chamada Adventure e funcionam do mesmo modo: o jogador é um explorador aventurando-se por terrenos desconhecidos, que podem ser uma casa asssombrada, um país africano, uma caverna, uma área destruída por um ataque nuclear ou mares cheios de piratas.

O computador informa sempre os recursos de que se dispõe (por exemplo: água, binóculo e mapa), e apresenta uma sucessão de situações perigosas, das quais o jogador tem que escapar. Um exemplo: deve-se atravessar um rio, e aparece um jacaré. O que fazer? Para que lado ir? Com bases em informações limitadas, o jogador deve tentar escapar ileso e atingir o objetivo final (geralmente um tesouro).

Existem jogos de aventuras que podem demorar dias para serem completados, e a maioria deles oferece muito desafio e emoção. Outros permitem trocar os cenários, mostram cenas ou animações multicoloridas. Um obstáculo para a maior disseminação de aventuras no Brasil é que todos estão em inglês, e envolvem diálogo muito grande com o jogador neste idioma.



Dispondo-se de um micro com recursos para a produção de gráficos coloridos, pode-se obter ótimos efeitos em determinados jogos.



Um dos jogos mais praticados: o xadrez. O micro enfrenta seu dono, analisa jogadas e seleciona graus de dificuldade.

RACIOCÍNIO

JOGOS DE ESTRATÉGIA: são todos os jogos que exigem raciocínio rápido, muito mais do que habilidades motoras: Xadrez, Damas, Bridge, Gamão, Senha — jogos em que normalmente se joga contra o computador. Muitos desses programas são bastante sofisticados, e se baseiam em técnicas avançadas de inteligência artificial, sendo capazes de vencer com facilidade o parceiro humano.

O protótipo do jogo deste tipo é o xadrez. Nele, o computador mostra na tela de vídeo um tabuleiro completo, com as peças que são "movidas" pelos oponentes. Alguns programas anotam as jogadas e possuem também um cronômetro de competição. Com um programa, o micro pode jogar xadrez seguindo todas as regras do jogo. Em cada jogada, ele analisa todas as alternativas possíveis de resposta do adversário até um certo número de lances adiante, que vai depender do nível de dificuldade escolhido pelo jogador (do nível zero até seis ou oito). Cada peça e posição recebe um valor pelo computador, e os piores lances são eliminados.

Devido ao sucesso deste jogo, já existem máquinas de jogar xadrez, baseadas em microprocessadores, algumas delas capazes de façanhas como falar com o jogador, mover as peças com um braço mecânico,etc. Os jogos de estratégia, além de divertidos, podem ser muito úteis para desenvolver uma série de habilidades mentais e aspectos da inteligência. Outros, como Forca e Palavras Cruzadas, oferecem oportunidades para aumentar o vocabulário, justificando sua aplicação como jogos educativos.

Uma aplicação interessante para crianças: jogos educativos, em que o teclado do micro pode ser usado para cálculos e estudos de palavras.

BATALHAS

JOGOS DE SIMULAÇÃO: o microcomputador pode imitar o funcionamento de sistemas, eventos ou aparelhos com grande realismo. Existem muitos jogos baseados em simulações, como o jogo chamado Eastern Front, que simula o campo de batalha entre as forças nazistas e o exército soviético, na Segunda Guerra Mundial. O jogador comanda as divisões do exército alemão na operação Barbarossa, e tem por objetivo tomar Moscou, ao passo que o computador defende-se e ataca. Aparecem mapas multicoloridos e movimentações de tropas, com uma grande demonstração de virtuosismo técnico: até a cor das florestas muda gradualmente com a chegada do outono e do inverno! Utilizando técnicas de inteligência artificial e multiprocessamento, torna-se tão difícil vencer o computador, quanto o foi vencer Hitler.

O realismo dos jogos de simulação é resultado da complexidade dos programas, como em **Energy Czar**, que simula o funcionamento completo de uma usina nuclear, com cerca de 48 equações! Um simulador de vôo transforma seu micro no cockpit de um avião, mostrando todos os instrumentos e desenrolando a paisagem e a pista do aeroporto, em perspectiva perfeita, à medida que se aproxima a aterrissagem. Outros programas de sucesso simulam populações e economias, como o clássico Hamurabi, ou Santa Paravia en Fiumaccio, que transforma o jogador no príncipe regente de uma pequena cidade medieval na Itália.

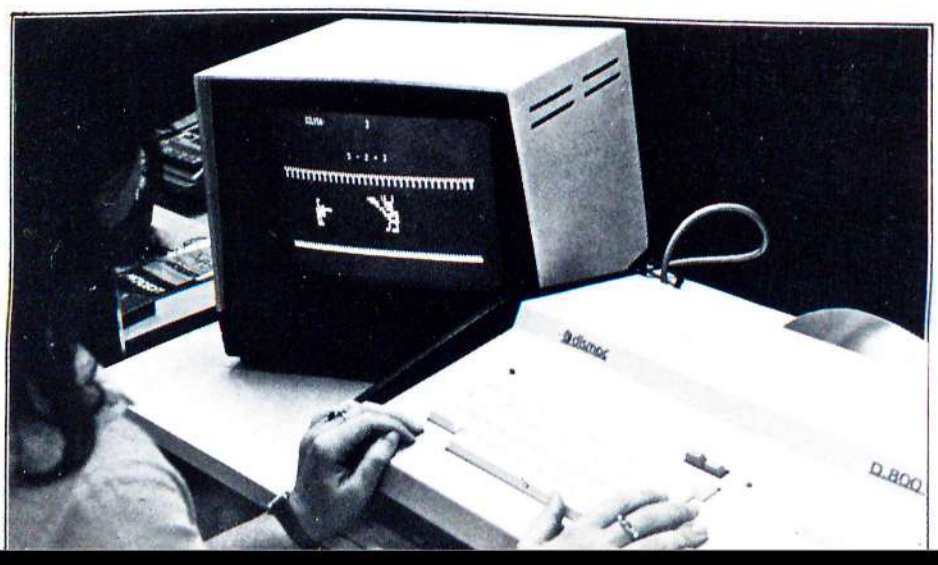
As simulações podem estimular habilidades e fornecem informações sobre o mundo real, quando bem feitas. Por isso, jogos de simulação de fenômenos biológicos, físicos e químicos, são muitos usados em educação em todos os graus.

JOGOS EDUCATIVOS: por serem divertidos e estimulantes, principalmente através de jogos que servem para ensinar e treinar. Para crianças em idade pré-escolar, por exemplo, existem programas de habilidades básicas, como contar, somar e subtrair, reconhecer letras e palavras, etc. Um programa, chamado Trenzinho, ensina somas e subtrações para crianças nesta faixa etária, através de um procedimento muito divertido: na tela aparece um trem, que apita e se move. Quando pára em uma estação, sobem ou descem passageiros e a criança deve responder pelo teclado quantos passageiros estão dentro do vagão. Somente com a resposta correta é que o trem torna a andar.

PROGRAMANDO JOGOS

A programação de jogos com recursos sofisticados, ou envolvendo estratégias muito complexas, não é uma tarefa para principiantes. Mas, aprendendo-se alguns poucos truques de programação, jogos bastante complexos e elaborados podem ser programados em BASIC. Primeiramente deve-se escolher a categoria de jogo que se pretende programar, entre os expostos acima, de preferência um bem divulgado, e com regras simples (jogos de cartas ou de dados, por exemplo). Fazer então um bom planejamento do jogo, quais suas regras e objetivos,e como deverá ser o programa. O jogo deve ser acima de tudo divertido, com ação constante, e manter presa a atenção do jogador.

Renato Sabbatini



Sigla editora

Número 9 — Ano I — Cr$ 550,00

Video news

videocassete·microcomputador·videogame·cine·foto·som

EXCLUSIVO

PK·956, UMA CÂMARA PERFEITA.



FAÇA VOCÊ MESMO

COMO INSTALAR CORRETAMENTE SEU VÍDEO

MANUAL DO JVC HR·7650 U

OS VIDEOGAMES NACIONAIS: PHILIPS

ESCOLHA BEM

Para MANAUS, BOA VISTA, PORTO VELHO, RIO BRANCO E SANTARÉM — Via Aérea: Cr$ 715,00



O videogame da Philips

Odyssey, um aparelho de jogos diferente do Atari, chegará ao Brasil com algumas inovações, como teclado alfa-numérico e controle por alavanca.



Preocupada em entrar rapidamente no mercado nacional de videogames, já que várias outras empresas também preparam seus lançamentos, a Philips vai aproveitar a UD (Feira de Utilidades Domésticas, este mês em São Paulo) para apresentar ao público o seu aparelho de video game: o Odyssey. Conhecido há anos na Europa (sob o nome de VIDEOPAC) e nos EUA, esse sistema tem uma diferença fundamental em relação aos demais: possui um teclado alfanumérico que possibilita fazer inscrições na tela do televisor.

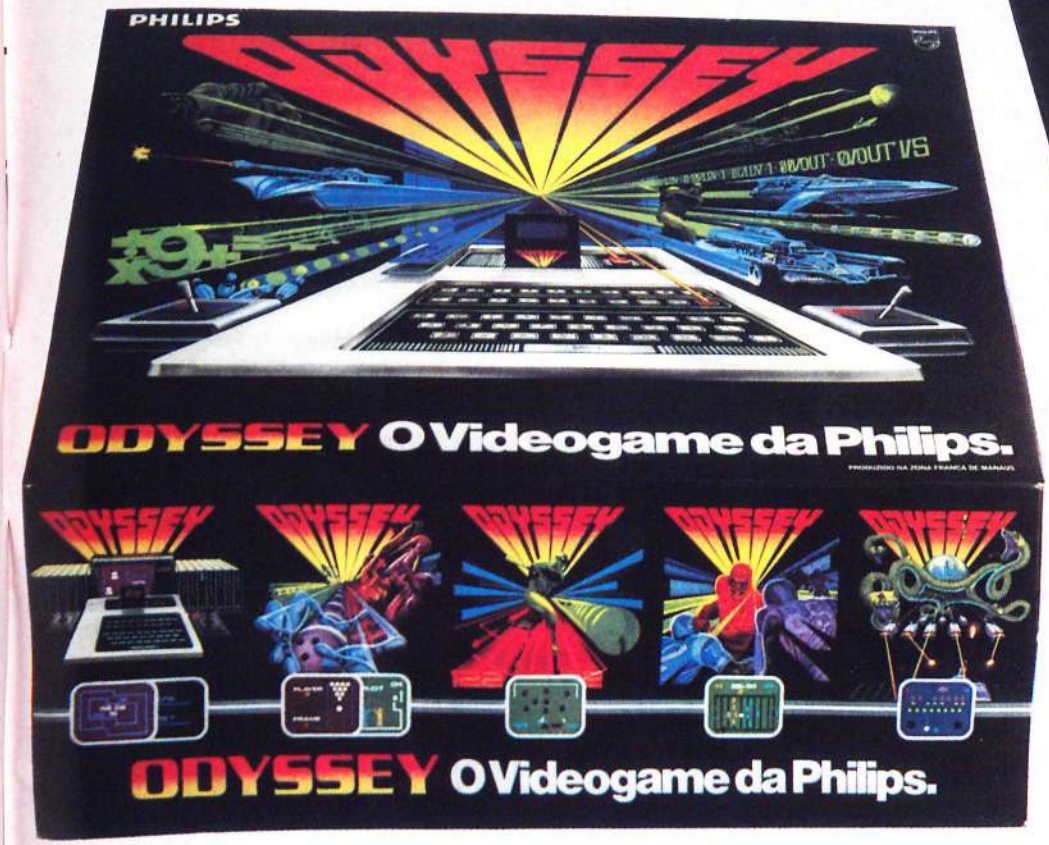
Segundo a fábrica, esse recurso permite que o jogador "personalize" os jogos, colocando na tela, por exemplo, seu nome. Ou, num jogo de que participem várias pessoas, inscrever na TV o nome dos que fizerem mais pontos. Normalmente, nos videogames o jogador deve apenas obedecer a instruções pré-determinadas no cartucho, que nada mais é do que um programa de computador, produzido em ROM (Read Only Memory), um processo em que a memória registrada é inalterável. No Odyssey, é possível incluir instruções na memória central do aparelho, elaborada em RAM (Random Access Memory), utilizando para isso o teclado.

O TECLADO

Os jogos compatíveis com o sistema Odyssey — que não podem ser executados em aparelhos de outros sistemas — podem ser acionados de duas formas: pelo teclado, ou através de dois controles manuais que acompanham o aparelho. O teclado é mais usado para jogos de raciocínio, como a Forca, onde o jogador deve escrever letras e números na tela. Para os jogos de ação, usa-se os controles (alavancas) manuais que possuem ainda um botão de tiro.

É também no teclado que se dá início ao jogo, através da tecla RESET, e se seleciona a variação de jogo desejada (os cartuchos em geral possuem muitas variações, identificadas numericamente). Outras teclas servem para acionar algarismos de 0 a 9, sinais aritméticos para operações que alguns jogos exigem e entrada de instruções na tela da TV.

De início, a Philips pretende lançar 15 cartuchos de jogos e até o final do ano outros 50. A embalagem brasileira é semelhante à original.







O projeto para fabricação desse aparelho no Brasil foi aprovado em dezembro pela Suframa (Superintendência da Zona Franca de Manaus), mas um ano antes a Philips já tinha começado a montar sua estrutura industrial para esse produto, segundo a empresa. Além das peças nacionalizadas exigidas pelo governo, a empresa incluiu um decodificador para permitir a operação do Odyssey com os aparelhos de TV brasileiros, que funcionam no sistema de cor PAL-M (originalmente, os Odyssey funcionam em NTSC, o sistema norte-americano, já que foram criados pela Philips dos EUA).

Já há alguns meses os videogames Odyssey importados, e portanto sem o decodificador de padrão de cor, vêm sendo vendidos na Zona Franca de Manaus. Agora, a partir da UD, eles estarão também nas lojas das principais cidades brasileiras e seus compradores terão, segundo a Philips, a assistência técnica de uma rede aproximadamente 1.600 oficinas autorizadas. Juntamente com o aparelho, serão colocados à venda 15 cartuchos compatíveis Odyssey, com títulos como Em Busca dos Anéis Perdidos, Wall Street (jogo sobre compra e venda de ações, mais adequados a adultos), Conquista do Mundo, e Fórmula Um, entre outros. Até o final do ano, segundo Carlos Alberto Cardoso, gerente da divisão Produtos/Vídeo da Philips, deverão ser lançados cerca de 50 outros cartuchos exclusivos do sistema Odyssey.

— Temos uma lista dos cartuchos de maior sucesso na Europa e nos EUA, e com base nisso selecionamos os que serão lançados no Brasil. Como não se trata de jogos programáveis pelo consumidor, é importante oferecermos uma boa quantidade de opções em jogos para quem comprar nosso aparelho.

OUTRAS MARCAS

A Philips reconhece também que é importante sair na frente dos outros fabricantes, especialmente a Atari, marca que ainda é maioria entre os consumidores brasileiros, que vêm importando seus aparelhos. Na verdade, o Atari brasileiro também está sendo lançado, simultaneamente com o Odyssey, através de uma empresa paulista, a Dynacom, que já comercializa cartuchos Atari há alguns meses (**leia a seguir**). Outras marcas, como a Colecovision, estão acertando detalhes finais para começar a operar no Brasil, associadas com empresas brasileiras. E espera-se também para este ano a entrada de uma outra marca de videogame, a Intellivision, igualmente em associação com firmas nacionais do setor eletrônico.

Por tudo isso, a Philips evita divulgar maiores detalhes sobre seu lançamento, enquanto não tem informações mais aprofundadas sobre seus concorrentes. Por exemplo: o preço. Não se sabe ainda quanto irá custar o Odyssey nacional, entre outras razões porque, segundo Carlos Cardoso, a maxidesvalorização do cruzeiro, em fevereiro último, obrigou a empresa a rever todos os seus custos industriais.

— Para fabricar esse aparelho, pretendemos seguir as instruções do governo quanto ao índice de nacionalização. Mas vamos fazê-lo sem prejudicar a qualidade do produto. A parte externa será feita toda aqui, apenas alguns componentes internos (de difícil nacionalização) são importados. Tudo isso influirá na definição sobre o preço.

No futuro, é possível que estejam disponíveis também no mercado brasileiro cartuchos de outras marcas — como Activision e Parker — compatíveis com o sistema Odyssey. Além disso, a própria Philips norte-americana trabalha na produção de acessórios para esse aparelho, como um módulo que permite acrescentar vozes aos jogos, repetindo em áudio as palavras que o jogador escreve no teclado. Novidades como essa deverão ampliar o mercado nacional de videogames que — como previa **VIDEO News** em sua edição nº6 — está explodindo em 83.

DYNAVISION, uma versão do Atari.

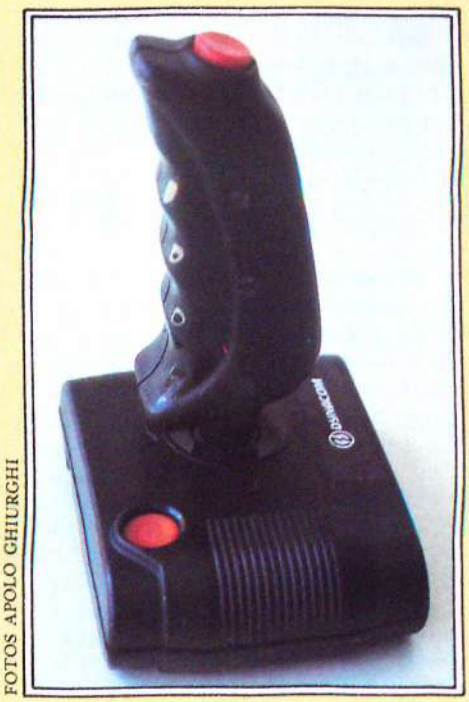




Menor que o importado, com novos controles e um teclado alfanumérico acoplável, está sendo lançado um aparelho de videogame nacional que funciona no sistema VCS. Ele é compatível com os cartuchos Atari e, com o teclado, é possível transformá-lo quase num microcomputador.

Já existe o equivalente brasileiro do Atari, o aparelho de videogame mais conhecido no mundo: é o Dynavision Personal Computer e fará sua estréia oficial na UD (Feira de Utilidades Domésticas) em São Paulo. Depois de lançar, no final do ano passado, a versão nacionalizada dos cartuchos Atari, a Dynacom, indústria eletrônica paulista, apresenta agora este seu novo lançamento, com várias inovações em relação ao original norte-americano.

De maneira geral, as alterações introduzidas pela empresa paulista têm o objetivo de facilitar a operação do videogame. E foram idealizadas em função de observações de proprietários de aparelhos Atari importados quanto a alguns aspectos desse equipamento. Uma queixa comum: as freqüentes falhas da alavanca de controle (joystick). Segundo Gabriel Almog, um dos sócios da Dynacom, esse defeito se deve à má colocação do acessório no modelo original, onde as entradas do joystick localizam-se na parte traseira, obrigando o jogador a torcer o cabo de conexão para poder movimentar os jogos.



FOTOS APOLO GHIURGHI

A nova alavanca de controle: anatômica, também para canhotos.

— Modificamos esse sistema — diz Gabriel — colocando as entradas para conexão do joystick na frente. Assim, há menores riscos de mau contato ou outros tipos de falhas nesse acessório, que é fundamental para quem está jogando.

A Dynacom criou também um novo tipo de alavanca, que exige menor esforço para ser acionada. Sua forma é anatômica — para colocação de quatro dedos da mão, tanto esquerda quanto direita — e a alavanca possui dois (e não apenas um) botões de disparo: um em cima, para ser acionado com o polegar, e outro em baixo, que pode ser pressionado com a mão que não está sendo usada. O joystick funciona sobre uma base que, também ao contrário da original, pode ser fixada sobre um móvel ou mesmo no chão.

Mas a principal modificação em relação ao Atari original é a introdução, no Dynavision, de um teclado alfanumérico

que funciona acoplado (através de plugue) ao aparelho, transformando-o num microcomputador de pequeno porte. Esse teclado, com módulo de memória de 4 kbytes, possui todas as funções normais da linguagem BASIC e permite ao usuário executar programas simples, como pequenas operações matemáticas, no seu aparelho de videogame. Para aprender a programar em BASIC, a Dynacom já comercializa também um cartucho específico, criado pela Atari. Colocado no aparelho de videogame, esse cartucho reproduz na tela do televisor as instruções para execução, em BASIC, de programas simples. No futuro, com a adaptação de módulos de expansão de memória, esse mesmo aparelho Dynavision será capaz de executar programas mais complexos, como um microcomputador comum.

CONTROLE REMOTO

Com preço inicial previsto de Cr$ 120 mil, o Dynavision será acompanhado de dois acessórios do tipo joystick — com o novo formato anatômico, o sistema permite que um único jogador acione ao mesmo tempo duas alavancas — e dois do tipo paddle, botões que em alguns jogos funcionam como volantes. O plano da Dynacom é lançar também, mais tarde, dois tipos de controle remoto: um sem fio, acionado por ondas de rádio, e outro com fio, para ser acoplado às entradas frontais dos joysticks. Além disso, os que já possuem aparelhos Atari importados poderão adquirir as novas alavancas anatômicas, que serão vendidas também separadamente.

Outra diferença entre o Dynavision e o Atari são as dimensões, que no modelo nacional são ligeiramente menores: 28cm de largura, 26cm de profundidade e 5cm de altura. Apesar disso, o modelo nacionalizado tem ainda uma outra modificação: a fonte de alimentação do aparelho agora é embutida na parte traseira, de onde sai um cabo para ligação na tomada elétrica, e não num módulo à parte. Assim, usa-se um cabo a menos: apenas o de conexão com a antena, ligado no módulo apropriado, que por sua vez é conectado à entrada de antena externa do televisor.

Para esse lançamento, o fabricante tomou algumas providências legais antecipando-se à possível entrada da Atari norte-americana no mercado brasileiro, que seria feita, segundo informações extra-oficiais, através de associação com alguma indústria eletrônica nacional. A Dynacom patenteou um novo sistema de colocação do cartucho (tanto para os importados como para os nacionais). No Dynavision, os dois guias para introdução do cartucho são fixos, e não móveis como no Atari. Além disso, a empresa paulista afirma ter investido cerca de 5 mil dólares na adaptação do software (programas de jogos) para o mercado nacional e patenteou os títulos de cerca de 200 cartuchos.



O conjunto completo do Dynavision oferece...



FOTO ARLENE BORJA

...opções diferentes do Atari importado.

COMO FUNCIONA UM VIDEOGAME

Um televisor, alguns cabos e... começam as emoções dos videogames. O aparelho de videogame é, na verdade, um pequeno computador com memória central que pode chegar a 8 Kbytes, programado para ler e decodificar sinais digitais. Esses sinais lhe são transmitidos pelos cartuchos, que possuem uma pequena placa interna de circuito impresso, um programa em linguagem BASIC com informações digitais. O aparelho transforma essas informações em sinais sonoros e visuais, que são transmitidos ao televisor produzindo figuras e movimentos coloridos na tela (se a TV for colorida).

Existem várias marcas de aparelhos de videogame (a mais conhecida é Atari), cada uma com características específicas e produzindo jogos com padrões visuais diferentes. Mas o princípio técnico é o mesmo. Um dos cabos que acompanha o aparelho deve ser ligado à corrente elétrica da residência, através de um adaptador de corrente (AC). O outro cabo é ligado à entrada de antena do televisor, para utilizar a frequência de um dos canais de TV vagos na região (canal 3 ou 4, dependendo da cidade).

Acompanham o aparelho de videogame os controles para acionar os jogos, que são de três tipos: alavancas (joysticks, os mais usados), botões (paddles) e teclados (keyboards), estes destinados aos jogos mais complexos. Assim, basta ligar o televisor, fazer as conexões e colocar o cartucho desejado. Se a tela da TV não estiver reproduzindo as imagens do jogo, deve-se ajustar a sintonia do canal 3 (ou 4). E, no próprio módulo de videogame, escolher o grau de dificuldade do jogo (cada cartucho possui inúmeras variações).



ESCOLHA SEU JOYSTICK

Três novos tipos de controles para jogos acabam de ser lançados no exterior. PointMaster é o nome do joystick produzido pela empresa Discwasher, que tem formato anatômico e botão de disparo localizado na parte superior, para ser pressionado com o polegar. Como o PointMaster (que está sendo vendido a 17 dólares a unidade), um outro controle compatível com o sistema VCS da Atari é o produzido pela DMG, que tem a vantagem de poder ser colocado sobre uma base fixada na mesa, facilitando o acionamento (custa 25 dólares). Outro tipo de controle, mais sofisticado, é o joystick por controle remoto, fabricado pela Cinex, que permite acionar jogos no Atari até a seis metros de distância (preço: 100 dólares nos EUA).

CHEGOU UMA NOVA MARCA

Uma das maiores indústrias de computadores de mundo, a Radio Schack norte-americana acaba de entrar também no setor de videogames. Tandyvision é o aparelho lançado pela Tandy, divisão da RS para jogos de vídeo, e que utiliza o sistema Intellivision. Na verdade, é a própria Mattel (fabricante dos videogames Intellivision) quem produz esse aparelho, usando o sistema de processamento de memória usado pela Radio Schack nos seus microcomputadores, como o TRS-80. Em breve, começarão a ser comercializados, sob a marca Tandy, alguns dos jogos mais conhecidos do sistema Intellivision, como Megamania, Pitfall e Tron. O Tandyvision está sendo vendido, nos EUA, a 250 dólares.

HOLLYWOOD TAMBÉM JOGA

Depois da Warner, que comprou a Atari nos EUA, outras grandes produtoras cinematográficas de Hollywood também estão entrando no ramo dos videogames. A Columbia, através da CBS, rede de televisão que pertence ao grupo, fez um contrato de quatro anos com a empresa Bally para produção de cartuchos compatíveis com o sistema VCS da Atari. Além disso, a CBS irá participar do desenvolvimento de novos cartuchos que a Bally está projetando. Outras grandes produtoras a entrar nesse rendoso mercado são a Universal e a Fox, também através de acordos com fabricantes de cartuchos. Por sua vez, a Atari — agora como uma divisão da Warner — anuncia um acordo com a Lucas-film, produtora do cineasta George Lucas (autor de Guerra nas Estrelas) para utilizar a equipe técnica dessa empresa na criação de efeitos especiais para os jogos Atari.

PROTEÇÃO PARA CARTUCHOS

Já existe um produto para acondicionar os jogos (cartuchos) de videogame e protegê-los da queda e da poeira. É o porta-cartuchos Atari, produzido pelo Canal 3 Vídeo Clube, que fica na R. da Consolação, 1.557 — São Paulo (SP), fone (011) 883-3447. Esse porta-cartucho é confeccionado em material plástico e acondiciona até 8 cartuchos de videogame separadamente. E pode ainda ser fechado, como se fosse uma pasta, para facilitar o transporte. O produto está sendo comercializado por Cr$ 3 mil cada.



JOGANDO COM OS SONS

A introdução de efeitos sonoros especiais em videogames é uma das sensações atuais do mercado norte-americano. Duas empresas — Odyssey e Intellivision — já lançaram módulos para sintetização de sons, enquanto a Atari promete lançamento semelhante para os próximos meses. O modelo mais sofisticado é o da Intellivision — chamado Intellivoice (preço: 80 dólares) — que funciona acoplado ao aparelho de videogame dessa marca. Esse módulo tem a capacidade de gerar sons, inclusive vozes humanas que mudam de expressão conforme o andamento do jogo. Para isso, a fábrica oferece também alguns cartuchos especiais — Space Spartans, B-17 Bomber e Bomb Squad — que possuem programas específicos para a produção desses sons. Em algumas situações, o módulo emite inclusive recomendações e instruções ao jogador, sobre a estratégia usada.

CARTUCHOS INTELLIVISION® para ATARI FEITOS NO BRASIL



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.

CANAL 3 VIDEO CLUBE

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

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

Sigla editora

Número 10 — Ano 2 — Cr$ 680,00

Videonews

1º Aniversário

videocassete·microcomputador·videogame·cine·foto·som

EXCLUSIVO



SHARP QC70, A PRIMEIRA CÂMERA NACIONAL.



COMO UNIR VÍDEO, TV, MICRO E VIDEOGAME.

MANUAL DO PANASONIC PV 1275

OS NOVOS ATARI BRASILEIROS

VIDEOGAME®

DYNAVISION®

O único micro que entende BASIC e fala fluentemente ATARI



DYNACOM Caixa Postal 54111 - São Paulo - SP - Tels.: (011) 223-6623 e 222-3016

Atari é marca registrada da Atari Inc. USA

POLYVOX/ATARI 2600

A Polyvox, do grupo Gradiente, entra no mercado de videogames associada à Atari americana: em agosto, deve chegar o Atari 2600 nacionalizado, produzido em Manaus. O modelo é o mesmo do original, com joysticks, paddles e cartuchos semelhantes. No catálogo de jogos, de início, serão lançados 28 títulos, incluindo alguns dos sucessos da Atari no Exterior, como PAC-MAN e Space Invaders.

Em agosto, deve chegar ao Brasil uma das marcas mais conhecidas do mundo: Atari. Essa marca tornou-se quase o símbolo da indústria dos videogames nos EUA, um setor que vem crescendo rapidamente ano a ano. Tentando repetir esse sucesso no Brasil, a Polyvox — até agora uma empresa da área de som — assinou em abril, contrato com a Atari, para produzir e comercializar aqui os aparelhos e cartuchos de videogame dessa marca.

Ao contrário de outros modelos semelhantes já anunciados aqui — com modificações na versão original — a Polyvox fará o próprio Atari 2600, nacionalizado, mudando apenas a etiqueta. Como nos Estados Unidos, deverão ser vendidos nas lojas brasileiras — segundo a empresa, a partir de agosto — o console e os cartuchos Polyvox. O console deverá ser acompanhado de um adaptador de corrente alternada, quatro controles de jogos (dois **joysticks** e dois **paddles**) e um cartucho (programa de jogos). Este conjunto, segundo previsões









O sistema Video Computer System, da Atari, que será seguido pela Polyvox: um console, com dois controladores de jogo (joysticks) e um adaptador (ao alto) para ser ligado à corrente elétrica.

da Polyvox, custará ao consumidor aproximadamente o mesmo de um Atari importado (cerca de Cr$ 120 mil em abril último). Cada cartucho será comercializado a preços (também de abril) que variam entre Cr$ 14 e 19 mil, dependendo da complexidade do jogo.

ADAPTAÇÕES

Mas, enquanto o Atari norte-americano precisa ser adaptado para poder reproduzir imagens coloridas em televisores brasileiros (seu sistema de cores é NTSC), o aparelho a ser lançado pela Polyvox funcionará no sistema de cores nacional (PAL-M), dispensando por isso as habituais conversões. O console poderá ser ligado a qualquer televisor; o adaptador de corrente alternada é ligado à tomada elétrica e o cabo de console conectado à entrada de antena externa da TV. Depois, basta conectar os controles nas entradas apropriadas e introduzir o cartucho de jogo no console. Os comandos para acionamento do jogo e seleção de graus de dificuldade são controlados de forma idêntica à do aparelho importado, o Atari 2600, mais simples que o recente 5200.

Como ocorreu nos EUA, a Polyvox acredita muito no potencial de mercado dos videogames nesta época de crise econômica, quando as pessoas tendem a procurar mais formas domésticas de lazer. Com um aparelho Atari, por exemplo, tem-se a opção de mais de 200 cartuchos diferentes, alguns deles com dezenas de jogos que podem ser escolhidos num botão apropriado. Além desse catálogo original Atari — que inclui jogos bastante conhecidos como PAC-MAN e Demon Attack — existem no Exterior (e também em clubes e locadoras brasileiros) outras marcas de cartuchos compatíveis com o sistema VCS (Video Computer System) da Atari, como Activision, CBS e Apollo. De início, a Polyvox colocará à venda 28 títulos (originais da Atari), que serão renovados periodicamente, de acordo com a preferência dos consumidores.

— A televisão — diz Eugenio Staub, presidente do Grupo IGB, que inclui Polyvox e Gradiente — está deixando de ser apenas um aparelho para recepção dos canais comerciais de TV. As novas tecnologias — como videogame, videocassete, microcomputadores e no futuro o videotexto — estão se incorporando ao lazer dos brasileiros, que descobrem assim novas formas de utilizar o televisor.

DISTRIBUIÇÃO

Os **videogames** — console e cartuchos — Atari/Polyvox serão vendidos por toda a rede de revendedores Polyvox e Gradiente, num total de mais de dois pontos de venda, além de cerca de 300 oficinas autorizadas para assistência técnica, segundo a empresa. A Polyvox pretende ainda comercializar separadamente os controles de jogo, que poderão assim ser adquiridos por proprietários de aparelhos Atari importadores, que utilizam os mesmos acessórios. Entre agosto e dezembro deste ano, a empresa espera vender cem mil consoles (e outros 250 mil durante o ano de 84), o que significaria mais de 50% do mercado consumidor de **videogames** estimado para o Brasil.

O projeto industrial para a fabricação de consoles e cartuchos já foi apresentado à Suframa — Superintendência da Zona Franca de Manaus. A Polyvox pretende um índice inicial de 32% de componentes nacionalizados (o mínimo exigido pelo governo é 30%) e até 1984 chegar a 60%. O maior obstáculo é que, pelo menos por enquanto, os microcircuitos usados na tecnologia dos **videogames** não são fabricados no Brasil. Esses componentes, ainda importados, permitem a criação de movimentos e cores na tela da TV, através da memória central do console, "lendo" as informações contidas na memória do cartucho. A Polyvox entende que a produção nacional de microcircuitos sofisticados como esses só será estimulada quando houver maior demanda, por parte das indústrias de **videogames** que, como a Polyvox, estão se instalando. Como diz Eugenio Staub:

— Nos Estados Unidos, a Atari é considerada empresa-símbolo da alta tecnologia, setor da indústria eletrônica que utiliza a maior parte dos microcircuitos produzidos. No Brasil, com a Polyvox e outras empresas entrando nesse campo, a tendência é a gradativa nacionalização da indústria de microcomponentes, que agora terá um mercado consumidor de maiores quantidades.

Componentes desse tipo são usados em grande escala também pela indústria de computadores, uma tecnologia bem próxima da empregada nos **videogames.** Há algumas diferenças entre estes aparelhos e os microcomputadores. Os **videogames** servem apenas para jogos (os cartuchos são programas em circuito impresso, que não podem ser alterados, apenas "lidos" pelo console). Já os micros podem ser programados pelo próprio usuário e, embora utilizem também programas já prontos, esses programas podem ser modificados. Além disso, a memória central de um micro pode ser expandida de 16 Kbytes (os modelos mais comuns) para até 64 K. No **videogame** que a Polyvox vai lançar, essa possibilidade não existe.



Fotos Apolo Chiurghi

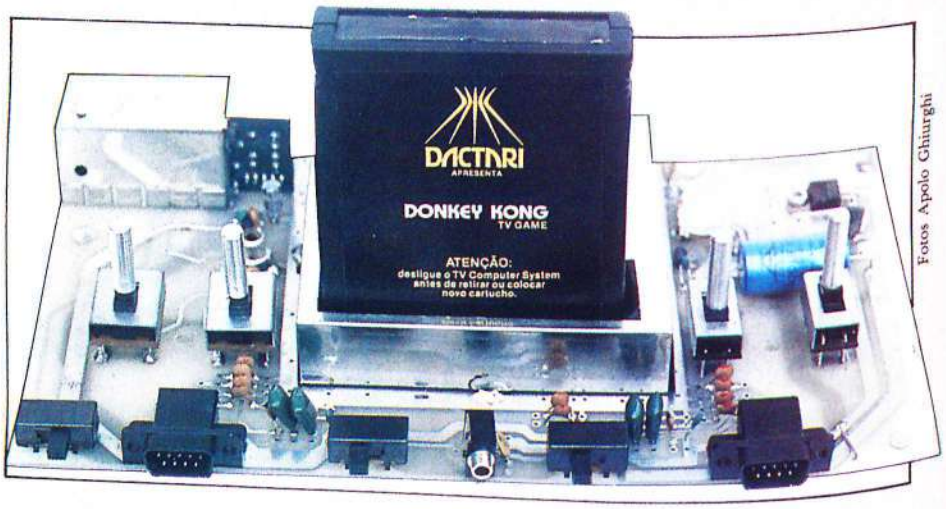
Todas as marcas de cartuchos importados, compatíveis com o sistema VCS, como Activision e Apollo, também poderão ser introduzidas no modelo da Polyvox.

DACTARI 2600-A

Usando o mesmo desenho dos circuitos do Atari 2600, uma fábrica de computadores nacional, a Sayfi, produziu e está comercializando uma nova versão desse aparelho, com o mesmo design e funcionamento idêntico ao modelo original. O aparelho é produzido em São Paulo, segundo a empresa, com 90% de componentes nacionalizados. Junto com o Dactari serão vendidos também cartuchos com jogos Atari.

Foi dada a partida. A UD (Feira de Utilidades Domésticas) promovida em São Paulo, em abril, foi uma espécie de marco para o lançamento dos primeiros aparelhos de **videogames** nacionalizados. Só que, na época, a maioria deles ainda não estava à venda. A Philips prometeu seu **videogame** Odyssey para fins de maio. A Polyvox garante a comercialização do Atari nacionalizado para agosto. Já a Dynacom pretende colocar o Dynavision (também derivado do Atari) nas lojas também em maio.

Enquanto essas indústrias exibiam seus protótipos na UD, uma outra empresa pretendia comercializar rapidamente uma nova marca de **videogame**: o Dactari TV



Fotos Apolo Ghiurghi



Com o mesmo console e os acessórios do Atari, o Dactari também será compatível com todas as marcas de cartuchos produzidos para o sistema VCS. Os circuitos foram identificados e a fábrica diz que o desempenho técnico será equivalente.

Computer System 2600-A. Esse aparelho foi lançado oficialmente na UD pela Sayfi Computadores associada à loja Computerland, ambas de São Paulo, por um preço médio de Cr$ 160 mil e, segundo os fabricantes, o aparelho é uma cópia exata do Atari 2600.

A Sayfi é uma indústria de computadores que produz a versão nacionalizada do micro americano Rádio Shack TRS-80. A Computerland é uma butique de computadores de São Paulo. Da união dessas duas empresas surgiu o Dactari. A produção e montagem ficam por conta da Sayfi e a comercialização seria exclusiva da Computerland durante os primeiros 90 dias de venda.

O Dactari tem as mesmas características do Atari americano e vem acompanhado de dois **joysticks** (alavancas de controle), dois **paddles** (botões que são usados apenas em alguns jogos) uma fonte de alimentação, cabos de ligação e um cartucho (jogo). Além disso, ele já funciona no sistema de cores PAL-M nacional, podendo ser conectado sem problemas num televisor nacional.

PRODUÇÃO

A Sayfi garante que o Dactari está sendo produzido em São Paulo, com um índice de nacionalização de 90% — ou seja, apenas 10% do seu custo industrial refere-se a itens importados — e com uma previsão inicial de 3 mil unidades por mês. Um índice, sem dúvida, bastante alto se for considerado que a Philips iniciará a produção do Odyssey com 35% de nacionalização e a Polyvox com 32%, ambas instaladas em Manaus, devido à importação de componentes sofisticados, que ainda não podem ser desenvolvidos no Brasil. Mas Julio Ivo Albertoni, diretor industrial da Sayfi, discorda dessa posição:

— É possível obter um índice de nacionalização de 90%. Inclusive vou tentar junto à Cacex para que obrigue as empresas que estão produzindo **videogames**, no Brasil, a manter o mesmo índice do nosso produto.

Segundo Ivo Albertoni, A Sayfi importará apenas alguns microcomponentes para o Dactari, que não podem ser feitos aqui. "O fato desses componentes serem importados fora da Zona Franca de Manaus não traria problemas legais", conta Albertoni, "porque as peças vêm para o Brasil através de uma importadora credenciada". Os demais componentes, como revestimento plástico e os acessórios — segundo a Sayfi — estão sendo produzidos por cerca de 20 indústrias brasileiras que os fornecem para a montagem final.

A Sayfi também afirma estar fabricando a versão nacionalizada de 30 cartuchos da Atari, pretendendo chegar em breve a 150 títulos de jogos, segundo Albertoni. Os cartuchos serão comercializados pela Computerland por um custo inicial de Cr$ 14 mil cada um. O fato desses cartuchos e do próprio aparelho serem idênticos ao Atari dá uma vantagem adicional ao produto, afirma Albertoni:

— Além de vender nossos aparelhos, podemos abastecer um mercado de **videogames** importados que já existe no País — atualmente com aproximadamente 80 mil aparelhos — fornecendo jogos e também acessórios.

Quanto ao risco dessa semelhança com o Atari trazer problemas legais, a Sayfi não se preocupa. Segundo Albertoni, não existe uma legislação no País que impeça a cópia de software, exatamente a atividade da empresa. Ele comenta:

— 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?

COMPETIÇÃO

A concorrência das grandes indústrias, como Philips ou Polyvox, que já estão nesse mercado de **videogames**, também não preocupa Albertoni. Segundo ele, a produção do Dactari é pequena e ainda não chegaria a concorrer com o número de **videogames** a ser produzido pelas indústrias maiores. A Sayfi leva ainda uma vantagem, diz Albertoni:

— A partir da UD esse mercado é só nosso. Afinal, nenhuma dessas grandes indústrias pretende comercializar antes do fim de maio.

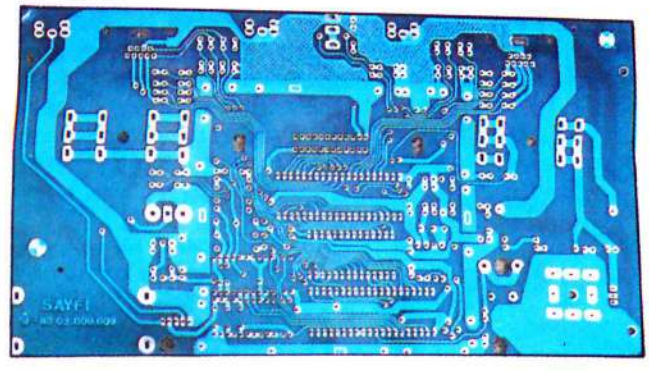
Uma outra restrição que o Dactari pode encontrar nesse mercado refere-se à sua comercialização. Afinal, ele será revendido inicialmente apenas pela Computerland, enquanto outros **videogames** serão comercializados pela rede de revendas das suas indústrias em todo o País. Mas Artur Ribeiro Dias, diretor da loja, já tem uma estratégia preparada:

— Temos uma filial em Campinas (SP) e estamos autorizando cerca de 60 lojas da área de som, que vão passar a vender nosso produto. Para a quantidade de aparelhos e cartuchos que temos esse número de lojas é mais que suficiente.

Só que **videogames**, cartuchos e acessórios não são o único interesse dessas duas empresas. Ivo Albertoni afirma que eles lançarão também um teclado, módulo que ligado ao **videogame** o transformará num microcomputador.



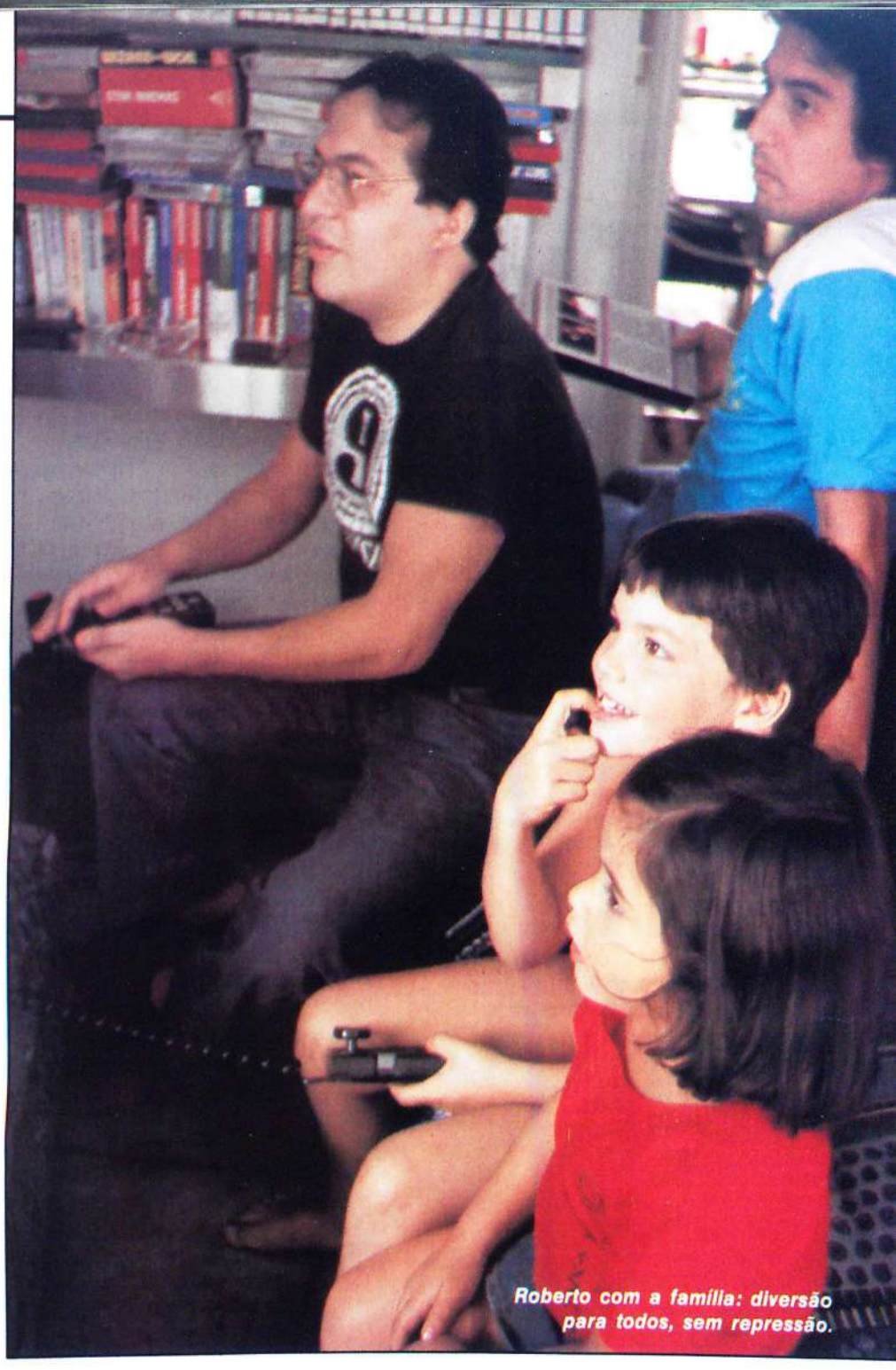
O protótipo do aparelho que a Sayfi está produzindo (acima), com o console de plástico. Ao lado, o circuito impresso do aparelho.



MINHA experiência

Uma casa cheia de personagens da ficção eletrônica.

Pai, filhos e amigos se divertem com batalhas, *labirintos* e figuras de outros planetas, utilizando toda a tecnologia que os videogames já proporcionam.



Roberto com a família: diversão para todos, sem repressão.

Há alguns meses a família do empresário paulista Roberto Maksoud, 28 anos, vem crescendo: nomes como Zaxxon, Space Spartans, Lady Bug e Mouse Trap estão tão presentes no vocabulário de Roberto e seus filhos que é possível mesmo considerá-los como parte da famíla. São personagens de videogames, a maioria deles ainda pouco conhecidos no Brasil, mas que os Maksoud descobriram e transformaram em novos ídolos da casa.

Estudioso do assunto e familiarizado com eletrônica e computação desde dos tempos em que dirigia o setor de computadores da construtora Hidroservice, uma das empresas do grupo Maksoud — presidido por seu pai, Henry —, Roberto não se sente tão atraído pelos computadores quanto pelos jogos. Sua grande paixão, já na época da construtora, eram os discos (especialmente rock e jazz) e o videocassete. Quando, há pouco mais de um ano, descobriu nos Estados Unidos um aparelho de videogame da Intellivision, ficou encantado.

— É um sistema diferente do Atari, com qualidade gráfica melhor. Além de outras vantagens, como alguns jogos muito criativos e a possibilidade de incorporar um acessório, chamado Intellivoice, que permite colocar vozes e efeitos sonoros nos jogos.

Mais tarde, ao ver funcionando um aparelho da Colecovision, Roberto descobriu então um novo mundo de videogames. Além da resolução gráfica - segundo ele, melhor que todos os outros sistemas, inclusive o novíssimo Atari 5200 — esse aparelho oferece diversas possibilidades: o acoplamento de um interface que permite colocar nele cartuchos da própria Atari (que possui o maior catálogo de jogos disponível); e a incorporação de módulos específicos para determinados jogos de velocidade, como um volante idêntico ao de um carro de corrida e um acelereador acionado com o pé.

— O mais interessante é a qualidade gráfica dos jogos na tela da TV, que chega a ser semelhante à dos arcades (ou fliperamas).

PAI E FILHO

A descoberta desses sistemas de jogos fez deles um novo hobby na vida de Roberto, tão ou mais importante quanto o



Fotos Apolo Ghiurghi

Televisores, videocassetes, equipamento de som, aparelhos de videogame. E, para usá-los, uma grande "biblioteca" de fitas e cartuchos.

videocassete (ele tem cerca de 500 fitas de vídeo em casa) e o tênis que costuma praticar de vez em quando. Ocupado a semana inteira na administração do hotel Maksoud Plaza, um dos mais luxuosos do Brasil, ele costuma passar os fins de semana ao lado dos filhos — Henry Neto, de 7 anos, e Julia, de 3 — enfrentando inimigos espaciais na tela da TV. Henryzinho, o mais velho, já compete com o pai em alguns jogos, como River Raid, Boxing, Lady Bug e Turbo, que exigem muita habilidade.

Para Roberto, os jogos preferidos são os mais complexos, como B-17 Bomber (uma réplica da Segunda Guerra Mundial, com tanques e aviões percorrendo a Europa) e Microsurgeon, onde o jogador é um cirurgião à procura de partes do corpo humano representado na tela. Por causa de jogos desse tipo, Roberto não aceita a crítica que se costuma fazer aos videogames como uma forma de lazer que limita o desenvolvimento intelectual da criança:

— Não me considero um **addicter**, palavra que os americanos usam para definir pessoas viciadas em jogos. Acho que isso só ocorre quando existe repressão. Ou seja, as crianças que matam aula para ir aos fliperamas fazem isso porque os pais as proíbem. Aqui em casa meus filhos podem jogar na hora que quiserem, escolhem seus jogos prediletos. E há os jogos mais fáceis, que as crianças preferem, como há outros que exigem raciocínio, mais indicados para adultos.

Por causa disso, a prateleira onde Roberto costuma guardar os cartuchos já está repleta, com jogos que vão desde os mais conhecidos, como PAC-MAN e Donkey Kong (este na versão original da Colecovision, diferente e bem mais complicada que a versão Atari) até jogos sofisticados e com vários graus de dificuldade, como Star Raiders e Space Spartans. Em suas freqüentes viagens ao Exterior, ele sempre traz novidades, como o Supercharger, um módulo de "envenenamento" para os aparelhos de jogos que aumenta bastante sua capacidade de memória para jogos mais elaborados graficamente. Uma das atuais sensações na casa é Mouse Trap, um jogo cujo herói, já adotado pelas crianças, é um ratinho perseguido por vários gatos e que, de repetente, se transforma num feroz cachorro.

SOM ESTÉREO

Também um fã de boa música, Roberto Maksoud conta que praticamente abandonou há algum tempo seu toca-discos convencional. Seus cantores e conjuntos musicais favoritos já possuem, além dos discos normais, fitas de vídeo com gravações de shows, reproduzidas num videocassete conectado ao equipamento de som.

— Com isso, posso assitir esses shows com uma qualidade de áudio superior à do disco. Além do mais, o clima de uma gravação ao vivo com imagem jamais pode ser transmitido através do disco.

Embora possua em casa entre 3 a 4 mil discos, Roberto traz dos EUA (ou manda trazer) fitas de vídeo dos seus artistas preferidos, assim como filmes dos gêneros de que mais gosta: ficção científica e terror. Seu plano agora é comprar um videocassete com som estéreo, que possibilitará uma reprodução sonora de melhor qualidade ainda, inclusive nos efeitos especiais dos filmes. Quanto às imagens, ele se diz satisfeito: além de uma TV importada (que funciona em NTSC), comprou uma nacional de 26 polegadas, onde até mesmos os efeitos visuais do cinema podem ser captados com pequena perda.

— Em último caso, tenho um telão no hotel e também posso usá-lo para reproduzir algumas fitas.

Sigla editora

DIRETORES
Charlotte Seddig
Maria Célia Furtado
Josias Silveira

video news

REDAÇÃO
Redatores Chefes — Maria Isabel Reis e Orlando Barrozo
Diretor Responsável - Josias Silveira
Colaboradores
Luiz Fernando Lima (Correspondente no Rio de Janeiro), Marcos Faerman, Paulo Ricardo Andrade (Correspondente nos EUA), Rodney Mello (Correspondente em Hollywood), Rubens Ewald Filho e Ulla Schofel.
Fotografia
Apolo Ghiurghi, Hugo Faleiros, Klaus Mitteldorf e Mário Bock.
Consultores
Antonio Salles Teixeira Neto (Vídeo), Roberto Hirao (Som)
e Renato M.E. Sabbatini (Informática).
EDIÇÃO DE ARTE: Osmar Silva Maciel (Editor), Paulo Afonso Soares, Carlos Eduardo Guida (Direção de Arte), Carlos Edmur Cason (Arte), Alfredo Gomes dos Santos (Produção Gráfica)

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE
Gerentes: Antonio Roberto Cesarini e Carlos Estellita C. Pessoa
Assistentes: Sheila Cristina Kárpás e Fátima Mahamad Hayek
Arte: Fulvia Hofman Goldman e Denise Maria Miraglia Hiss.
Representantes em São Paulo: Sandra Eloisa Arvase, Luiz Eduardo Grecco, Reinaldo Lopes de Oliveira, Otávio Kumeda, Osmar Silva.
Rio de Janeiro: S.M. Publicidade Editorial — Sylvio Muniz — R. Senador Dantas, 117 - Sala 1812 - Cep 20031 - Rio de Janeiro/RJ Tel. (021) 240.4296.
Outros Estados
Acre/ Amazonas/Rondônia/Roraima: Idete Dantas — Av. Eduardo Ribeiro, 500/520 - 14º andar - sala 1403 - Ed. Manaus - Shopping Center - 69000 - Manaus/AM - tel (092) 234 9053. **Amapá/Pará**: Orly da Costa Bezerra - R. 13 de Maio, 469/477 - sala 1003 - 66000 Belém/PA - tel (091) 224 1733. **Bahia**: Solange Maria Pinto Mekling - Av. 7 de Setembro, 71 - 1º andar - Ed. Executivo - sala 113/114 - 40000 - Salvador/BA - tel. (071) 241.5414. **Ceará**: Paulo Roberto Moreira Lima - Av. Monsenhor Tabosa, 111 - conj. 44 - 60.000 - Fortaleza/CE - tel (085) 231.2172. **Goiás**: Goiá Jaime - Rua 131, 419 - Setor Sul - 74.000 - Goânia/GO- Tel. (062) 241.1223. **Maranhão / Piauí**: Wilany Hidd Santos - R. da Alegria, 295 - 65000 - São Luís/Ma - tel. (098) 222.3142. **Mato Grosso**: Ronaldo de Arruda Castro - R. Albuquerque Peixoto, 980 - 78.000 - Cuiabá/MT - tel. (065) 321.4926. **Minas Gerais/Espírito Santo**: Marcio Diniz Costa - Av. Getúlio Vargas, 1420 - 9º andar - 30000 - Belo Horizonte/MG - tels (031) 223.1250/225.3099 - Telex: (031) 1184 - HIDR BR. **Paraná/Sta. Catarina**: Carlos Niehues-R. Marechal Deodoro, 51-B- andar - conj. 801 - 80000 - Curitiba/PR - tel. (041) 222.8599/224.4865. **Pernambuco/Alagoas/Rio G. do Norte/ Paraíba**: Carlos Gilberto Bezerra Cavalcanti - R. Bulhões Marques, 19-3º andar - sala 306/308 - 50.000 - Recife/PE - tel. (081) 221.4212. **Rio Grande do Sul**: Carlos H. Regus - R. Vigário José Inácio, 30 - 4º andar - conj. 42 - 90.000 - Porto Alegre/RS - tels. (0512) 24 1835 (escritório) - 25 0192 (Visão). **Sergipe**: Alexandre C. Coutinho Conrado Dantas - Av. Rio Branco, 186 - Ed. Ovideo Teixeira - sala 811 - 49000 - Aracaju/SE - tel. (079) 224 1383.

Vídeo News é editada pela **SIGLA Editora Ltda** (Administração, redação, publicidade: **Rua Alice de Castro nº 60 - Tel: (011) 549.1433 Telex nº (011) 36696 - SGLE - BR. CEP 04015 - São Paulo-SP - Brasil)**
Escritório Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - Sala 1705 - Edifício Orly - Fone (021) 220.5410
Distribuição exclusiva para todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.; Rua Teodoro Silva, 907. Rio de Janeiro. **VIDEO News** não aceita publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista, e podem até serem contrárias as mesmas. **Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithographica Ypiranga - rua Cadete, 209 - Registro no 5.º ofício de Títulos e Doc. sob n.º 2191 do livro A LP.** Registro no INPI protocolo n.º 810769310

O Estado de S. Paulo — Composição e Fotolitografia Tel. 266-7099 R 2406/25-SP

bosatelli

Sigla editora

Número 11 - Ano 2 — Cr$ 680,00

vídeo news

videocassete • microcomputador • videogame • som

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.45 ANEXO
V. 2 N. 11 DATA 1984

EXCLUSIVO

PANASONIC 6500, UM PORTÁTIL ESTÉREO.



FAÇA VOCÊ MESMO

TIMER: PROGRAME BEM SEU VÍDEO.

MANUAL COMPLETO DO JVC 2200

ATARI E ODYSSEY: JOGOS NACIONAIS.

VIDEOGAME®

DYNAVISION®

O único micro que entende BASIC e fala fluentemente ATARI



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

ESCOLHA BEM OS



Quem compra um aparelho de videogame já tem, à venda, várias opções de cartuchos com jogos. Dos jogos educativos aos de ação, tanto o sistema VCS, da Atari, como o Odyssey, da Philips, oferecem inúmeras alternativas. Escolha, e começe a enfrentar seus novos inimigos.

Para cada tipo de aparelho de videogame existe uma série de jogos que se pode desenvolver. Jogos educativos ou simplesmente recreativos, jogos que exigem apenas coordenação motora e habilidade manual ou jogos mais complexos, verdadeiros desafios à capacidade de raciocínio do jogador.

Quem escolheu um modelo de videogame entre os aparelhos nacionalizados que já estão chegando ao mercado — Odyssey, da Philips, e Dactari, este uma versão brasileira do Atari norte-americano — tem à sua disposição uma série de cartuchos contendo jogos que esses sistemas aceitam. E, embora os aparelhos só agora estejam sendo montados no Brasil, já faz tempo que os cartuchos (especialmente do sistema VCS, da Atari) estão sendo comercializados aqui. Algumas lojas, videoclubes e locadoras vendem, emprestam ou alugam cartuchos importados, e há até empresas que se especializaram em "adaptar" para o Brasil esses cartuchos

Quem tem um Odyssey, o aparelho de videogame criado pela Philips e que é sucesso na Europa, pode dispor de um catálogo com 21 cartuchos diferentes, sendo onze com jogos de ação (fliperama, velocidade, guerras espaciais, etc.), cinco com réplicas de modalidades esportivas (como futebol e vôlei), três com jogos educativos e dois com jogos de estratégia. São cartuchos incompatíveis com qualquer outro aparelho de videogame, ou seja, só podem ser encaixados nos aparelhos Odyssey. A Philips brasileira nacionalizou o catálogo de sua matriz na Holanda, dando aos cartuchos nomes em Português e colocando no estojo orientações (também em Português) sobre o desenvolvimento de cada jogo.

Já os que escolheram aparelhos nacionalizados do sistema Atari (por enquanto, o único à venda nas lojas brasileiras é o Dactari) podem utilizar cartuchos de várias marcas diferentes que se especializaram em criar jogos compatíveis com o VCS-Atari. Algumas dessas marcas também po-

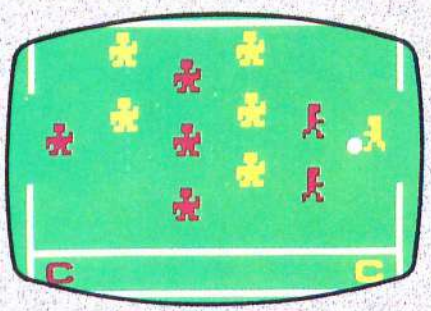
SEUS DESAFIOS

COME-COME



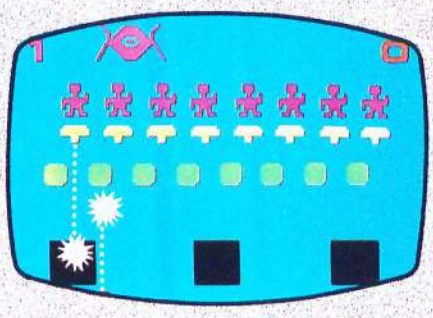
Uma variação do PAC-MAN já conhecido. O herói chama-se K. C. Munchkin e é atacado por um ser estranho (Dratapilar) e seus dois auxiliares, os Drats. Dratapilar só pode ser atacado por trás e, ao ser atingido, os Drats ficam brancos de medo.

FUTEBOL ELETRÔNICO



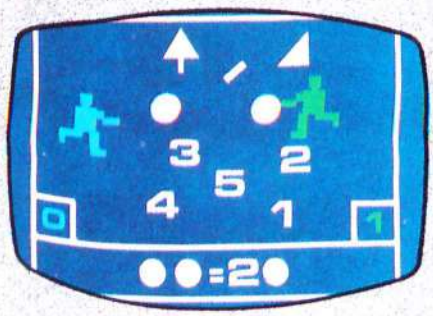
Dois times de seis jogadores cada um, se enfrentam na tela da TV. Os jogadores possuem chuteiras invisíveis, que podem ser acionadas pelos controles manuais que acompanham o aparelho, uma para cada time. Mas o jogador pode jogar também sozinho, contra a máquina.

ALIEN



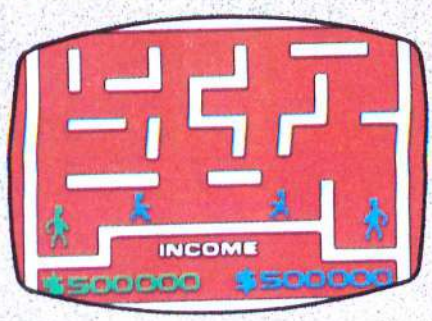
Outro jogo de ação, controlado pelas alavancas. Oito robôs armados com canhões de laser atacam o robô Alien, protegido por escudos. Os robôs por sua vez estão protegidos por escudos blindados. Alien deve proteger-se e, ao mesmo tempo, tentar destruir os robôs.

ACERTE SEU NÚMERO



Jogo de raciocínio e reflexos rápidos. Na tela aparece um problema matemático, que o jogador deve resolver movendo as figuras em direção aos números ou símbolos que não param de se movimentar em. Ideal para o ensino de aritmética a crianças em idade pré-escolar.

PEGUE O DINHEIRO E CORRA



Jogo de estratégia, indicado para os que se interessam por cálculos econômicos. Num labirinto, dois jogadores enfrentam dois robôs buscando um prêmio em dinheiro. Eles podem se aliar entre si, ou um deles aliar-se a um dos robôs, mudando de estratégia durante o jogo.

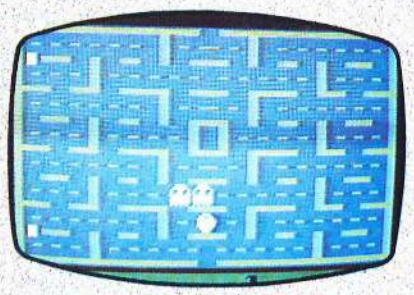
dem ser encontradas em lojas, videoclubes e locadoras, inclusive de videoclubes especializados em videogames (veja a lista na página 17). Entre essas marcas, destacam-se *Activision* e *Colecovision*, cujos cartuchos já estão sendo importados (nem sempre legalmente) para o Brasil.

Além disso, há os cartuchos da própria Atari, que a Polyvox promete começar a produzir em Manaus e distribuir através de seus revendedores a partir de agosto, juntamente com o aparelho de videogame. A Atari norte-americana possui o maior catálogo de jogos disponível, com um total de mais de 200 títulos. Por isso, quem tem um aparelho de videogame que funcione no sistema VCS dispõe de mais opções de cartuchos, embora muitos especialistas considerem os jogos da Atari de definição gráfica inferior aos demais.

Esse catálogo da Atari está quase todo disponível em empresas como a Dynacom (que também promete para breve seu próprio aparelho de videogame, o Dynavision, igualmente compatível com os cartuchos

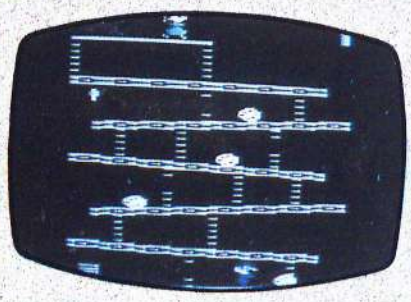
Quem tem um aparelho Atari (ou o similar nacional) também já pode comprar ou alugar seus cartuchos. Aqui estão alguns dos mais conhecidos.

PAC-MAN



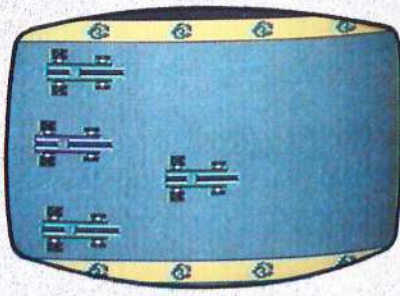
Basicamente um jogo de habilidade manual e reflexos. O herói é um devorador de bolachas que deve comer todas as que estão na tela. Ele enfrenta quatro fantasmas e pode destruí-los comendo as quatro pílulas que estão nos cantos do labirinto.

DONKEY KONG



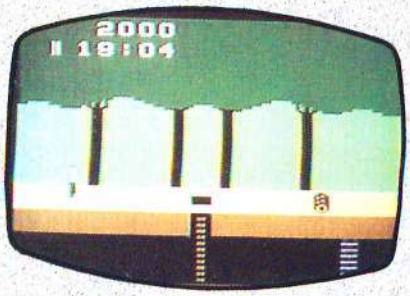
Baseado no filme King Kong: o carpinteiro Mário deve subir ao alto de um prédio, onde o gorila mantém presa sua namorada. No caminho, tem de evitar os ataques do gorila, que atira barris e bolas de fogo. Vence quem conseguir chegar ao alto no menor tempo.

GRAND PRIX



Uma réplica das corridas de Fórmul 1, desenvolvida em quatro estágios as pistas de Brands Hatch, Le Mans Mônaco e Watkins Glen. Além de ultrapassar os outros carros, o jogador deve evitar manchas de óle que estão na pista e significam perda de tempo.

PITFALL



Harry caminha por uma floresta à procura de tesouros escondidos: quanto mais tesouros encontrar, mais pontos para o jogador. Só que a floresta está infestada de cobras, escorpiões e jacarés, e Harry deve pular sobre eles para evitá-los.

SPACE INVADERS



Controlando três canhões de raios laser, o jogador deve destruir os seres extraterrenos que invadem a Terra. Três escudos servem para proteger os canhões, mas mesmo assim os lasers dos invasores podem penetrar por eles, lentamente.

Atari) e o Canal 3 Videoclube, ambos d São Paulo. A Dynacom faz a distribuiçã de seus cartuchos através de lojas especia lizadas em áudio e vídeo, enquanto o cartuchos da Atari Eletrônica Ltda., asso ciada ao Canal 3, podem ser encontrado neste clube.

Exatamente por sua grande variedade os cartuchos Atari abrangem um número muito maior de gêneros de jogos, inclusiv com itens que comportam dezenas d variações diferentes num só cartucho. N Odyssey, geralmente, existem até três varia ções no mesmo cartucho. Isso não signif ca, porém, que esses jogos sejam ma complicados ou mesmo mais caros que o demais (o preço dos cartuchos — Atari o Odyssey — varia de Cr$ 14 a 20 mil). C jogos que exigem circuitos de memória d maior capacidade (e por isso de cust maior) são os de definição gráfica e core mais elaboradas. Esse é um detalhe que comprador habitual de cartuchos dev sempre levar em conta: nem sempre cartucho mais caro é o mais completo ou que dá maiores opções de jogos.

Sigla editora

Número 12 - Ano 2 — Cr$ 680,00

videonews

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.45
V. 2 N. 12 DATA 1-10/83

videocassete • microcomputador • videogame • som



EXCLUSIVO

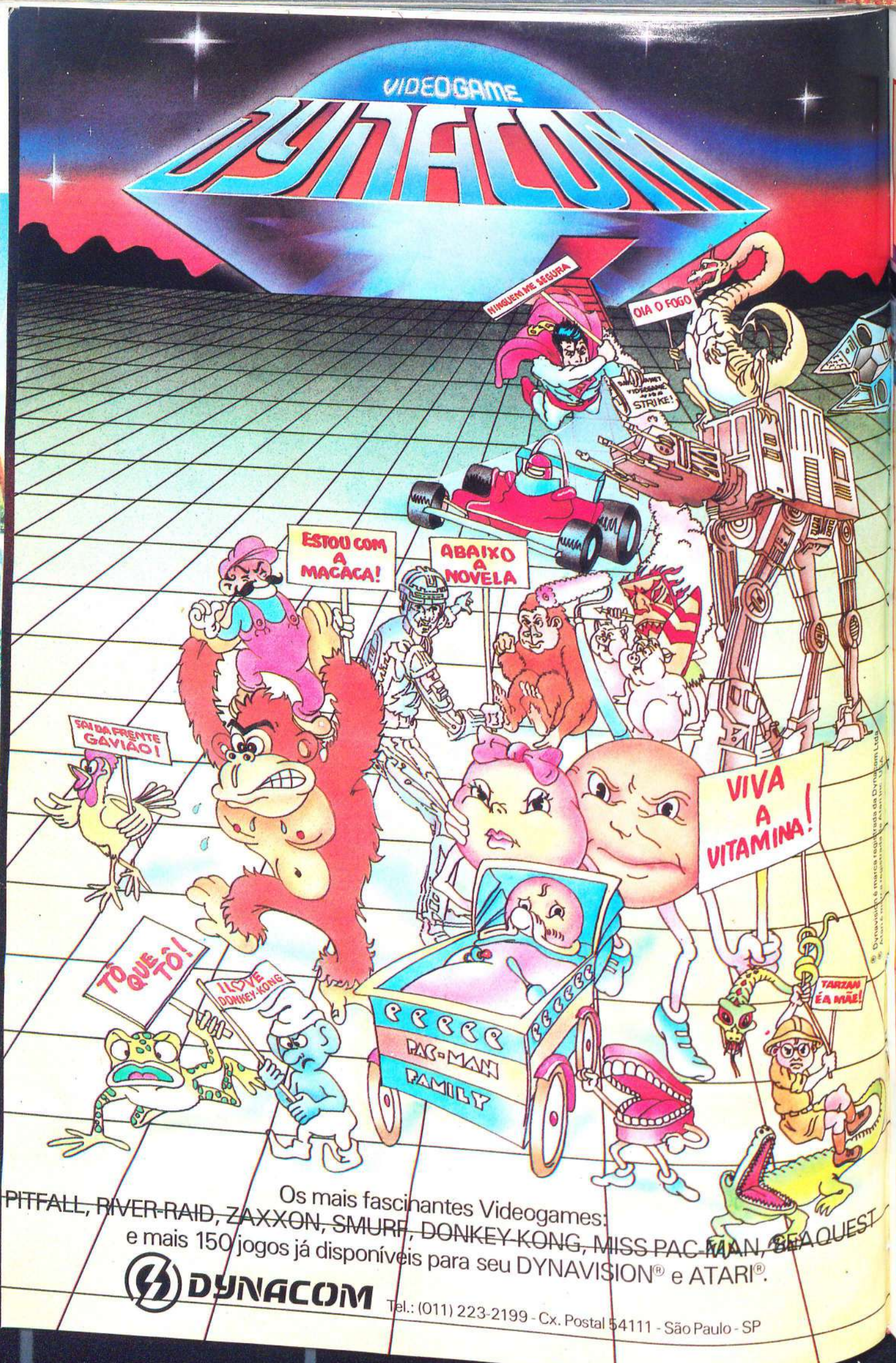
PANASONIC 10.000, próximo lançamento nos EUA.

FAÇA VOCÊ MESMO

APRENDA A EDITAR SUAS PRÓPRIAS FITAS

MANUAL DA CÂMERA JVC GX-S9U

VIDEOGAMES: AS MUITAS OPÇÕES.


VIDEOGAME
DYNACOM
NINGUEM ME SEGURA
OIA O FOGO
STRIKE!
ESTOU COM A MACACA!
ABAIXO A NOVELA
SAI DA FRENTE GAVIÃO!
VIVA A VITAMINA!
TÔ QUE TÔ!
I ♡ DONKEY-KONG
TARZAN É A MÃE!
PAC-MAN FAMILY
Os mais fascinantes Videogames:
PITFALL, RIVER-RAID, ZAXXON, SMURF, DONKEY-KONG, MISS PAC-MAN, BEAQUEST
e mais 150 jogos já disponíveis para seu DYNAVISION® e ATARI®.
DYNACOM
Tel.: (011) 223-2199 - Cx. Postal 54111 - São Paulo - SP

TVs COM JOGOS

A integração dos sistemas domésticos de vídeo — VCR, TV, computador pessoal, videogame etc. — pode chegar antes do que muitos pensam. Nos EUA, teve início a moda dos lançamentos conjugados, com dois aparelhos semelhantes. Um deles é o novo televisor da Sony, que utiliza tubo Trinitron (com definição de cores superior aos TVs convencionais) e tela de 13 polegadas. Sua grande inovação é uma entrada de rádio-freqüência (RF) que permite conectar nesse TV, diretamente, consoles de videogame, microcomputadores, videodiscos etc. Mais completo ainda, pois já vem com teclado alfanumérico e unidade de memória com 64 KBytes, é o novo TV da Ultravision, com tela de 10 polegadas, capaz de captar qualquer canal de TV comercial e ser conectado a um videogame



Atari. A diferença entre os dois modelos está no preço: o da Sony custa cerca de 400 dólares e o da Ultravision, 1000 dólares (preços de maio).

JOGANDO PELO TELEFONE

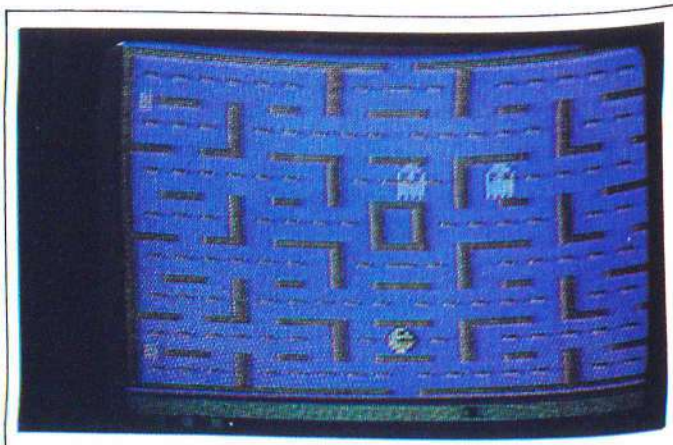
Antes do final deste ano, os norte-americanos poderão disputar videogames com um parceiro que esteja a milhares de quilômetros de distância, usando o telefone. A intenção da American Telephone and Telegraph é faturar com a moda dos videogames, que movimentaram uma indústria de mais de 3 bilhões de dólares no ano passado, nos Estados Unidos. O jogo via telefone será possível graças à utilização de um acessório que permite a um videogame "falar" com outro através das linhas telefônicas. O mesmo jogo aparecerá em dois TVs simultaneamente. O acessório deverá ser vendido por 50 dólares, e a empresa fabricante espera, dentro de 5 anos, faturar mais dinheiro com ligações para jogos do que com chamadas normais.

ALUGUEL, NOVA OPÇÃO.

Os aparelhos de videogame já têm também a opção do aluguel. Um dos primeiros clubes de videogame a introduzir a locação de consoles (além dos cartuchos) é o Vídeo Game Club Paulista, que tem à disposição dos interessados jogos e aparelhos das marcas Atari, Odyssey, Colecovision e Intellivision. O aluguel de cada aparelho custa Cr$ 2 mil por dia, mas o clube oferece desconto para quem alugar por quatro dias, de segunda a quinta-feira, cobrando apenas Cr$ 5 mil no total. O aluguel de cada cartucho sai em média por Cr$ 200,00 por dia, valor que varia conforme o jogo escolhido. O Video Game Club Paulista atende pelo fone (011) 241-9757, em São Paulo.

CRIAÇÃO EM FAMÍLIA

Aos 15 anos ele produziu seu primeiro videogame, apenas para provar que era capaz. Atualmente, com 17 anos, Eugene Evans ganha o equivalente a Cr$ 2 milhões por mês e tem um escritório próprio, onde passa o dia criando jogos eletrônicos de vídeo para uma pequena empresa de Liverpool, Inglaterra, a Imagine Software. Um dos jogos criados por Eugene é o de um garçom que tem que vencer obstáculos para chegar à cozinha. Quanto mais ele demora para voltar à mesa, menor a gorjeta e maiores as reclamações do freguês, o que se traduz em perda de pontos para o jogador. Antes de apresentar uma nova idéia aos donos da Imagine, Eugene mostra a seus irmãos, de 14 e 12 anos; se eles não aprovarem, o jogo é alterado.



QUEM FAZ MAIS PONTOS?

Começou no ano passado, com algumas promoções no Rio de Janeiro. Agora, São Paulo também aderiu e, em quase todos os fins de semana, promovem-se torneios de videogames na cidade, com participação aberta a jovens de várias faixas etárias. Em maio último, por exemplo, o Videoland Club organizou a I Copa de Videogame, da qual participaram cerca de 50 pessoas entre 9 e 30 anos de idade. O jogo escolhido foi PAC-MAN, mas a idéia dos responsáveis pelo clube é promover campeonatos com jogos cada vez mais difíceis (do sistema VCS, da Atari), com a duração total de aproximadamente três meses. Quem fizer mais pontos no menor tempo ganhará um troféu e um aparelho Atari, oferecido pelo clube. Maiores informações sobre essa promoção podem ser obtidas com o Videoland, pelo fone (011) 282-1133.

Novas aventuras para seu vídeo



Colecovision: o encaixe do cartucho é diferente, mas pode-se acoplar acessórios para introduzir jogos de outras marcas.

Além dos já conhecidos, há outros aparelhos de videogames com tipos diferentes de jogos e recursos. Muitos são inclusive compatíveis com o sistema VCS, isto é, seus cartuchos podem ser introduzidos nos aparelhos Atari (e suas versões nacionalizadas). Conheça alguns deles.



Intellivision: boas cores, sons estridentes e uma grande variedade de jogos, dos espaciais aos esportivos e educativos.

Quem fala em videogames, logo pensa no nome Atari. Compreende-se: no mundo inteiro, os aparelhos e cartuchos dessa marca tornaram-se bastante conhecidos nos últimos dois anos, com a explosão dos jogos para vídeo. Tanto que, nos EUA, várias empresas (até agora, um total de 16) se especializaram em produzir os mais diferentes jogos compatíveis com o sistema Atari. E, com isso, participar de um mercado sempre crescente.

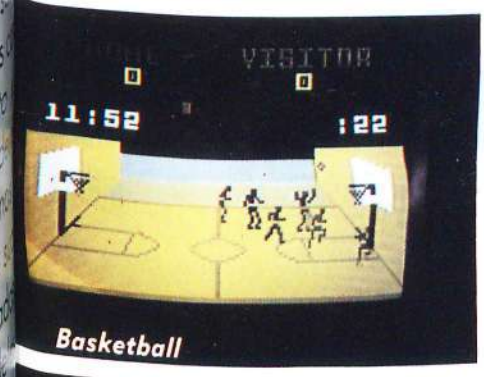
Isso já começa a acontecer também no Brasil, onde o sistema VCS, da Atari, está sendo "adaptado" por diversas empresas. Mas videogame não é apenas Atari. Nos últimos meses, o mercado norte-americano registrou crescimento de novas marcas de aparelhos, que utilizam sistemas diferentes de acoplamento dos cartuchos e possuem jogos de características gráficas no vídeo, até superiores aos Atari. A grande vantagem da Atari continua sendo o fato de ter um catálogo com cerca de 200 cartuchos diferentes, alguns deles com dezenas de variações de um mesmo jogo — o que amplia as possibilidades de lazer para o consumidor.

Mesmo assim, para muitos especialistas, os jogos da Intellivision e da Colecovision, por exemplo, são muito mais atraentes e bem elaborados. Além desses, há

INTELLIVISION











Os jogos da Intellivision são considerados muito bonitos, mas o sistema é incompatível com os demais.

outros sistemas — menos difundidos — que começam a crescer nos EUA, introduzindo inovações na forma de jogar. Entre essas marcas, destacam-se Astrocade, Emerson, Vectrex, Creativision e Arcadia — esta com o Supercharger, um acessório que pode ser adaptado ao aparelho Atari, aumentando sua memória.

COMO ESCOLHER

Ao escolher um videogame — muitos desses modelos podem ser encontrados na Zona Franca de Manaus — vários fatores devem ser considerados. Existem, por exemplo, os que preferem os microcomputadores aos videogames. A diferença fundamental está na capacidade de cada aparelho: um videogame tem memória central pequena, que só é capaz de "ler" os programas contidos no circuito de memória do cartucho; um micro pode operar com programas mais complexos, executando diversas funções além de jogos, e pode ainda ser programado pelo próprio usuário.

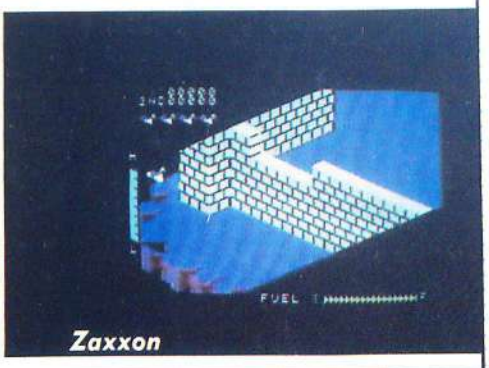
Os que preferem os videogames têm à sua disposição sistemas variados, alguns com jogos muito bonitos, outros muito fáceis de operar e outros ainda oferecendo maiores opções de acessórios para melhorar o desempenho do aparelho. Mas o certo é que nenhum sistema de videogame é melhor do que os cartuchos que oferece. Por isso, o primeiro passo é conferir o catálogo de jogos, pedir ao vendedor uma demonstração numa tela de TV. Com o crescimento do mercado, empresas como Imagic e Activison já estão produzindo cartuchos compatíveis com o sistema Atari, e outros compatíveis com as demais marcas. A variedade é tão grande que o consumidor pode até se confundir. Mas é melhor avaliar todas as opções do que se arrepender depois.

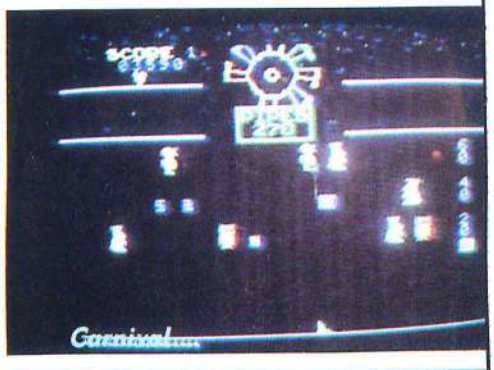
O sistema Intellivision (nome que vem de Intelligent Television), por exemplo, é considerado atualmente o melhor, pelos recursos de imagem (e também som) que oferece. O segredo é que seus cartuchos são utilizados, em geral, para um único jogo. Assim, em vez de colocar no seu circuito de memória informações sobre inúmeras variações de um jogo, os projetistas usam essa mesma capacidade de memória para armazenar informações detalhadas sobre um só jogo. Resultado: são jogos com resolução gráfica excelente, perfeita definição de cores, e melhor elaborados.

Cada cartucho Intellivision é acompanhado de uma placa de plástico, numerada, que deve ser colocada sobre o teclado onde estão os controles do aparelho (que não usa alavancas nem controles manuais do tipo paddle). Assim, o mesmo teclado pode ser usado para acionar vários jogos diferentes (o catálogo possui 40 títulos), numerando-se as teclas de acordo com a placa. Além disso, a Mattel (fabricante dos produtos Intellivision) lançou há pouco nos EUA o Intellivoice, um módulo que pode ser encaixado no aparelho e permite — em alguns jogos — a reprodução de sons. Jogos como Space Spartans e B-17 Bomber, por exemplo, são acompanhados de vozes estridentes, que orientam o jogador — e também fazem ameaças quando sua estratégia está errada.

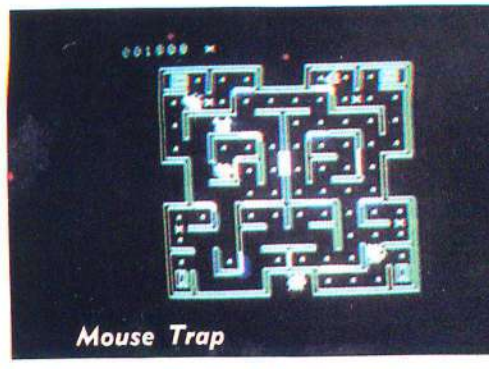
Os críticos do sistema Intellivision dizem, porém, que seus jogos são excessivamente complicados, exigindo, às vezes

COLECOVISION











O sistema Colecovision também tem características visuais elaboradas, mas sua variedade de jogos é menor.







O aparelho Intellivision é acionado por dois teclados. Cada cartucho tem numeração própria para encaixe no teclado. E há ainda um acessório para colocar vozes nos jogos.







No sistema Colecovision, podem ser usados tanto teclados como alavancas. Pode-se acoplar também um volante e um pedal, para certos jogos. E um módulo para funções de microcomputador.

todos os controles do teclado. Mas há quem prefira o teclado ao joystick (usado nos aparelhos Atari e Odyssey), que alguns consideram muito cansativo.

PREÇOS

O sistema Colecovision possui catálogo bem menor (cerca de 20 títulos), mas segundo a maioria dos técnicos tem jogos de qualidade equivalente ao recém-lançado Atari 5200 — e pela metade do seu preço. Nas lojas americanas, o aparelho vem sempre acompanhado de um cartucho com o jogo mais conhecido — Donkey Kong — cuja primeira versão foi criada pela Coleco. A maioria dos jogos dessa marca, inclusive Donkey Kong, são adaptações de jogos de fliperama (os **arcades**) de muito sucesso nos EUA, alguns já conhecidos no Brasil como Turbo e Venture.

Assim como a Mattel, os projetistas da Coleco preferiram oferecer menos variações colocando em cada cartucho um único jogo, mas com características mais atraentes. Além disso, a Coleco acaba de lançar um acessório que pode ser introduzido nos aparelhos Atari, permitindo desenvolver neles os cartuchos Colecovision. E está sendo anunciado ainda para este ano um módulo de expansão da memória do videogame, para transformá-lo num microcomputador.

São inovações que talvez cheguem ao mercado comercial brasileiro nos próximos meses, já que a CBS (atualmente apenas uma gravadora de discos e fitas musicais) está acertando os detalhes finais de um acordo com a Coleco, para lançar aqui aparelho e cartuchos Colecovision. Nos EUA, tanto este sistema como o da Intellivision se mantêm numa faixa de preço pouco acima do Atari 2600 (o mais vendido), equivalente ao Odyssey (150 dólares) e bem abaixo do Atari 5200 (atualmente em torno de 300 dólares). Já os acessórios — como Intellivoice, Supercharger e o adaptador Coleco para o sistema Atari — variam entre 80 e 200 dólares.

As opções, como se vê, são inúmeras. Mais um motivo para que o consumidor escolha bem, para não correr o risco de meses depois descobrir que o aparelho que comprou não é bem aquilo que pretendia.

Orlando Barrozo

Sigla editora

DIRETORES
Charlotte Seddig
Maria Célia Furtado
Josias Silveira

video news

REDAÇÃO
Redatores Chefes — Maria Isabel Reis e Orlando Barrozo
Diretor Responsável - Josias Silveira
Colaboradores
Angélica Monteiro, Durval Braga, Mauricio Barbosa (correspondente no Rio de Janeiro), Paulo Baptista, Paulo Ricardo Andrade (correspondente nos EUA), Roberto Campana, Rodney Mello (correspondente em Hollywood), Rubens Ewald Filho, Ulla Schofel e Valdemar Kelman.
Fotografia
Apolo Ghiurghi, Hugo Faleiros, Klaus Mitteldorf e Mário Bock.
Consultores
Antonio Salles Teixeira Neto (Vídeo), Roberto Hirao (Som) e Renato M.E. Sabbatini (Informática).
EDIÇÃO DE ARTE: Osmar Silva Maciel (Editor), Paulo Afonso Soares, Carlos Eduardo Guida (Direção de Arte), Carlos Edmur Casan (Arte), Alfredo Gomes dos Santos (Produção Gráfica).

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE
Gerentes Antonio Roberto Casarin e Carlos Estellita C. Pessoa
Assistentes: Sheila Cristina Kárpáti e Vânia Toldo.
Arte Fulvia Hofman Golcman e Denise Maria Miraglia Hiss
Representantes em São Paulo: Luiz Eduardo Grecco, Sandra Eloisa Arvage, Osmar Silva, Otávio Kumeda, Reinaldo Lopes.
Representante no Interior de São Paulo: Felisberto Alves Melão - Av. Pereira da Silva, 164 - CEP 18100 - Sorocaba/SP - tel.: (0152) 33-3733.
Rio de Janeiro: S.M. Publicidade Editorial — Sylvia Muniz — R. Senador Dantas, 117 - Sala 1812 - Cep 20031 - Rio de Janeiro/RJ Tel. (021) 240.4296.
Filial Rio de Janeiro: Antonio Aylor Farnezi — R. Marechal Câmara, 160 - 17º andar — sala 1705 - Edifício Orly — Bairro Castelo — Cep 20020 — Rio de Janeiro/RJ-Tel.: (021) 220-5410.
Outros Estados
Acre/ Amazonas/Rondônia/Roraima: Ildete Dantas — Av. Eduardo Ribeiro, 500/520 - 14º andar - sala 1403 - Ed. Manaus - Shopping Center - 69000 - Manaus/AM - tel (092) 234.9053. **Amapá/Pará**: Orly da Costa Bezerra - R. 13 de Maio, 469/477 - sala 1003 - 66000 Belém/PA - tel (091) 224.1733. **Bahia**: Solange Maria Pinto Meiking - Av. 7 de Setembro, 71 - 1º andar - Ed. Executivo - sala 113/114 - 40000 - Salvador/BA - tel. (071) 241.5414. **Ceará**: Paulo Roberto Moreira Lima - Av. Monsenhor Tabosa, 111 - conj. 44 - 60.000 - Fortaleza/CE - tel: (085) 231.7172. **Goiás**: Gaia Jaime - Rua 131, 419 - Setor Sul - 74.000 - Goiânia/GO- Tel. (062) 241.1223 . **Maranhão / Piauí**: Wilany Hidd Santos - R. da Alegria, 295 - 65000 - São Luís/Ma - tel. (098) 222.3142. **Mato Grosso**: Ronaldo de Arruda Castro - R. Albuquerque Peixoto, 980 - 78.000 - Cuiabá/MT - tel. (065) 321.4926. **Minas Gerais/Espírito Santo**: Marcio Diniz Costa - Av. Getúlio Vargas, 1420 - 9º andar - 30000 - Belo Horizonte/MG - tels: (031) 223.1250/225.3099 - Telex: (031) 1184 - HIDR BR. **Paraná/Sta. Catarina**: Carlos Niehues-R. Marechal Deodoro, 51-8º andar - conj. 801 - 80000 - Curitiba/PR - tel: (041) 222.8599/224.4865. **Pernambuco/Alagoas/Rio G. do Norte/ Paraíba**: Carlos Gilberto Bezerra Cavalcanti - R. Bulhões Marques, 19-3º andar - sala 306/308 - 50.000 - Recife/PE - tel: (081) 221.4212. Rio Grande do Sul: Carlos H. Regius - R. Vigário José Inácio, 30 - 4º andar - conj. 42 - 90.000 - Porto Alegre/RS - tels: (0512) 24.1835 (escritório) - 25.0192 (Visão). **Sergipe**: Alexandre C. Coutinho Courado Dantas - Av. Rio Branco, 186 - Ed. Ovideo Teixeira - sala 811 - 49000 - Aracaju/SE - tel: (079) 224.1383.

Vídeo News é editada pela **SIGLA Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade: **Rua Alice de Castro nº 60 - Tel: (011) 549.1433 Telex nº (011) 36696 - SGLE - BR. CEP 04015 - São Paulo-SP - Brasil)**
Escritório Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - Sala 1705 - Edifício Orly - Fone (021) 220.5410

Distribuição exclusiva para todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907. Rio de Janeiro. **VIDEO News** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista, e podem até serem contrárias as mesmas. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográphica Ypiranga — rua Cadete, 209 — Registro no. 5º. Ofício de Títulos e Doc. sob nº. 2191 do livro A.P. Registro no INPI protocolo nº. 810769310.

Composição O Estado de S. Paulo Tel. 268-7099 H 2406/25-SP
Estúdio Gráfico Projeção SC Ltda
bosatelli

Sigla editora

Número 14 — Ano 2 — Cr$ 800,00

vídeo news

videocassete • microcomputador • videogame • som

ESPECIAL:

QC 70: COMO FUNCIONA A CÂMERA NACIONAL.



FAÇA VOCÊ MESMO

MANUTENÇÃO DO SEU VÍDEO

MUDANÇAS NOS VIDEOCLUBES E LOCADORAS

MANUAL DO JVC 2650 ESTÉREO

CARTUCHOS INTELLIVISION PARA ATARI FEITOS NO BRASIL

MAIS DE 100 CARTUCHOS DIFERENTES E AGORA OS 5 LANÇAMENTOS DA SÉRIE OURO.



MS. PAC-MAN* ZAXXON VANGUARD*



CENTIPEDE PHOENIX*

...lock
...venture
...den
...idar
...iantis
...r Sea Battle
...troblast

...reakout
...sketball
...rmuda Triangle
...owling
...at'em and Eat'em (xr)
...oxing
...achelor Party (xr)
...rnstorming
...anny Booper
...rzerk
...gs

...nnon Bomber
...rypts of Chaos
...oss Force
...osmic Ark
...ister s Revenge (xr)
...oco Nuts
...osmic Creeps
...arnival
...ommand Raid
...ircus
...hopper Command

...emon Attack
...eadly Duck

Defender
Donkey Kong
Demolution Herby
Dragon Fire
Demons to Diamonds
Dark Cavern

Encounter AT-L5

Frogger
Fast Eddie
Final Approach
Fantastic Voyage
Fast Food
Futebol (brasileiro)
Fire Fighter
Freeway
Fishing Derby

Grand Prix
Gangster Alley

Human Cannonball
Home Rum (golfe)

Infiltrate
Ice Hockey

Jawbreaker

King Kong
Kabboom
Keystone Kapers

Laser Blast
Lock "n" Chase

Megamania
Missel Command
M.A.D.
Mouse Trap
Marauder
No Escape
Night Driver
Nexar

Outlaw

Pac Man
Polaris
Planet Patrol
Pittfall

Reactor
River Raid
Racquettball
Riddle of The Sphinx
Space Chase
Sub Sean
Star Master
Sea Quest
Sky Jinks
Stampede
Space Cavern
Space Invaders
Spider Fighter
Star Wars: Jedy Arena
Star Wars: The Empire Strikes Back

Sky Divers
Super Breakout
Slot Racers
Ski Skipper
Street Racers
Star Voyager
Space Attack
SSSnake

Towering Inferr
Tennis
Tron: Deadly Di
Trick Shot

Volley
Venture
Video Pinball
Video Chess
Video Chequers

Wizard of War
Wabbit
Warm War I
Warlords
Word Zapper

Yars Revenge

Serie Ouro

Centipede
Ms. Pac Man
Phoenix
Vanguard
Zaxxon

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) Você aluga baratinho

CANAL 3 VIDEO CLUBE

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

Atari é marca registrada da Atari Inc. U.S.A./Intellivision é marca

ATARI 5200



Os controles têm vários comandos, como teclado, botões de disparo, pausa...

Para muitos, este é um videogame de segunda geração, com novos controles e encaixes. E, principalmente, jogos mais elaborados.

Quem gosta de videogames adora novidades — é o que diz uma das regras básicas desse mercado. Foi pensando nisso que a Atari norte-americana, principal fabricante de consoles e cartuchos para jogos de vídeo, lançou este ano um novo aparelho, mais sofisticado que o conhecido VCS 2600, lançado há seis anos e um dos grandes sucessos da eletrônica de consumo em todo o mundo. Esse novo modelo de console é o Atari Video System 5200.

Entre os dois aparelhos, não há apenas cinco anos de diferença mas também novos conceitos de lazer doméstico. Na verdade, o VCS 2600 norte-americano é um console de videogame mas pode ser transformado num microcomputador de pequeno porte — basta acoplar a ele um acessório que a Atari começou a comercializar em julho último. Já o 5200 é, tão-somente, um aparelho de jogos. Jogos bem mais sofisticados que os Atari tradicionais, características visuais mais elaboradas, enfim, uma sensação de realismo que, para o consumidor habitual de videogames, pode representar muito.

Pelo menos até agora, não há possibilidade de fazer do 5200 um microcomputador. Mas a Atari partiu de um princípio mercadológico simples para esse lançamento: quem quer jogar e exige jogos sofisticados, não faz questão que seu aparelho seja nada além disso — um console de jogos, o maior número de jogos possível. Segundo especialistas do mercado norte-americano, o que fez o sucesso do Atari 2600 foi justamente a grande quantidade de jogos disponíveis (mais de 200, até agora), em comparação com as marcas concorrentes, que oferecem, no máximo, 40 títulos de cartuchos com jogos.

Ao ser mostrado pela primeira vez, em outubro de 82, o Atari 5200 não permitia tantas opções quanto seu antecessor. Pelo simples fato de que não se trata de um aperfeiçoamento do VCS 2600, mas de um novo aparelho, com sistema de funcionamento, controles e entrada de cartuchos diferentes de todos os outros existentes. Assim, quem possuía um 2600 não podia simplesmente trocá-lo pelo 5200, utilizando os mesmos cartuchos: eles são incompatíveis. Ou eram: também em julho último, a Atari apresentou aquela que talvez seja sua grande arma para continuar dominando o mercado norte-americano, um adaptador que permite conjugar os dois sistemas, 2600 e 5200.

Trata-se de um pequeno aparelho (pouco maior que um cartucho) que deve ser encaixado na entrada de cartuchos do 5200. Em sua outra extremidade fica um encaixe idêntico ao do 2600, onde pode ser colocado qualquer cartucho compatível com esse modelo. Assim, todos os mais de 200 títulos já existentes para o sistema Atari servem também, a partir de agora, no 5200. Juntos aos 27 títulos específicos para o 5200, eles formam, portanto, o maior catálogo do mercado americano.

Também segundo especialistas de mercado, essa foi a saída da Atari para enfrentar a concorrência cada vez mais forte de outras marcas — principalmente Intellivision e Colecovision, cujos sistemas são mais elaborados e de melhor definição gráfica na tela de TV (leia em **VÍDEO News** nº 12). São aparelhos pouco mais caros que o 2600 (uma diferença de, em média, 50 dólares em lojas dos EUA e também na Zona Franca de Manaus). Mas seus jogos possuem características visuais bem mais sofisticadas. E, apesar de seus catálogos comparativamente pequenos, vêm tendo maior aceitação no mercado norte-americano desde o ano passado.

O novo Atari 5200, que segundo a empresa oferece as duas coisas — ou seja, belo visual e grande número de jogos — custa mais caro: em torno de 250 dólares em julho último, mais que o dobro do 2600, que na época era vendido a 100 dólares nos EUA.

Para justificar o alto custo do 5200, a Atari vem procurando destacar suas características inovadoras. Por exemplo, tem apenas um cabo para conexão com a entrada de antena externa do televisor. A fonte de alimentação, que deve ser ligada à tomada elétrica, é conectada também diretamente ao TV. No próprio console, há um botão que faz a seleção de programa: recepção da TV comercial ou jogo (no 2600, há necessidade de ligar um conversor especial entre console e televisor, para fazer essa seleção; além disso, o 2600 tem um cabo para conexão com a antena e outro com a rede elétrica).

Os controles de jogo também são diferentes no 5200. Não há os conhecidos joysticks ou paddles, mas apenas dois controles dotados de alavanca, teclado com doze botões (como uma calculadora de bolso) e mais cinco botões: START (acionamento de jogo), PAUSE (interrupção do jogo por alguns instantes, sem alterar a posição das figuras), RESET (seleção de variação do jogo) e dois botões de disparo de cada lado. Os dois controles são conectados em entradas apropriadas, no painel frontal, o que evita as constantes torções nos fios, comuns no 2600. E, como há botões de disparo dos dois lados, pode-se usar tanto a mão esquerda como a direita.

Outra facilidade: não é preciso, como no 2600, desligar o aparelho a cada troca de cartucho. Ao retirar o cartucho, a tela de TV simplesmente fica sem imagem, não causando dano ao aparelho ou aos circuitos internos do cartucho. Um hábito muito comum dos usuários (o de esquecer o aparelho ligado, às vezes até por uma noite inteira) também não representa preocupação maior no caso do 5200: há uma luz que se acende quando o console está ligado — apenas para lembrar o jogador que, terminado o lazer, deve desligá-lo.



Em julho último, foi lançado um acessório que aumenta as possibilidades de utilização do 5200, o **trak-ball**, pequeno estojo semelhante ao controle normal do aparelho, mas com uma característica a mais: uma esfera branca que, em alguns jogos, permite variar a posição das figuras na tela em qualquer direção. Preço desse acessório: 80 dólares.

São apenas sofisticações, podem alegar os já habituados ao VCS 2600 — e o comportamento do mercado norte-americano, pelo menos até agora, confirma que não são tão numerosos os consumidores mais exigentes e dispostos a pagar o dobro por esses aperfeiçoamentos. O modelo 5200 vendeu menos do que esperava a Atari, enquanto o 2600 permanece, mesmo depois de seis anos, como uma atração nas lojas. E vendeu menos também que modelos de outras marcas. O que pode significar que nem tudo o que é novidade tem, obrigatoriamente, de fazer sucesso.

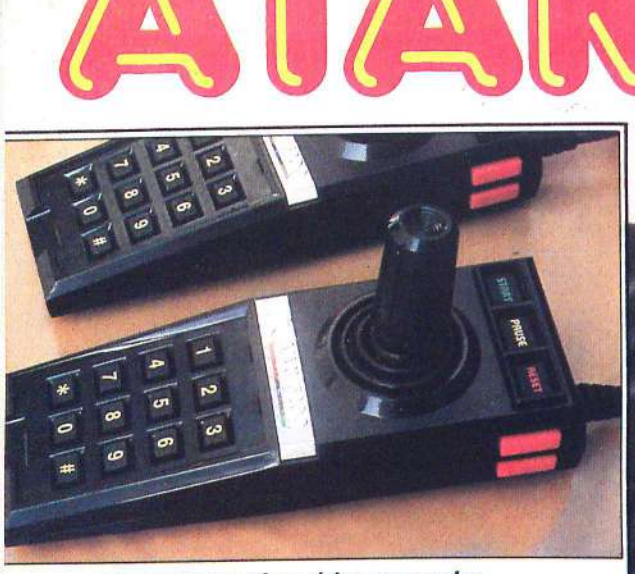
Orlando Barrozo



Os encaixes são frontais, para até quatro jogadores ao mesmo tempo.

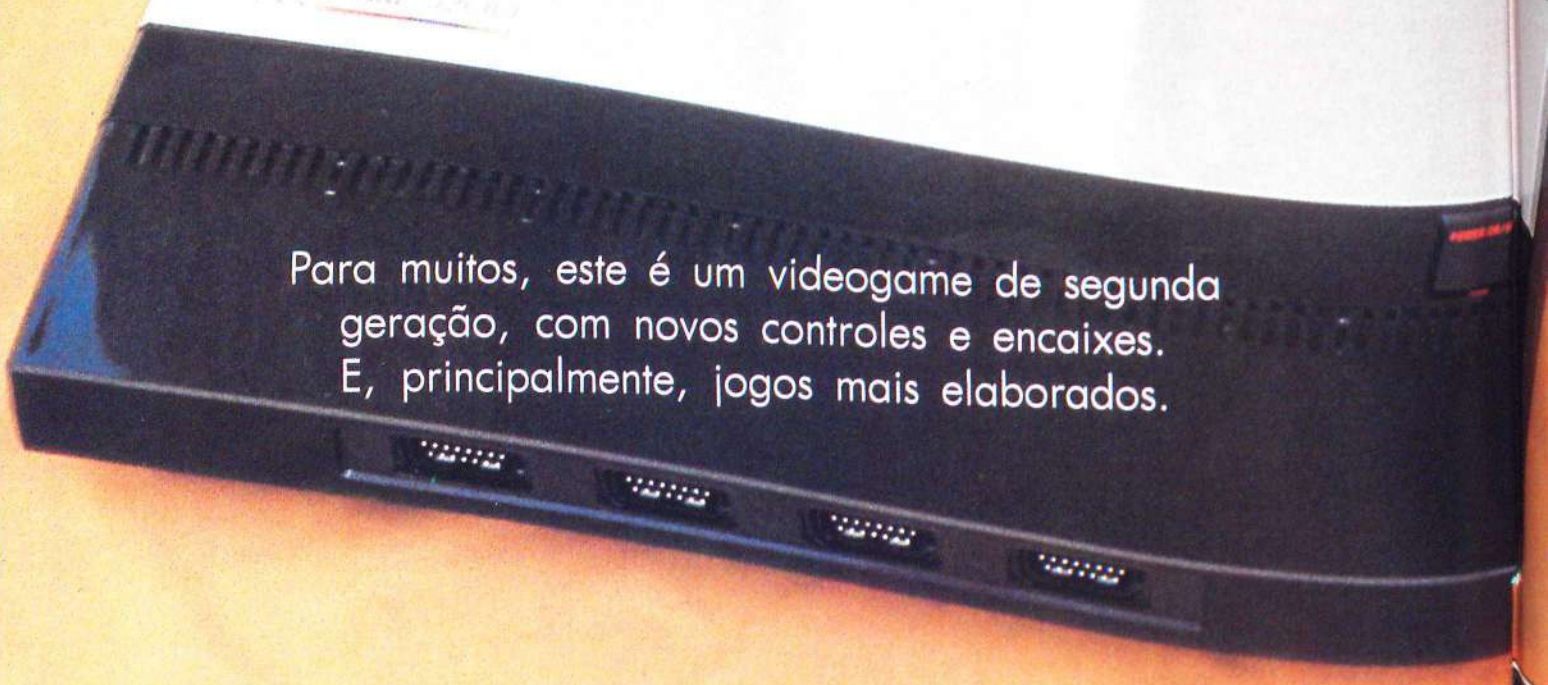
Fotos Apolo Ghurgel

ATARI 5200



Os controles têm vários comandos, como teclado, botões de disparo, pausa...





Para muitos, este é um videogame de segunda geração, com novos controles e encaixes. E, principalmente, jogos mais elaborados.

Quem gosta de videogames adora novidades — é o que diz uma das regras básicas desse mercado. Foi pensando nisso que a Atari norte-americana, principal fabricante de consoles e cartuchos para jogos de vídeo, lançou este ano um novo aparelho, mais sofisticado que o conhecido VCS 2600, lançado há seis anos e um dos grandes sucessos da eletrônica de consumo em todo o mundo. Esse novo modelo de console é o Atari Video System 5200.

Entre os dois aparelhos, não há apenas cinco anos de diferença mas também novos conceitos de lazer doméstico. Na verdade, o VCS 2600 norte-americano é um console de videogame mas pode ser transformado num microcomputador de pequeno porte — basta acoplar a ele um acessório que a Atari começou a comercializar em julho último. Já o 5200 é, tão-somente, um aparelho de jogos. Jogos bem mais sofisticados que os Atari tradicionais, características visuais mais elaboradas, enfim, uma sensação de realismo que, para o consumidor habitual de videogames, pode representar muito.

Pelo menos até agora, não há possibilidade de fazer do 5200 um microcomputador. Mas a Atari partiu de um princípio mercadológico simples para esse lançamento: quem quer jogar e exige jogos sofisticados, não faz questão que seu aparelho seja nada além disso — um console de jogos, o maior número de jogos possível. Segundo especialistas do mercado norte-americano, o que fez o sucesso do Atari 2600 foi justamente a grande quantidade de jogos disponíveis (mais de 200, até agora), em comparação com as marcas concorrentes, que oferecem, no máximo, 40 títulos de cartuchos com jogos.

Ao ser mostrado pela primeira vez, em outubro de 82, o Atari 5200 não permitia tantas opções quanto seu antecessor. Pelo simples fato de que não se trata de um aperfeiçoamento do VCS 2600, mas de um novo aparelho, com sistema de funciona-

mento, controles e entrada de cartuchos diferentes de todos os outros existentes. Assim, quem possuía um 2600 não podia simplesmente trocá-lo pelo 5200, utilizando os mesmos cartuchos: eles são incompatíveis. Ou eram: também em julho último, a Atari apresentou aquela que talvez seja sua grande arma para continuar dominando o mercado norte-americano, um adaptador que permite conjugar os dois sistemas, 2600 e 5200.

Trata-se de um pequeno aparelho (pouco maior que um cartucho) que deve ser encaixado na entrada de cartuchos do 5200. Em sua outra extremidade fica um encaixe idêntico ao do 2600, onde pode ser colocado qualquer cartucho compatível com esse modelo. Assim, todos os mais de 200 títulos já existentes para o sistema Atari servem também, a partir de agora, no 5200. Juntos aos 27 títulos específicos para o 5200, eles formam, portanto, o maior catálogo do mercado americano.

Também segundo especialistas de mercado, essa foi a saída da Atari para enfrentar a concorrência cada vez mais forte de outras marcas — principalmente Intellivision e Colecovision, cujos sistemas são mais elaborados e de melhor definição gráfica na tela de TV (leia em **VÍDEO News** nº 12). São aparelhos pouco mais caros que o 2600 (uma diferença de, em média, 50 dólares em lojas dos EUA e também na Zona Franca de Manaus). Mas seus jogos possuem características visuais bem mais sofisticadas. E, apesar de seus catálogos comparativamente pequenos, vêm tendo maior aceitação no mercado norte-americano desde o ano passado.

O novo Atari 5200, que segundo a empresa oferece as duas coisas — ou seja, belo visual e grande número de jogos — custa mais caro: em torno de 250 dólares em julho último, mais que o dobro do 2600, que na época era vendido a 100 dólares nos EUA.

Para justificar o alto custo do 5200, a Atari vem procurando destacar suas características inovadoras. Por exemplo, tem apenas um cabo para conexão com a entrada de antena externa do televisor. A fonte de alimentação, que deve ser ligada à tomada elétrica, é conectada também diretamente ao TV. No próprio console, há um botão que faz a seleção de programa: recepção da TV comercial ou jogo (no 2600, há necessidade de ligar um conversor especial entre console e televisor, para fazer essa seleção; além disso, o 2600 tem um cabo para conexão com a antena e outro com a rede elétrica).

Os controles de jogo também são diferentes no 5200. Não há os conhecidos joysticks ou paddles, mas apenas dois controles dotados de alavanca, teclado com doze botões (como uma calculadora de bolso) e mais cinco botões: START (acionamento de jogo), PAUSE (interrupção do jogo por alguns instantes, sem alterar a posição das figuras), RESET (seleção de variação do jogo) e dois botões de disparo de cada lado. Os dois controles são conectados em entradas apropriadas, no painel frontal, o que evita as constantes torções nos fios, comuns no 2600. E, como há botões de disparo dos dois lados, pode-se usar tanto a mão esquerda como a direita.

Outra facilidade: não é preciso, como no 2600, desligar o aparelho a cada troca de cartucho. Ao retirar o cartucho, a tela de TV simplesmente fica sem imagem, não causando dano ao aparelho ou aos circuitos internos do cartucho. Um hábito muito comum dos usuários (o de esquecer o aparelho ligado, às vezes até por uma noite inteira) também não representa preocupação maior no caso do 5200: há uma luz que se acende quando o console está ligado — apenas para lembrar o jogador que, terminado o lazer, deve desligá-lo.

Em julho último, foi lançado um acessório que aumenta as possibilidades de utilização do 5200, o **trak-ball**, pequeno estojo semelhante ao controle normal do aparelho, mas com uma característica a mais: uma esfera branca que, em alguns jogos, permite variar a posição das figuras na tela em qualquer direção. Preço desse acessório: 80 dólares.

São apenas sofisticações, podem alegar os já habituados ao VCS 2600 — e o comportamento do mercado norte-americano, pelo menos até agora, confirma que não são tão numerosos os consumidores mais exigentes e dispostos a pagar o dobro por esses aperfeiçoamentos. O modelo 5200 vendeu menos do que esperava a Atari, enquanto o 2600 permanece, mesmo depois de seis anos, como uma atração nas lojas. E vendeu menos também que modelos de outras marcas. O que pode significar que nem tudo o que é novidade tem, obrigatoriamente, de fazer sucesso.

Orlando Barrozo



Os encaixes são frontais, para até quatro jogadores ao mesmo tempo.

Fotos Apolo Ghiurghi

Sigla editora

Número 15 — Ano 2 — Cr$ 1.000,00

Exemplar de assinante — Venda proibida

videonews

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.45-02
V. 2 N. 15 DATA 1983

videocassete • microcomputador • videogame • som

Para MANAUS, BOA VISTA, PORTO VELHO, RIO BRANCO e SANTARÉM — Via Aérea: Cr$ 1.300,00

EXCLUSIVO

CONHEÇA A BETAMOVIE



TUDO SOBRE A FEIRA DE BERLIM

MANUAL DO PANASONIC PV-4.500

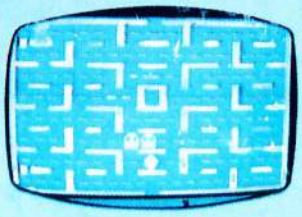
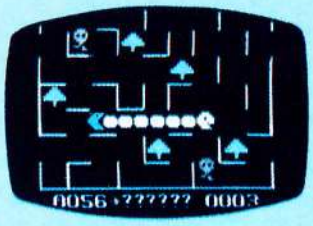
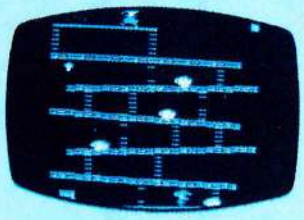
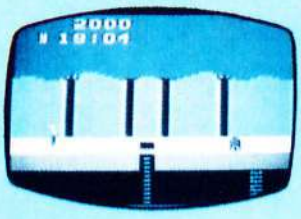
FAÇA VOCÊ MESMO

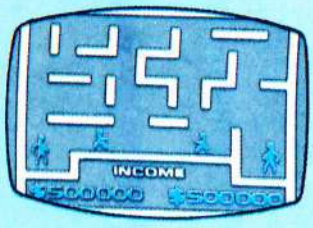
EDIÇÃO DE SOM NO VIDEOCASSETE

OS NOVOS VIDEOGAMES

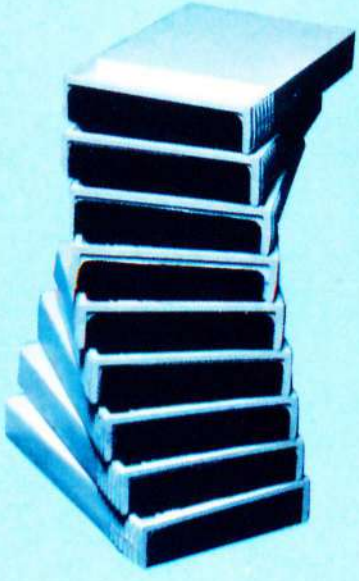
ESTÃO CHEGANDO OS GAMES DA CROMAX

COMPATÍVEIS COM ATARI E COLECO — GEMINI



À VENDA A PARTIR DA 2ª QUINZENA DE OUTUBRO




VENDAS:

cromatécnica
laboratório de vídeo ltda.

Rua Florêncio de Abreu 157/6º cj. 604- SP CEP 01029 Fone (011) 228-2598

SHOW ROOM- DEMONSTRAÇÕES E VENDAS:
Av. Lins de Vasconcelos 2996 (Vila Mariana) Fone: (PABX) (011) 572-0513

CARTUCHOS INTELLIVISION PARA ATARI FEITOS NO BRASIL

MAIS DE 100 CARTUCHOS DIFERENTES E AGORA OS 5 LANÇAMENTOS DA SÉRIE OURO.





Airlock
Adventure
Alien
Amidar
Atlantis
Air Sea Battle
Astroblast

Breakout
Basketball
Bermuda Triangle
Bowling
Beat'em and Eat'em (xr)
Boxing
Bachelor Party (xr)
Barnstorming
Beanny Booper
Berzerk
Bugs

Cannon Bomber
Chrypts of Chaos
Cross Force
Cosmic Ark
Custer s Revenge (xr)
Coco Nuts
Cosmic Creeps
Carnival
Command Raid
Circus
Chopper Command

Demon Attack
Deadly Duck

Defender
Donkey Kong
Demolution Herby
Dragon Fire
Demons to Diamonds
Dark Cavern

Encounter AT-L5

Frogger
Fast Eddie
Final Approach
Fantastic Voyage
Fast Food
Futebol (brasileiro)
Fire Fighter
Freeway
Fishing Derby

Grand Prix
Gangster Alley

Human Cannonball
Home Rum (golfe)

Infiltrate
Ice Hockey

Jawbreaker

King Kong
Kabboom
Keystone Kapers

Laser Blast
Lock "n" Chase

Megamania
Missel Command
M.A.D.
Mouse Trap
Marauder
No Escape
Night Driver
Nexar

Outlaw

Pac Man
Polaris
Planet Patrol
Pittfall

Reactor
River Raid
Racquettball
Riddle of The Sphinx
Space Chase
Sub Sean
Star Master
Sea Quest
Sky Jinks
Stampede
Space Cavern
Space Invaders
Spider Fighter
Star Wars: Jedy Arena
Star Wars: The Empire Strikes Back

Sky Divers
Super Breakou
Slot Racers
Ski Skipper
Street Racers
Star Voyager
Space Attack
SSSnake

Towering Infe
Tennis
Tron: Deadly D
Trick Shot

Volley
Venture
Video Pinball
Video Chess
Video Chequer

Wizard of War
Wabbit
Warm War I
Warlords
Word Zapper

Yars Revenge

Serie Ouro

Centipede
Ms. Pac Man
Phoenix
Vanguard
Zaxxon

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) Você aluga baratinho

CANAL 3 VIDEO CLUBE

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



Fotos Apolo Ghiurghi

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

SPLICEVISION

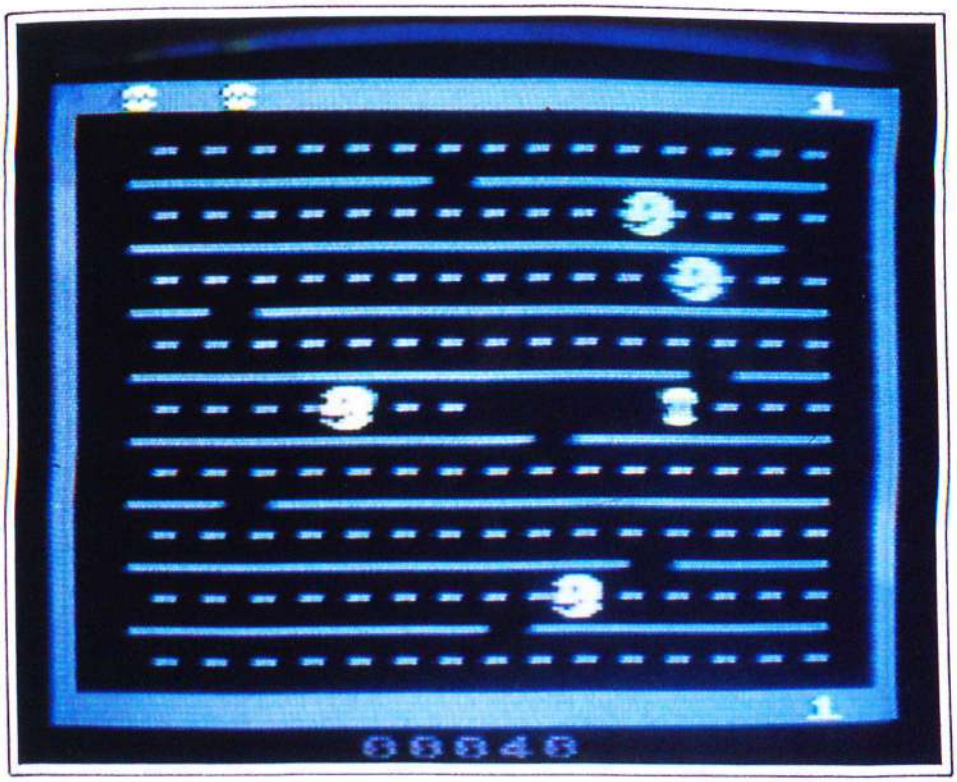
Estes são os novos aparelhos de videogame que deverão estar nas lojas brasileiras em breve. O Splicevision é uma versão nacionalizada do Colecovision, já conhecido nos EUA. E o videogame Dismac é uma nova versão do Atari, com pequenas mudanças. As duas empresas prometem lançar também vários cartuchos com jogos.





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

DISMAC VJ-9000



Na corrida para conquistar a maior parcela possível do mercado nacional de videogames, vale tudo. Principalmente quando se aproxima o final do ano, época em que, segundo se prevê, as vendas de artigos de consumo poderão compensar um período de dificuldades como tem sido o ano de 83. E os videogames deverão ser um dos grandes sucessos nas lojas, prevêem os fabricantes.

Além da Philips, primeira a lançar um videogame no Brasil (o Odyssey), e da Sayfi, que produz o Dactari (réplica do Atari 2600 norte-americano), duas outras empresas anunciaram seus lançamentos para setembro: Polyvox, com um console semelhante ao 2600 original, e Dynacom, com o Dynavision, também semelhante ao Atari, embora com design diferente. Todos esses aparelhos estariam sendo nacionalizados, ou seja, já convertidos para o sistema de cores da televisão brasileira (PAL-M). Os planos, no entanto, vêm sofrendo atrasos por causa da falta de componentes importados, cuja entrada no País está sendo restringida pelo governo federal.

Agora, duas outras empresas anunciam seus planos, prometendo colocar nas



O videogame Dismac é compatível com qualquer jogo do sistema Atari, inclusive os de outras marcas.

lojas, a partir de outubro, aparelhos e cartuchos de videogame nacionalizados. A Dismac, tradicional fabricante de microcomputadores e calculadoras eletrônicas, entra nessa disputa com o VJ-9000, também uma réplica do Atari 2600, com design semelhante ao original. E a Splice, conhecida como fabricante de componentes para telecomunicações, criou uma adaptação do Colecovision, modelo que tem alcançado grande sucesso nos Estados Unidos (leia em **VÍDEO News** nº 12).

CARACTERÍSTICAS

Se a Polyvox fez um acordo com a Atari para lançar aqui seu produto e a Sayfi simplesmente resolveu "adaptá-lo", copiando seus circuitos e conexões (leia em **VÍDEO News** nº 13), a Dismac optou por uma outra estratégia. Está industrializando o aparelho em sua unidade de Manaus, onde já produz micros e calculadoras, e reproduzindo os moldes originais com componentes nacionais. A exceção é um microprocessador (o 6502), que não existe no Brasil: por causa desse item, todos os fabricantes de consoles semelhantes ao Atari 2600 (assim como as empresas que estão lançando réplicas do micro Apple II, que utiliza o mesmo processador) estão encontrando dificuldades em concluir seus projetos.

A Dismac, no caso, leva a vantagem de já ter grande experiência na produção de microcomputadores — o videogame nada mais é do que um micro de baixa capacidade de memória, cuja única capacidade é gerar cores e movimentos de figuras numa tela de TV. A empresa acredita muito, também, na sua habilidade para a comercialização desse produto, utilizando uma ampla rede de revendedores em todo o País. Num mercado tão concorrido como promete ser o brasileiro, inclusive tendo que competir com empresas de maior porte (como Polyvox e Philips), a Dismac acha que esses trunfos são fundamentais.

Na "adaptação" do Atari 2600, transformando-o em VJ-9000, a Dismac fez pequenas modificações. Os paddles, por exemplo, botões giratórios que servem para controle de alguns jogos, são totalmente pretos (no original, são em vermelho e preto); na parte superior do painel, o logotipo Dismac é bastante visível; os cartuchos, que também serão produzidos em Manaus, estão sendo nacionalizados, segundo a empresa, com a tradução dos títulos e também das inscrições que aparecem na tela.

EM PORTUGUÊS

De início, o plano da Dismac é lançar apenas 25 dos mais de 200 títulos da Atari disponíveis no Exterior. A empresa decidiu não lançar aqui jogos criados pela própria Atari, que a Polyvox deverá ter com exclusividade, mas apenas os jogos que outras empresas norte-americanas criaram para serem utilizados no console Atari 2600. E todos com nomes em português: Pitfall ganhou o nome de **Pantanal**, Kaboom virou **TNT**, Freeway agora é **BR-101**, Carnival tranformou-se em **Domingo no Parque**, e assim por diante.

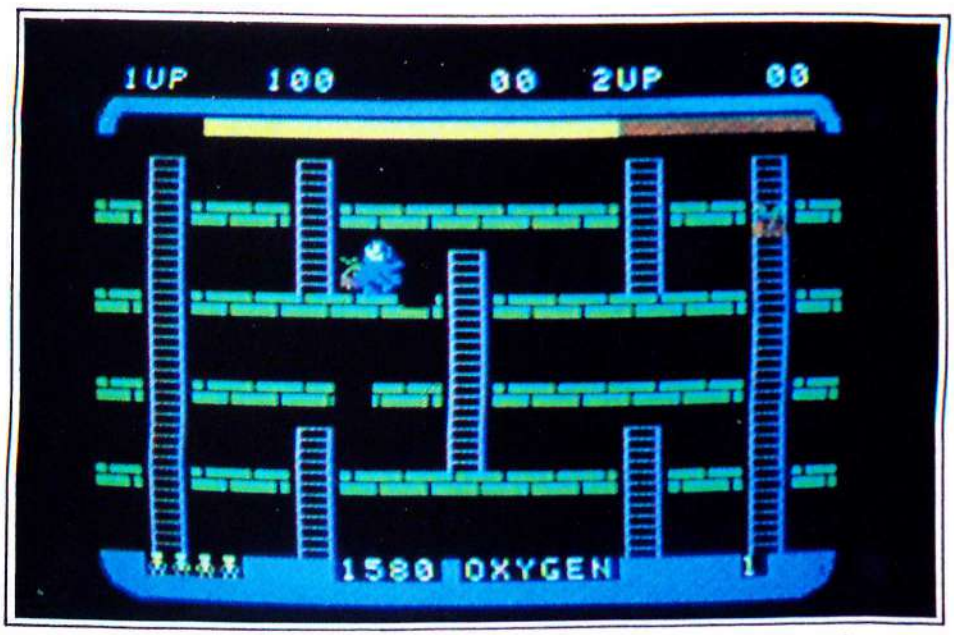
A Dismac pretende comercializar, até o final do ano, 10 mil consoles e 80 mil cartuchos, certa de que o mercado tem condições de absorver essas quantidades rapidamente. Na verdade, são números bem inferiores aos que a Polyvox, por exemplo, anuncia: cerca de 150 mil consoles e 800 mil cartuchos até dezembro.

— Para nós — diz Hélio Nascimento, Gerente de Propaganda e Promoções da Dismac — 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 anuncia.

Nascimento reconhece, porém, que não é possível antecipar como esse mercado irá se comportar. Exatamente por isso, a Dismac irá lançar console e cartuchos, de início apenas no Rio e em São Paulo, testando os títulos de jogos de maior sucesso para produzir estes em maior quantidade. A preocupação maior talvez seja o contato direto com os revendedores, fixando preços e planos de pagamento de acordo com o mercado. O VJ-9000 deve ser lançado, em outubro, a um custo entre 170 e 200 mil cruzeiros.

COLECO AQUI

Já a Splice, que não tem experiência anterior na produção de micros, garante que não vai simplesmente copiar os circuitos do Colecovision, um dos grandes sucessos deste ano nos EUA. O **Splicevision**,



Como a Dismac, a Splice anuncia para breve jogos com inscrições em português na tela do televisor.



Os controles e conexões são basicamente os mesmos do Atari.

que segundo a empresa estará nas lojas em novembro, além do design completamente diferente de seu similar americano, trará também algumas diferenças técnicas, dizem os engenheiros da fábrica. Nos EUA, o console da Coleco é considerado superior ao Atari: tem melhor resolução de cores na tela e permite jogos mais elaborados, pois possui maior capacidade de memória.

Tudo isso, garante a Splice, estará disponível também no Brasil. O processador de vídeo — componente que processa e reproduz as cores dos jogos — é semelhante ao usado em equipamentos de videotexto, que a Splice está produzindo (a empresa foi escolhida para esse projeto, ao lado da Digitel, de Porto Alegre, numa concorrência aberta pela Telesp de São Paulo). A expansão da memória deverá estar no mercado até fevereiro, o que transformaria o console Splicevision (assim como o Coleco original) num micro de médio porte. Pelo menos, é o que diz Paulo Carvalho, gerente de Engenharia da Splice:

— O console 2600, da Atari, assim como seus similares nacionais, só permite expansão até 4KBytes. O console Coleco pode ser expandido até 24K. 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 console.

A Splice também está encontrando dificuldades na importação de alguns componentes, como o microprocessador Z-80, o processador de vídeo, o gerador de som, usado em alguns jogos, e circuitos de memória. Essa dificuldade complica também os planos da empresa, que tem intenção de se instalar em Manaus mas não pode dimensionar sua capacidade de produção. De início, serão produzidos na fábrica de Votorantim, interior de São Paulo, apenas 10 mil unidades.

ACESSÓRIOS

Além da expansão de memória, a Splice pretende comercializar, talvez já em dezembro, acessórios criados pela Coleco nos EUA, como um volante e um pedal, utilizados em jogos de velocidade como **Turbo**. Quanto aos cartuchos, a idéia é



O sistema Colecovision, adaptado pela Splice, inclui este teclado.

começar a vender — a partir de novembro — 13 títulos originais Colecovision, com nomes em português e inscrições em português na tela. Esses 13 títulos já estão definidos: Donkey Kong, Donkey Kong Jr., Space Fury, Mouse Trap, Lady Bug, Zaxxon, Carnival (este com o nome de **Tiro ao Alvo**), Smurf, Turbo, Space Panic, Gorf, Pepper e Looping. O Splicevision deverá ser vendido, inicialmente, ao preço médio de Cr$ 230 mil.

Conforme o resultado dos primeiros lançamentos, a Splice pretende depois nacionalizar outros 24 jogos do sistema Colecovision, inclusive alguns compatíveis com aparelhos Atari. Neste caso, há um outro plano: lançar aqui o módulo criado pela Coleco que, colocado num console Atari 2600, permite reproduzir nele cartuchos da própria Coleco. Nos EUA, segundo especialistas, esse foi um dos principais motivos do sucesso da marca Colecovision em 83, já que a maioria dos aparelhos existentes nas residências norte-americanas ainda é Atari.

A disputa entre as duas empresas, nos EUA, é cada vez mais acirrada (há até processos judiciais, um deles da Atari contra a Coleco, alegando que o módulo criado por esta é apenas uma cópia dos circuitos internos do 2600). No Brasil, talvez não aconteça o mesmo porque, segundo os próprios fabricantes, a concorrência não é direta. A Polyvox, como a Philips, deverá comercializar quantidades bem superiores às demais empresas. Estas, por sua vez, entram na disputa sem ter muito a perder: pretendem produzir tão pouco que seu investimento industrial e promocional será pequeno, se comparado ao das maiores.

ATENÇÃO VIDEO CLUBES E LOCADORAS!

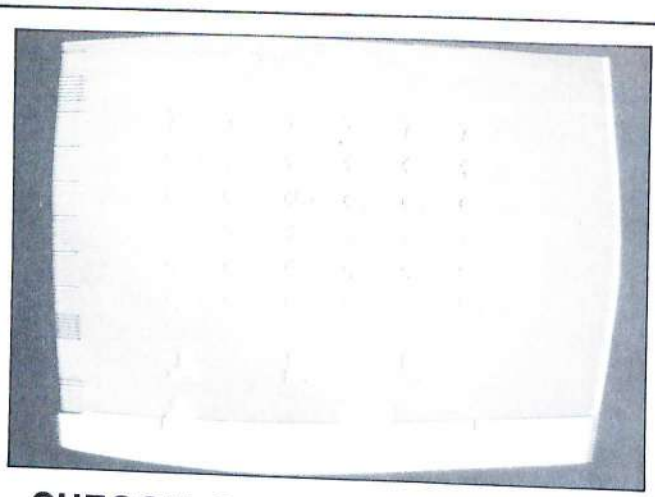
Se você tem ou pretende montar um, nós temos 200 títulos legendados por computador com excelente qualidade. Taxa de gravação: Cr$4 mil.

ATENDEMOS TODO O BRASIL

VIDEO NEW SYSTEM
Fones: (011) 285-0410 / 255-7791 / 255-6145 Rua Augusta 1371 - sobreloja 16 CEP 01305 - São Paulo - SP

Seu anúncio poderia estar aqui

Informe-se com o Depto de Publicidade através dos telefones: (011) 549-1433 e 571-5884



CHEGOU O ATARI BRASILEIRO

Com uma grande campanha publicitária e distribuição em quase todo o País, a Polyvox finalmente lançou em setembro o seu console de videogame Atari 2600, o mesmo aparelho que os norte-americanos já conhecem desde 1977 (leia mais detalhes em **VÍDEO News** nºs 10 e 13). Com o aparelho, lançado ao preço de Cr$ 195 mil, a Polyvox colocou à venda também 14 cartuchos de jogos, cujos preços variam entre Cr$ 13 e 39 mil. Alguns jogos são originais da Atari americana, outros são títulos de empresas diferentes, que produzem especialmente para o console 2600. Os cartuchos são estes: Mazy Crazy, Video Pinball, Defender, Space Invaders (foto), Bowling, Volley, Football, Berzerk, Jungle Hunt, Air Sea Battle, Combat, Pac-Man, Yars Revenge e Kangaroo.

TELEFONISTA, UM JOGO POR FAVOR.

Nos EUA, já é possível jogar videogames pelo telefone. Desde que, é claro, se disponha também de um console de jogos e um televisor. O sistema, denominado Gameline, está sendo lançado pela empresa CVC e consiste em ligar o equipamento de vídeo (console e TV) à rede telefônica. A empresa fornece um módulo especial, que deve ser colocado no console (como um cartucho). Esse módulo aciona uma central de computação, localizada na CVC, e depois de um minuto surgem na tela do televisor as imagens do jogo escolhido. O módulo, que tem capacidade para 8 KBytes de memória, passa então a comandar os movimentos — deixando o telefone livre para seu uso normal. O módulo custa 50 dólares, mas o usuário deve pagar ainda outros 15 dólares para usar o sistema, além de mais um dólar para cada jogo utilizado. Por enquanto, apenas pequenos fabricantes de jogos aderiram ao sistema, mas Atari, Coleco e Mattel, entre outros, estão em negociações com a CVC.

JOGOS PARA AS CRIANÇAS

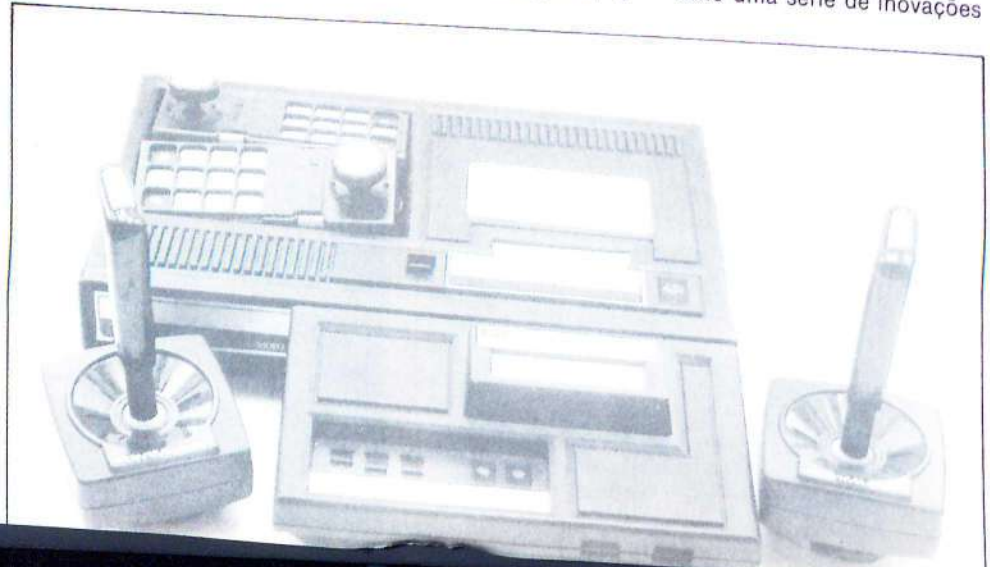
Na estratégia de diversificar cada vez mais sua penetração, a Atari está lançando nos EUA uma série de novos jogos destinados especialmente a crianças na faixa dos 3 aos 10 anos. São, na maioria, jogos tendo como atração principal personagens de desenhos animados que as crianças geralmente conhecem (e adoram). Para isso, a Atari assinou contratos com a Disney, introduzindo jogos como Mickey, Pato Donald, Pateta e Branca de Neve; há ainda personagens de Vila Sésamo e Charlie Brown com Snoopy e sua turma. Já a Mattel, fabricante dos cartuchos Intellivision, está lançando outros personagens, em cartuchos compatíveis em consoles Atari: Scooby Doo, Os Flintstones e Os Jetsons, entre outros.

GUARDE ESSES JOGOS NO BOLSO

Acompanhando o crescimento do mercado de videogames, cresce também nos EUA a moda dos jogos de bolso, os chamados **game & watch** (leia em **VÍDEO News** nº 11). Muitos dos videogames de maior sucesso estão ganhando também versões portáteis em aparelhos desse tipo, alguns deles acoplados a minicalculadoras ou relógios de pulso. Já estão à venda aparelhos com jogos como **Donkey Kong, Space Invaders, Football** e **Jawbreaker**. Outra novidade são jogos de bolso embutidos em aparelhos digitais de rádio, com alarme e cronômetro. E há ainda os **Home Arcade Games**, miniaturas de aparelhos de fliperama que podem ser jogados em casa. Em todos esses casos, porém, há uma limitação: cada aparelho só serve para um único jogo.

EXPANSÕES E ACESSÓRIOS

Um dos grandes fabricantes mundiais de cartuchos e aparelhos de videogame, a Coleco, dos EUA, está lançando no mercado norte-americano uma série de inovações para os proprietários do console Colecovision. Uma delas é um módulo de expansão, que pode ser ligado diretamente ao console, permitindo introduzir qualquer cartucho do sistema VCS, da Atari. Outro acessório é o **roller controller**, que inclui numa só peça todos os controles utilizados em jogos de vídeo: botões de disparo, teclados, paddles e a **trak-ball**, esfera que (segundo a empresa) substitui com vantagem os tradicionais joysticks. Há ainda o **Super Game**, expansor que amplia a memória do console para uso de jogos com efeitos tridimensionais e permite colocar inscrições na tela de TV.



Sigla editora

Número 16 — Ano 2 — Cr$ 1.100,00

EXEMPLAR DE ASSINANTE — VENDA PROIBIDA

videonews

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. TG1.4502

videocassete · microcomputador · videogame · som

AS ÚLTIMAS NOVIDADES DO EXTERIOR

AL DO
00

OLHA
UMA
INA

MO LEGENDAR SUAS FITAS

EXCLUSIVO

PVC·2000, NOVO VÍDEO DA PHILCO.



FAÇA VOCÊ MESMO

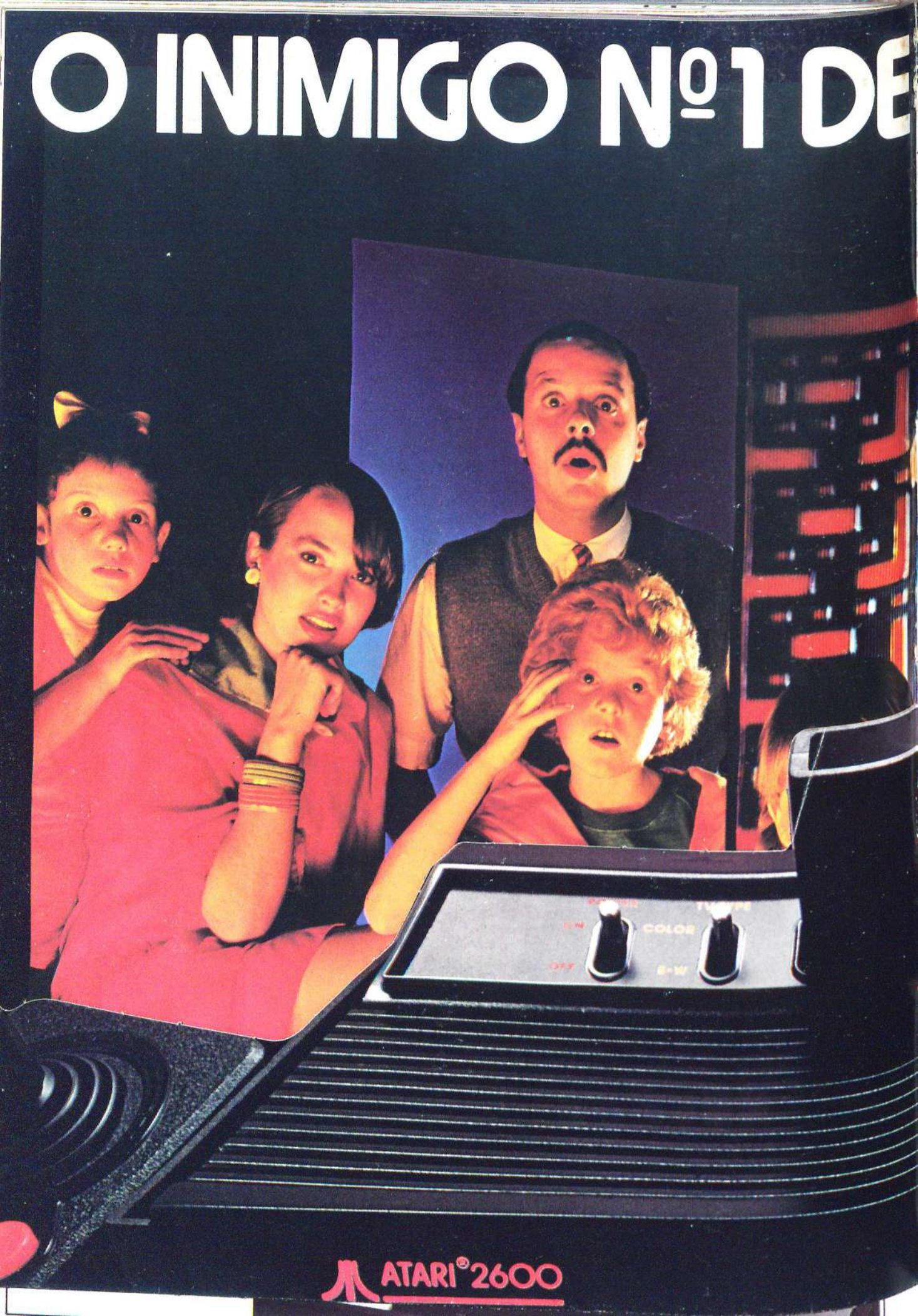

CHEGA
AO BRASIL
O ATARI
VIDEO
GAME.

O INIMIGO Nº1 DE TODO O MUNDO.

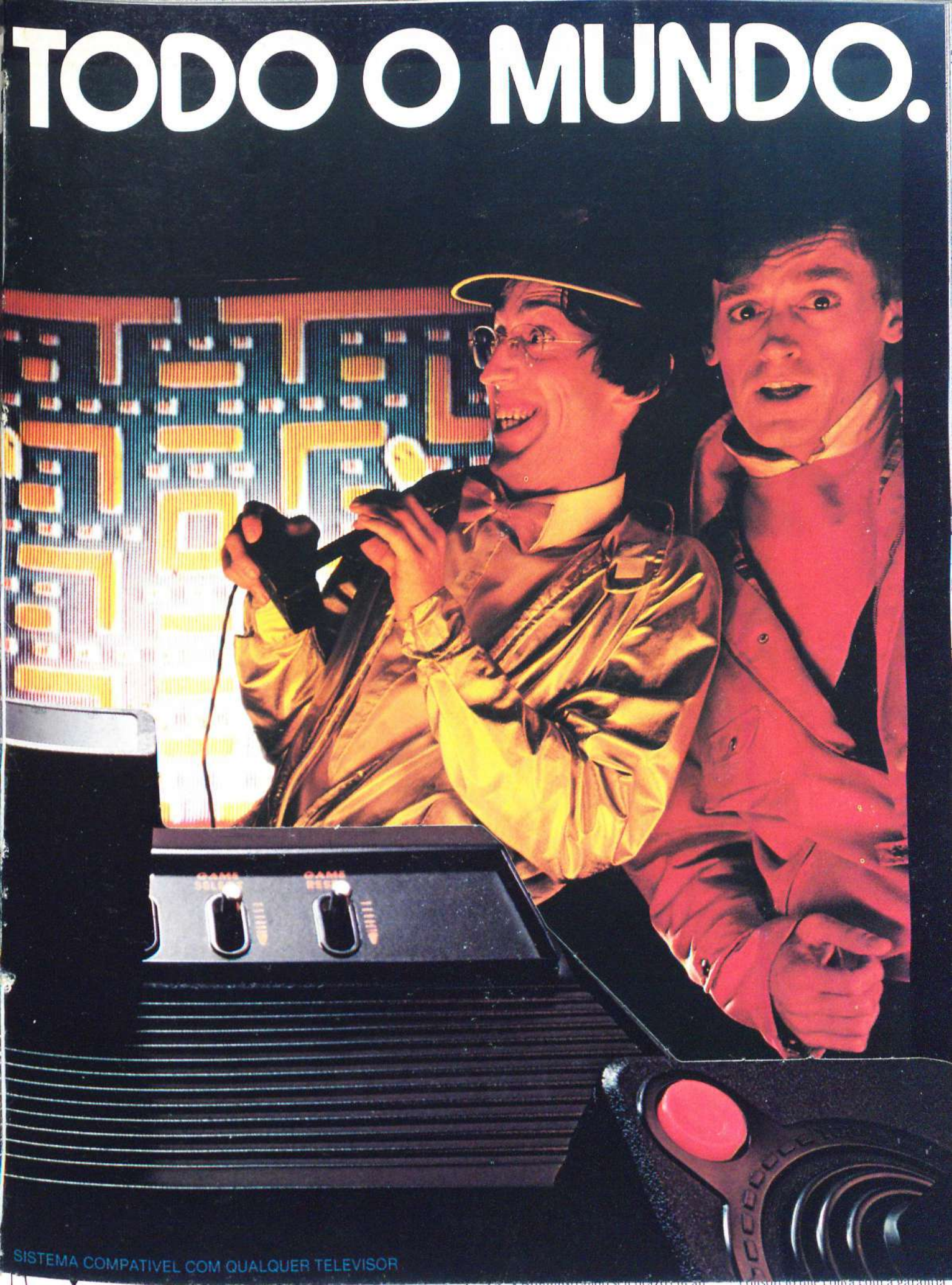
ATARI® 2600

SISTEMA COMPATIVEL COM QUALQUER TELEVISOR

O INIMIGO Nº1 DE



TODO O MUNDO.



SISTEMA COMPATIVEL COM QUALQUER TELEVISOR



Um dos torneios de videogame realizados recentemente: Marcelo (abaixo) se saiu bem.

Já existem os nossos campeões de videogame

Como são estes campeonatos, com desafios e emoções variadas.

O videogame está deixando de ser um lazer apenas doméstico, para se tornar um passatempo coletivo. Agora, em shopping centers, clubes, escolas e em vários outros locais, estão sendo realizados campeonatos de videogame, promovidos por clubes especializados, por fabricantes de cartuchos ou de aparelhos. Esses torneios reúnem centenas de participantes, que podem mostrar ali toda a habilidade que adquiriram treinando em seus videogames domésticos.

Esse tipo de campeonato, que começa a se difundir agora no Brasil, já é muito freqüente nos Estados Unidos, onde os torneios envolvem participantes de várias cidades e até de Estados diferentes. Os nomes dos campeões e o número de pontos obtidos são uma marca que deve ser superada pelos jogadores na competição seguinte.

No Brasil ainda não se têm grandes campeões, mas há um crescente interesse em participar e vencer os obstáculos que se vão impondo em cada jogada. São vários campeonatos, já realizados, e outros que ainda serão promovidos. Mas em todos eles o ambiente é o mesmo: bastante animação, confiança e principalmente um grande desafio.

O som do rock se mistura ao barulhinho agudo de vários aparelhos de videogame. As luzes do saguão bem iluminado, num shopping center de São Paulo, mostram rostos de crianças e adultos que se aglomeram em torno de vários consoles de



Fotos Apolo Ghiurghi

videogames. Tensos ou alegres, outros confusos, esses rostos têm algo em comum: um brilho de confiança nos olhos. Todos que estão ali, disputando ou prestes a disputar esse campeonato de videogame, têm o mesmo objetivo: vencer.

José Mendes, 13 anos, está nervoso. Ao contrário da maioria dos participantes, ele fica quieto, afastado da agitação e das brincadeiras que os concorrentes fazem entre si. Zezinho, como costuma ser chamado em casa, não tem ninguém torcendo por ele. Nem família nem amigos:

— Preferi vir sozinho — conta ele. Com muita gente torcendo, fico ainda mais nervoso.

Encostado num canto mais afastado do saguão, ele aguarda ser chamado para disputar o torneio. Desde o começo do ano Zezinho, que cursa a sétima série, se prepara para entrar num campeonato desse tipo. Leu em revistas que nos EUA são realizados campeonatos muito longos, e que envolvem participantes de várias cidades. Lá publicam inclusive os nomes dos campeões e o número de pontos obtidos. Esses pontos depois terão de ser superados por novos jogadores, num próximo campeonato. Zezinho já imagina seu nome no **ranking** dos campeões americanos. Mas se contentaria de ganhar esse torneio no Brasil...

Aqui ele ficou sabendo de alguns campeonatos organizados por clubes do Rio de Janeiro, e quase convenceu seu pai a levá-lo até lá, para competir. Então soube que seriam promovidos campeonatos em São Paulo, entre eles um organizado pela Rádio Cidade e outro pela Dactavision (clube de videogame) e Dynacom (fabricante de cartuchos):

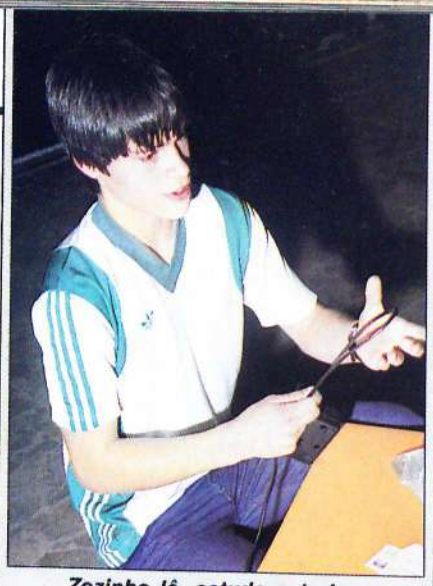
— Aluguei vários cartuchos de jogos — dizia Zezinho — e tenho treinado bastante. Hoje sinto que vou me classificar.

DEPOIS DA ESCOLA

Ao lado dele, uma verdadeira torcida organizada, acompanhava outro participante. Marcelinho, de apenas 5 anos, era sem dúvida o mais jovem concorrente desse torneio, realizado em três fins de semana consecutivos. A mãe de Marcelo Pires Ferreira, o "Marcelinho", comanda a torcida formada por familiares, amigos e vizinhos, que gritam o nome do menino a toda hora. A mãe, de vez em quando, acaricia os cabelos do filho, aconselhando:

— Mesmo que você não ganhe não faz mal. O que importa é competir.

Marcelo não liga muito para conselhos desse tipo. Aquele aparelho colorido e barulhento à sua frente lhe é muito familiar. Todos os dias, depois que chega das aulas da pré-escola, Marcelo senta-se na frente do videogame e se põe a jogar. A mãe, preocupada com o excesso de interesse pelos jogos, procura dividir as horas de folga do filho entre as lições de casa, os brinquedos com amigos e os jogos de futebol no fundo do quintal. Além do videogame, o que Marcelo mais gosta é de futebol.



Zezinho lê, estuda e treina, sonhando em ver um dia seu nome no "ranking" dos campeões.

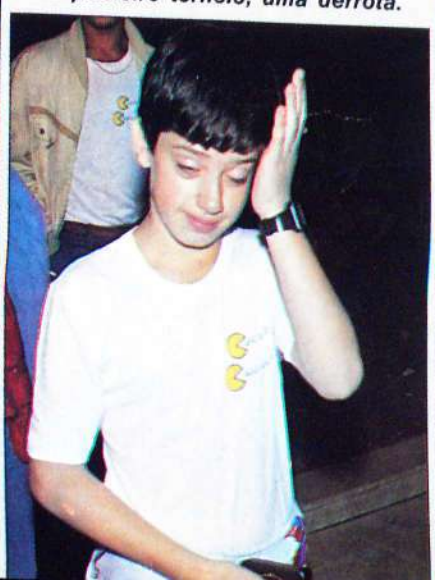
Os outros participantes e torcedores olham para o pequeno Marcelo e se divertem com sua vivacidade. Até mesmo o compenetrado Paulo Koyama, de 21 anos, que acabou de encerrar uma disputa numa das baterias do campeonato, sorri para Marcelo. No primeiro dia de torneio, Paulo ia passando por acaso e soube que aquela agitação no shopping center era causada por um campeonato de videogame que seria realizado. Paulo tinha um aparelho desses em casa e sempre jogava com os amigos. Mas nunca imaginou participar de um torneio.

— Entrei só por brincadeira. E consegui me classificar para a final.

Um casal aproxima-se de Paulo e o cumprimenta. Joyce e Moacir, casados há pouco tempo, também estão ali por acaso. Iam passando e se inscreveram. Moacir, 34 anos, comprou um videogame Odyssey, nacionalizado, logo após seu lançamento, e os fins de semana do casal passaram a ser dedicados aos jogos eletrônicos:

— A Joyce tem mais jeito do que eu — confessa Moacir. Em casa sempre perco para ela.

André chegou a chorar, depois de tantos dias treinandos: no primeiro torneio, uma derrota.



A conversa entre os dois é interrompida por Gilberto Berezovsky, um dos proprietários da Dactavision: "Silêncio, por favor." Vem a chamada dos novos inscritos, que iriam disputar mais uma bateria desse campeonato.

O pequeno Marcelo, de 5 anos, logo que foi chamado sentou-se na frente de um videogame sem reparar na algazarra da torcida que gritava seu nome. No outro extremo da mesa, onde estavam quatro aparelhos Atari, sentou-se Zezinho, ainda mais tenso. Dizia baixinho:

— Tenho que ganhar.

Joyce ganhou um beijo de "boa-sorte" do marido, e colocou-se entre Marcelo e Zezinho. Aparentava tranqüilidade. Em compensação seu marido andava de um lado para outro, como se estivesse ele se defrontando com o jogo. Todos os participantes chamados sentaram-se em seus lugares. Quem fizesse o maior número de pontos no jogo **Megamania**, escolhido para esse torneio, seria classificado para a prova final. No jogo, deve-se atirar contra OVNI's (Objetos Voadores não Identificados) que tentam invadir a Terra. A nave é atacada por todos os lados por OVNI's de tamanhos variados. Alguns competidores chegam a ficar mais de duas horas jogando, alcançando o máximo de pontos do jogo: 999.999 mil. Mas nessa etapa do campeonato a média de pontos foi de 600 mil.

A GRANDE FINAL

Joyce acabou se atrapalhando e desistiu no meio da partida. Se fosse por ela, os OVNI's teriam invadido nosso planeta. Zezinho resitiu o máximo que pôde a essa invasão. No final, o número de pontos que acumulou foi suficiente: classificou-se para a etapa final, levantou-se e saiu como entrou — solitário e em silêncio.

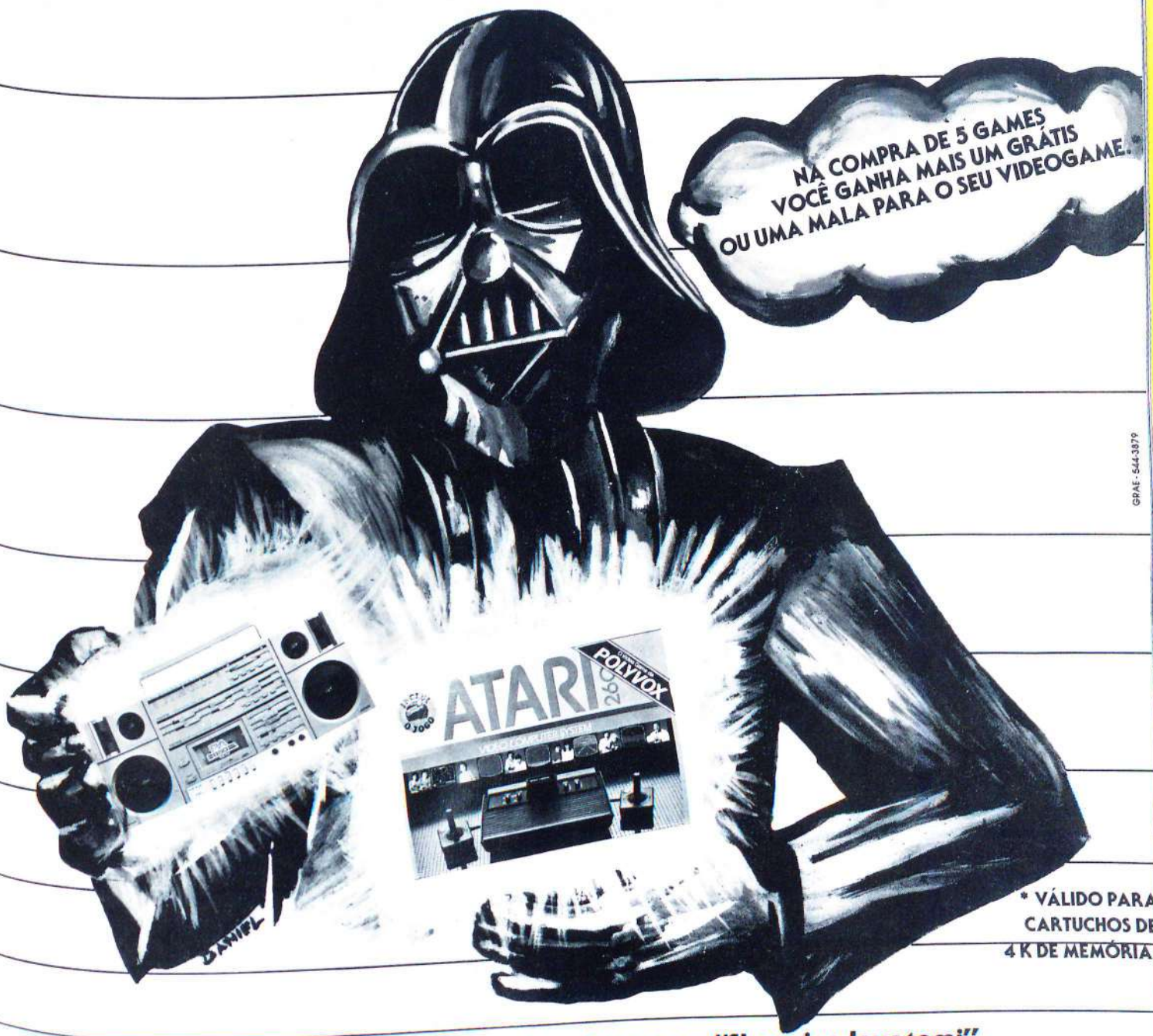
André, outro competidor, há 11 anos, não se conformou com o resultado. Quando os amigos vieram consolá-lo por não ter se classificado, começou a chorar. Estava treinando há duas semanas, todos os dias, do começo da tarde até meia-noite. Tinha certeza de vencer e agora... um derrota. Os amigos brincavam tentando animá-lo, e André até sorriu. Mas seus olhos continuavam tristes.

Tristeza não havia nos olhos do grande, ou melhor, do pequeno vencedor Marcelinho. Carregado pela torcida, comemorou o maior número de pontos dessa etapa. A mãe, orgulhosa, abraçava o filho e Marcelo, aproveitando a dica, perguntava com olhar maroto:

— Agora vou poder jogar a tarde toda, né mãe? Tenho que treinar para a final do campeonato, e para os próximos torneios que pretendo disputar. Além disso tenho que ensinar uns amiguinhos lá em casa. Eles querem aprender...

O campeonato continuaria no final da semana seguinte. E muitos outros deverão ser realizados depois dele. Participantes interessados é que não faltam.

"A FANTASIA DA GERAÇÃO NASA"



GRAE-544-3879

* VÁLIDO PARA CARTUCHOS DE 4 K DE MEMÓRIA.

A Multisom, aquela loja incrível em frente ao "Shopping Iguatemi", está trazendo até você, toda a Revolução Tecnológica da Geração Nasa. O mais sofisticado e atual em matéria de video game, você encontra na Multisom. Porque a Multisom é a única loja preocupada em oferecer a você sempre o melhor não só em matéria de video game, mas em cine/foto/som, micro sistem, video cassete e micro computador. Multisom, toda a fantasia tecnológica da Geração Nasa.

MULTI FOTO·VÍDEO SOM

MICROCOMPUTADORES-VÍDEO GAMES

Av. Brigadeiro Faria Lima, 1088 - Fones: 212-3888 - 814-1424 - São Paulo

MICRODIGITAL ONIX

Aproveitando sua experiência na produção de microcomputadores (como o TK-82C) a Microdigital lança seu videogame: o Onyx, nova versão nacional do Colecovision.



O Onyx/Colecovision: cores bem definidas, boa resolução gráfica e movimentos, graças à memória básica de 16 KBytes, considerada grande para um console de videogame. Por isso mesmo, também mais caro do que a maioria.

Nos Estados Unidos, a tendência é clara: a maioria dos fabricantes de videogames aos poucos está passando a produzir também microcomputadores, aparelhos capazes não apenas de desenvolver jogos mas várias outras tarefas. No Brasil, aparentemente ocorre o inverso: as indústrias de micros estão "descobrindo" os videogames e anunciando seus lançamentos para este final de ano.

Depois da Dismac, que começou a produzir o VJ-9000 (leia em **VÍDEO News** nº 15), agora é a Microdigital — outro fabricante de microcomputadores — quem anuncia para dezembro um novo console nacionalizado. Seu nome: **Onyx**. Trata-se de mais uma versão nacional do Colecovision norte-americano, um dos sistemas que vem obtendo sucesso nos EUA. Seguindo a política da Splice, a Microdigital também decidiu fazer uma adaptação desse aparelho estrangeiro, mantendo seus circuitos internos e modificando apenas o design.

Fabricante de microcomputadores de pequeno porte, como TK-82C, TK-83 e TK-85, a Microdigital pretende aproveitar a experiência adquirida na produção e comercialização desse tipo de produto, que tem certa semelhança com o console de videogame. São micros de baixa capacidade, fáceis de operar e transportar. A diferença em relação aos videogames é que estes se destinam exclusivamente ao lazer, através do encaixe de cartuchos com programas de jogos.

No caso do Onyx, as diferenças são mais sensíveis porque o sistema Colecovision é considerado muito bem elaborado. As cores reproduzidas na tela de TV têm boa definição, as figuras têm ótima resolução gráfica e a memória básica (16 KBytes) é considerada grande para um console de videogame, o que permite mais variações nos movimentos na tela. Alguns jogos, como Zaxxon, dão inclusive a impressão de terceira dimensão, o que os torna semelhantes aos fliperamas.

De início, a Microdigital pretende lançar 20 cartuchos com jogos, cuja maior capacidade de memória permite criar vários níveis de dificuldade. Trata-se de uma característica não encontrada, por exemplo, no sistema Atari, onde cada cartucho pode conter vários jogos, mas com poucas diferenças gráficas. No sistema da Coleco, cada cartucho contém apenas um jogo, mas cada estágio permite novos movimentos.

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 (módulo de vozes, volante, expansor de memória, conexão para microcomputador), 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 ou 50% superior ao dos videogames já existentes, uma tendência semelhante ao que ocorre nos EUA. Segundo a empresa, justamente por ser um sistema mais elaborado, embora com menor número de jogos em seu catálogo, o Colecovision custa mais caro. Essa diferença terá influência também no lançamento nacional, já que será maior o número de componentes importados pela Microdigital. Com a atual situação de restrições à importação, é inevitável que esses custos sejam transferidos ao preço final do aparelho.

A Microdigital pretende também nacionalizar os cartuchos, traduzindo as inscrições que aparecem na tela. Mas a empresa não divulga números sobre sua produção de cartuchos, nem sobre os consoles. Sabe-se apenas que inicialmente deverão ser fabricadas poucas unidades, para sentir o mercado e depois aumentar gradativamente a produção. Também seguindo as tendências norte-americanas, a empresa acredita que seu lançamento atinja um público mais sofisticado, tanto pelas características do sistema como por seu custo.

JOGOS DE BOLSO EM CORES

Pode-se jogar pelo televisor, com um console de videogame comum. Pode-se também jogar em fliperamas. Mas a tecnologia eletrônica já permite ter emoções parecidas andando na rua, dentro do carro ou na hora do almoço. São os jogos de bolso, alguns quase tão elaborados quanto os videogames domésticos, com suas cores e movimentos variados. Nos EUA, essa nova mania segue os passos de sua antecessora — a mania do videogame — com dezenas de modelos de bolso sendo vendidos. A única desvantagem em relação aos jogos convencionais é que só se pode desenvolver um único jogo em cada aparelho (leia em **VÍDEO News** nº 11). Jogos como **Grand Master** (xadrez), **Donkey Kong Jr.**, **Snoopy** e **Mickey & Donald** já podem ser encontrados em aparelhos desse tipo. A próxima novidade nesse setor deve vir da empresa Palmtex: o **Command Console**, pequeno aparelho de bolso que tem entrada para cartuchos também minúsculos. Os primeiros exemplares estão sendo lançados agora nas lojas norte-americanas, ao preço de 30 dólares (o console) e 20 dólares (cada cartucho).

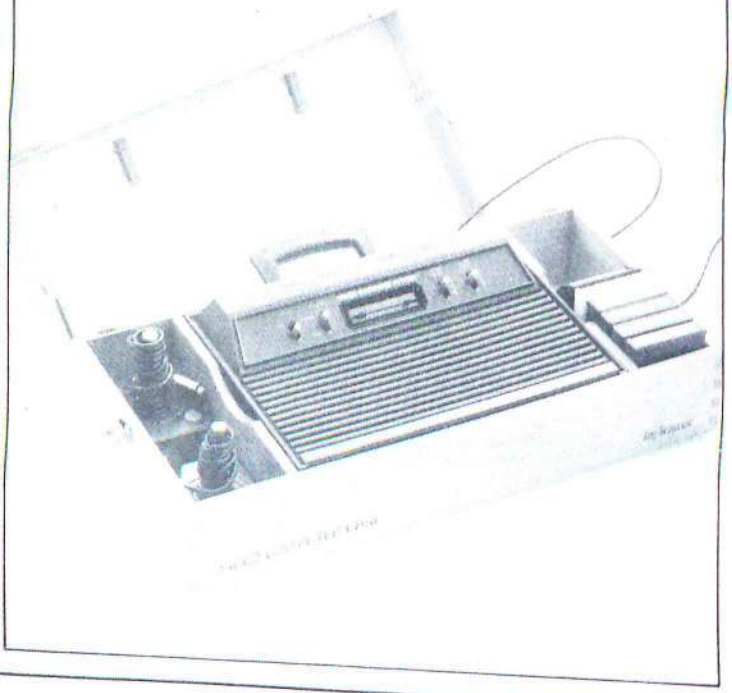
A BRIGA NOS TRIBUNAIS

A competição no mercado norte-americano de videogames é cada vez maior, à medida que novas marcas e modelos vão surgindo. Prova disso são os constantes processos judiciais envolvendo empresas desse setor, em torno de direitos sobre os jogos. A Atari, por exemplo, está processando a Coleco acusando-a de lançar um módulo que seria cópia exata do console 2600. A Atari acionou também o inventor da própria Atari. Isto é, Nolan Bushnell, que em 76 vendeu a empresa Atari ao grupo Warner, foi acusado de competir ilegalmente com essa empresa, já que está usando seu nome pessoal para divulgar sua rede de lanchonetes com fliperama (as partes já chegaram a um acordo). Mas a Atari também está sendo processada pela Mattel (Intellivision), que a acusa de ter "roubado", ou seja, contratado alguns dos seus melhores projetistas, em busca de segredos técnicos sobre os jogos Intellivision.



JOGANDO COM CONFORTO

Cansado de apertar seguidamente o botão de disparo do joystick do seu videogame? Então, procure encontrar (só no Exterior) e experimentar o novo joystick **Discwasher PointMaster Pro**, fabricado pela empresa Jensen, dos Estados Unidos. É o descanso dos jogadores: basta usar uma das mãos (qualquer uma, o que o torna ótimo para canhotos), porque o botão está localizado no topo da alavanca de controle. Além disso, as ventosas na base, para fixação em qualquer superfície lisa, deixam livre a outra mão (que eventualmente pode acionar o comando, ao menos para descansar). E o botão pode ser usado no modo "disparo constante", indicado por uma luz LED.



VIDEOGAME EM ORDEM

Uma novidade da Vigorelli do Brasil para o mercado dos videogames e periféricos de microcomputação, sob a marca Framar. Trata-se de um console em madeira de lei — o Video Computer Case — para acondicionamento, manuseio e transporte do videogame Atari 2600, mais joysticks e cartuchos (até 19 unidades). A técnica de construção do console, ou caixa, é a mesma usada para consoles de máquinas de costura, que a Vigorelli também fabrica.

CARTUCHOS: NOVA MARCA.

A maior parte dos títulos de jogos originais Atari já estão disponíveis, nacionalizados, em videoclubes e locadoras especializados em videogames, com uma nova marca: Digitel. Trata-se de uma empresa eletrônica paulistana, que produz vários tipos de aparelhos (secretárias eletrônicas, alarmes e controles remotos, entre outros) e agora decidiu entrar também no mercado de vídeo. Já estão sendo comercializados cartuchos como **Air Sea Battle**, **Berzerk**, **Jawbreaker e River Raid**, já nacionalizados por outras empresas, além de outros menos conhecidos, como **Spider Man**, **Screaming e Mash**. A empresa anuncia para os próximos meses o lançamento do Digigame, mais uma versão "nacional" do Atari 2600 norte-americano.

JÁ CHEGARAM OS SENSACIONAIS GAMES DA CROMAX®





Compatíveis com ATARI e COLECO-GEMINI, os games da CROMAX chegaram para tirar você da rotina e mostrar como divertir-se com inteligência!

Você adquire os cartuchos embalados em caixas de plástico moldado, super-sofisticadas, além de um manual de instruções completo que só a CROMAX poderia ter elaborado.

Agora que os jogos da CROMAX chegaram por que contentar-se com os outros?

cromatécnica
laboratório de vídeo ltda.

Rua Florêncio de Abreu, 157/6° cj. 604 - SP - CEP 01029
Fone: (011) 228-2598

SHOW ROOM - DEMONSTRAÇÕES E VENDAS:
Av. Lins de Vasconcelos, 2.996 - Vila Mariana
Fone: (PABX) (011) 572-0513

INÉDITO
CARTUCHOS DIGITAIS

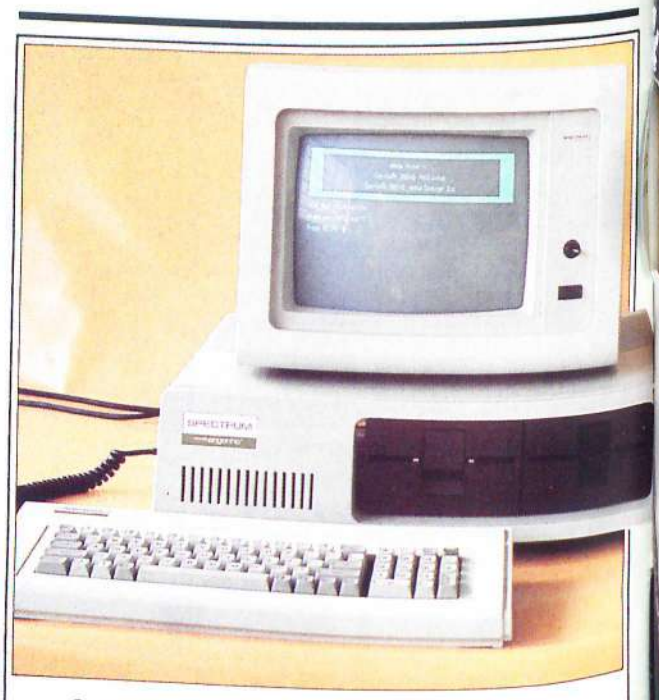


CARTUCHOS COM 2 JOGOS

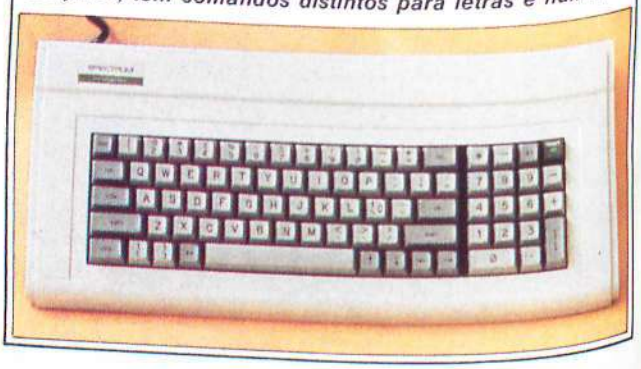
Uma sensacional novidade para você: **CARTUCHOS DIGITAIS COM 2 JOGOS.** Em apenas 1 cartucho você encontra 2 títulos diferentes (ex.: Tennis e Freeway), cada um com suas variações normais, que são mudados com um simples toque de dedo no ponto certo (veja foto).
Esses videogames têm um visual incrível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

Digitel

Ligue-nos para maiores informações.
Fone: (011)578-5840- SP.



O MicroEngenho, compatível com o Apple, tem agora uma nova versão: o MicroEngenho 2, com módulos separados. O teclado, que pode ser destacado do conjunto, tem comandos distintos para letras e números.



mano. Assim, a partir de um conjunto inicial de comandos simples, qualquer pessoa começa a conversar — literalmente — com a máquina e vai ensinando-a a responder as perguntas:

Nada de códigos complicados. O vocabulário usado é o da pessoa que opera, em linguagem corrente. Quando for "entrado" um termo que o sistema não possa compreender imediatamente, o computador solicita o significado. E volta a operar.

Se, por exemplo, uma dona de casa quiser saber quantos cheques e de que valor vão cair na sua conta bancária, basta perguntar em linguagem corrente exatamente isso: "Quantos cheques e de que valor vão cair na minha conta?" Se o computador tiver a informação, ele a fornecerá em segundos. Se, por acaso, o computador não souber o significado de alguma palavra, ele pergunta de volta. Por exemplo: "O que é **cair?**" Então, é só dizer, naturalmente: "Cair é debitar". A partir daí, o micro "aprende" o sinônimo e passa a fornecer as respostas quando perguntando de uma ou de outra forma.

Para facilitar o uso de Fancy, ele será fornecido com uma série de programas aplicativos que podem ser facilmente adaptados. De início, a Hengesystems fornece módulos matemáticos, para proje-

VIDEOGAME
O mais perfeito cartucho produzido no Brasil



Divirta-se com:

KEYSTONE KAPERS
ENDURO
JAWBREAKER
RIVER RAID
SEAQUEST
ZAXXON
SUPER TENNIS
PHOENIX

E mais de 140 sensacionais jogos.

- Preço especial de lançamento
- Garantia absoluta
- Os mais recentes lançamentos do mercado internacional
- Estúdio especial para demonstração
- Vendas também por atacado
- Estacionamento próprio

PLAY VIDEO

Al. Gabriel Monteiro da Silva 121
Tels.: (011)
282-4306/282-6794/852-8487
São Paulo – SP

VIDEONEWS

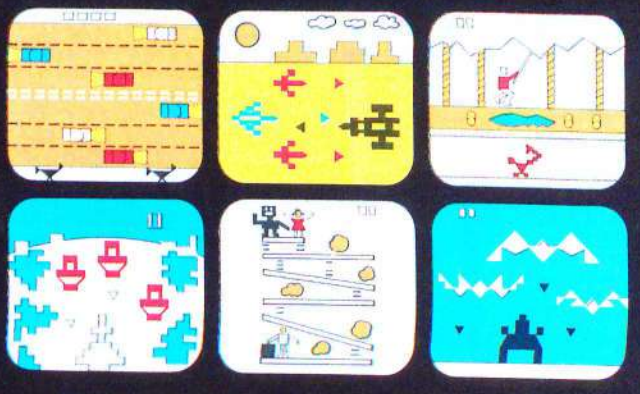
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.4502
V. 17 N. DATA 1983

ASSUMA O COMANDO.



VJ 9000: o video game da Dismac.

Fantasia, aventura, ficção científica, esportes, charadas, jogos educativos estão no VJ 9000, o vídeo game da Dismac. São mais de uma 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 várias alternativas de lazer, tanto para crianças como para adultos, além de garantia de assistência técnica. Conheça 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.**

dismac

Produzido na Zona Franca de Manaus

Atari é marca registrada da ATARI Inc. U.S.A.

LANÇAMENTO

UMA AVANÇADA GERAÇÃO DE VIDEOGAMES EXCLUSIVOS.

Novos Jogos Estratégicos

ODYSSEY



Em Busca dos Anéis Perdidos.



Wall Street.



A Conquista do Mundo.

PHILIPS

Em Busca dos Anéis Perdidos.

ODYSSEY



Anéis e marcadores



Um notável jogo de desafio estratégico, que combina conceitos de jogos de tabuleiro com avançada tecnologia eletrônica. Você se transporta para a tela no papel de um mágico, guerreiro, mutante ou fantasma completamente equipado com espadas encantadas e palavras mágicas.

Os jogadores atuam como um time para reaver os Dez Preciosos Anéis de Força. E enfrentam arrogantes Dragões de fogo, impiedosos Vampiros alados, Orcas traiçoeiras, rastejantes almas penadas e malévola Tarântula Spydroth. Suspense, ação, encantamento e contínuos desafios às poderosas forças do Senhor dos Anéis, neste jogo repleto de sombrias Masmorras, Cavernas de Cristal, Infernos e Paredes moventes.

Utilização total do teclado alfanumérico e do tabuleiro, com som e ação perfeitamente sincronizados. Escore digital. Dois a cinco jogadores.

Vampiros Alados





Dragões



Tabuleiro



Tarântula Spydroth





Paredes moventes



Cavernas de Cristal



Cartucho de memória expandida



Mapa plástico para o teclado



Os Infernos



As Masmorras



Em Busca dos Anéis Perdidos é totalmente diferente de qualquer jogo de que você já tenha participado, por ser uma notável evolução na concepção de videogames.

CARTUCHO DE MEMÓRIA EXPANDIDA.

A Conquista do Mundo.

a sua marca PHILIPS

ODYSSEY



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.

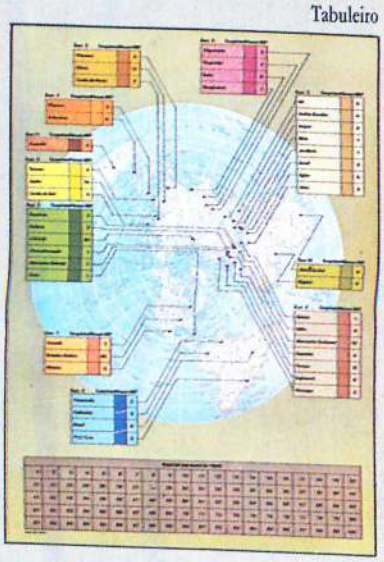
As forças armadas eletrônicas são colocadas em ordem de batalha em inúmeras combinações sob seu comando, e são totalmente dependentes das reservas de energia assinaladas na tela. Como no mundo real, cada conquista ou aliança irá aumentar a base de poder de sua nação. E ganha a nação com a mais forte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

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



Cartucho de memória expandida

Tabuleiro



Fichas



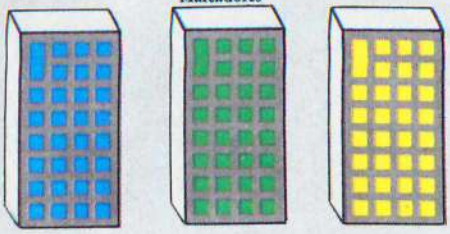


Marcador de Base de Poder

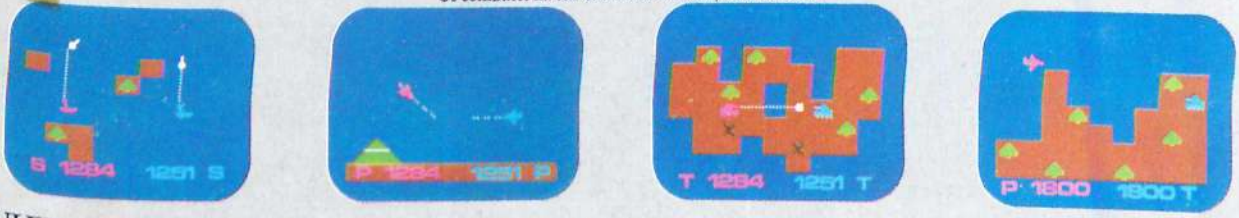


Marcador de Conquista Aliança

Marcadores



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



TABULEIROS, FICHAS, REGISTROS, TUDO INCLUÍDO.

PHILIPS

Wall Street.

a sua marca PHILIPS

ODYSSEY

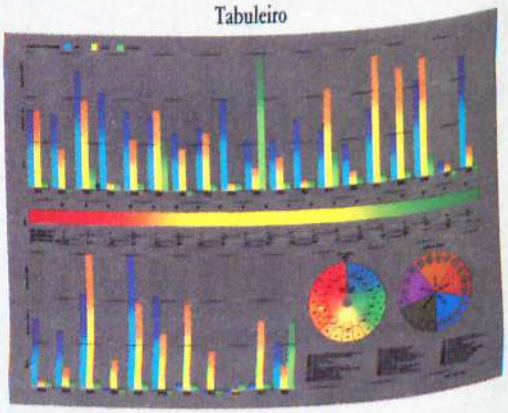


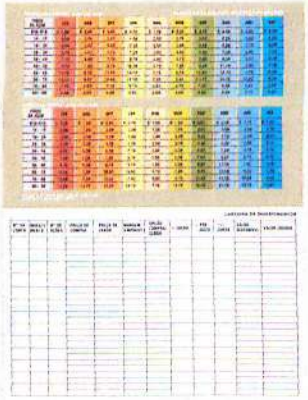
Excitante jogo no mundo das altas finanças, em que você começa com $ 100.000,00 e seu objetivo é ganhar mais dinheiro do que qualquer outro jogador. As últimas cotações de mercado são passadas ininterruptamente pela tela do televisor. Os preços das ações, debêntures, ouro, cotações de imóveis, letras do tesouro, flutuam conforme as últimas notícias de todas as partes do mundo, passadas através do noticiário na tela.

A sensibilidade de diferentes tipos de investimentos a essas notícias é graficamente demonstrada num tipo inteiramente novo de tabuleiro. Isso dará aos jogadores a informação necessária para tomar decisões de compra e venda através do teclado alfanumérico. "Wall Street" é um jogo estratégico extremamente divertido e até mesmo educacional, que pode ter vários níveis de dificuldades. Você pode optar por investimentos mais agressivos ou transações de longo prazo.

Tabuleiro de investimentos em cores, indicadores numéricos de participação, calculador de preço de opções e até mesmo um livro de registro de aplicações acompanham o cartucho. Som sincronizado com a ação. Para um ou mais jogadores.

Tabuleiro





Registro de Investimentos



Cartucho de memória expandida

Na tela aparecem notícias do mundo dos negócios.









ODYSSEY

O Videogame da Philips.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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 ergonométrico, 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

Nos Grandes Magazines e Lojas Especializadas da sua Cidade

SPLICE

SPLICE DO BRASIL LTDA.
R. PEIXOTO GOMIDE, 211 - S.P.
F.: 258-2127

ABRA UMA JANELA PARA O FUTURO. COM O SISTEMA SPLICEVISION

ATARI VIDEO GAME.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS.

SISTEMA COMPATÍVEL COM QUALQUER TELEVISOR.



ATARI® 2600

QUEM TEM MUITOS AMIGOS PRECISA DESTE INIMIGO.

ATARI. O INIMIGO DE ESTIMAÇÃO DO HOMEM, DA MULHER, DA CRIANÇA. ATARI. TRANSFORMA UM SIMPLES APARELHO DE TV NUMA MÁQUINA QUE VAI ALÉM DA IMAGINAÇÃO. ATARI. COMANDO NAS MÃOS, IMAGENS NA TELA, SONHOS NA CABEÇA. ATARI. TELEVISÃO PARA PARTICIPAR, NÃO SÓ PARA ASSISTIR. ATARI. DESENVOLVE A PSICOMOTRICIDADE DO INDIVÍDUO. ATARI. NO SOBRADO, NA MANSÃO, NA CASA DE PRAIA, NO APARTAMENTO, NA FAZENDA. ATARI. MUITOS CARTUCHOS JÁ LANÇADOS.

ATARI. TODOS OS MESES, NOVOS HITS. ATARI. AS REGRAS VOCÊ APRENDE, AS AVENTURAS VOCÊ VIVE. ATARI. COM A TURMA DA ESCOLA, OS COMPANHEIROS DO ESCRITÓRIO, OS AMIGOS DO CLUBE. ATARI. UM SISTEMA DE 6ª GERAÇÃO PARA GENTE DE TODAS AS GERAÇÕES. ATARI. NUNCA SÓ, SEMPRE BEM ACOMPANHADO.

POLYVOX

O ATARI DA ATARI.

ATARI®

DESAFIE SUA INTELIGÊNCIA.

A Warner Communications Company

ATARI VIDEO GAME.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS.

ATARI® 2600

QUEM TEM MUITOS AMIGO



ATARI. O INIMIGO DE ESTIMAÇÃO DO HOMEM, DA MULHER, DA CRIANÇA. ATARI. TRANSFORMA UM SIMPLES APARELHO DE TV NUMA MÁQUINA QUE VAI ALÉM DA IMAGINAÇÃO. ATARI. COMANDO NAS MÃOS, IMAGENS NA TELA, SONHOS NA CABEÇA. ATARI. TELEVISÃO PARA PARTICIPAR, NÃO SÓ PARA ASSISTIR. ATARI. DESENVOLVE A PSICOMOTRICIDADE DO INDIVÍDUO. ATARI. NO SOBRADO, NA MANSÃO, NA CASA DE PRAIA, NO APARTAMENTO, NA FAZENDA. ATARI. MUITOS CARTUCHOS JÁ LANÇADOS.

SISTEMA COMPATÍVEL COM QUALQUER TELEVISOR.



A Warner Communications Company

OS PRECISA DESTE INIMIGO.



ATARI. TODOS OS MESES, NOVOS HITS. ATARI. AS REGRAS VOCÊ APRENDE, AS AVENTURAS VOCÊ VIVE. ATARI. COM A TURMA DA ESCOLA, OS COMPANHEIROS DO ESCRITÓRIO, OS AMIGOS DO CLUBE. ATARI. UM SISTEMA DE 6ª GERAÇÃO PARA GENTE DE TODAS AS GERAÇÕES. ATARI. NUNCA SÓ, SEMPRE BEM ACOMPANHADO.

POLYVOX

O ATARI DA ATARI.

ATARI®

DESAFIE SUA INTELIGÊNCIA.



Apolo Ghiurghi

INTELLIVISION

Um sistema diferente dos já conhecidos, com cores e figuras mais elaboradas: este é o videogame que a Sharp está lançando, com onze cartuchos de jogos. Mais uma opção para os fãs de jogos para vídeo.

Há um ano atrás, quando o mercado brasileiro começou a despertar para os videogames, previa-se que a explosão ocorrida em 82 nos Estados Unidos se repetiria no Brasil em 83 (**VÍDEO News** nº 5). Embora em quantidades e variedades bem menores, o fenômeno realmente parece se repetir, sobretudo no final do ano, quando — pelo menos é o que esperam os fabricantes — muita gente deverá entrar nessa nova mania.

A disputa pelo mercado ganha agora um novo lance, com a entrada da Sharp, um dos maiores fabricantes nacionais de aparelhos eletrônicos. Para competir com as demais marcas existentes, a Sharp decidiu adotar a mesma política da Polyvox, associando-se a um dos principais fabricantes norte-americanos, a Mattel, proprietária da marca Intellivision. Trata-se de um sistema diferente dos demais — Odyssey, Atari e Colecovision — incompatível com eles e de características visuais também exclusivas.

Toda a estratégia comercial da Mattel nos EUA, que será repetida pela Sharp no Brasil, baseia-se na idéia de que os jogos Intellivision são "inteligentes", ou seja, exigem mais do que simples habilidade manual e coordenação motora. Segundo a Sharp, ao criar seus jogos os projetistas norte-americanos da Mattel contam com assessoria de educadores e psicólogos, para produzir passa tempos que representem algum estímulo ao desenvolvimento mental do jogador.

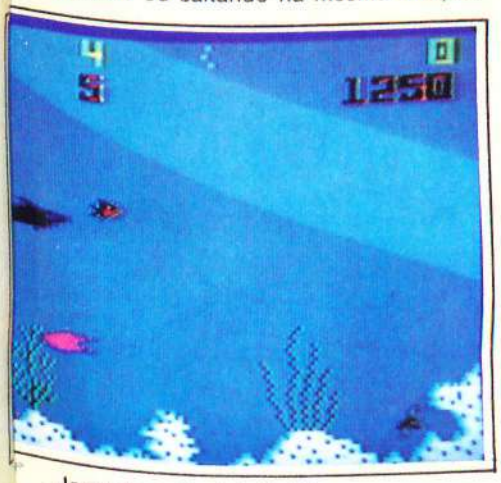
Na verdade, esse tipo de jogo também pode ser encontrado em alguns cartuchos Atari, Colecovision ou Odyssey, ou em cartuchos de outras empresas que produzem jogos para essas marcas de console. A diferença, no caso do Intellivision, é que o sistema de funcionamento de alguns jogos requer maior dose de raciocínio. Em vez

dos tradicionais joysticks e paddles, usados nos outros sistemas, o Intellivision utiliza um teclado numérico, um botão giratório e botões de disparo, tudo integrado num pequeno acessório ligado ao console por fio fixo.

Cada cartucho vem acompanhado de uma placa plástica, que deve ser sobreposta ao teclado numérico, na qual o jogador deve se orientar para conduzir as ações. O botão giratório serve para movimentar as figuras, o que pode ser feito em 16 direções diferentes. E os botões de disparo, com duas variações, completam o sistema.

PARA PENSAR

Há também algumas diferenças visuais em relação aos videogames já nacionalizados. Por possuir uma memória de maior capacidade — tanto no console como nos cartuchos — o Intellivision proporciona movimentos mais próximos do real na tela de TV. O quadro está quase sempre cheio de cores e as figuras, com boa definição gráfica, podem ser movimentadas das mais diversas formas. Além disso, a concepção de alguns jogos também exige que o jogador pense durante toda a ação — e não se limite a ficar atirando ou saltando na mesma direção.



Jogo de ação Intellivision: Shark Shark, um tubarão feroz que ataca os peixes do jogador.

Com esses diferenciais, a Digimed, empresa do grupo Sharp encarregada de industrializar e comercializar o Intellivision no Brasil, acredita que poderá conquistar um segmento do mercado insatisfeito com os demais sistemas. O fato de os concorrentes — especialmente Polyvox, com Atari, e Philips, com Odyssey — já estarem no mercado há mais tempo parece não preocupar, inclusive porque o grupo Sharp pretende iniciar a comercialização do Intellivision com pequena quantidade de aparelhos.

— Acreditamos que o consumidor está um pouco confuso — diz Marco Antonio Penteado, responsável pelo projeto Intellivision no grupo Sharp — 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.



Um dos jogos de habilidade de maior sucesso nos EUA é o Frog Bog: cada jogador controla um dos sapos, que saltam para tentar comer os insetos.

Juntamente com os 5 mil consoles que serão colocados à venda a partir de dezembro, a Digimed irá lançar onze títulos de cartuchos, escolhidos entre os cerca de 50 títulos do catálogo original Intellivision. Como este é um mercado imprevisível, a empresa prefere sentir a reação a esses primeiros lançamentos, para depois colocar à venda outros títulos.

OS JOGOS

Os onze jogos da primeira série são bastante variados, incluindo títulos esportivos (**Futebol** e **Tênis**), espacial (**Astrosmash**), de ação (**Triple Action** e **Shark Shark**), de raciocínio (**Snafue Lock'n'Chase**), de habilidade (**Burgertime** e **Frog Bog**), de salão (**Poker/Black Jack**) e educativo (**Math Fun**). Deles, apenas os esportivos e o de salão têm equivalentes semelhantes em outros sistemas. Os demais têm detalhes exclusivos da Mattel norte-americana, que através de uma joint-venture concedeu licença para a Digimed no Brasil.

Segundo alguns especialistas, são jogos destinados a quem já tem alguma prática com outro sistema, já que o desenvolvimento e as ações em alguns cartuchos são mais elaborados e complexos. O grupo Sharp, porém, parece não acreditar muito nessa tese. Prefere apostar numa mudança da tendência verificada até agora no mundo inteiro, em favor do sistema Atari, achando que o Intellivision pode ser a primeira opção para o consumidor. O Intellivision irá custar um pouco mais caro que os consoles das linhas Atary e Odyssey (cerca de Cr$ 250 a 300 mil), preço de lançamento equivalente aos aparelhos baseados no Colecovision. Os cartuchos serão comercializados numa faixa de preço também um pouco acima: entre Cr$ 30 e 40 mil.

Quanto à compatibilidade com os demais sistemas, a Digimed também demonstra pouca preocupação. Nos EUA, já existe um acessório Intellivision que permite colocar neste console cartuchos Atari (que são a maioria no mercado). Aqui, essa novidade não deverá ser introduzida tão cedo: quem comprar um Intellevision poderá usar apenas os onze cartuchos nacionalizados pela Digimed — além, é claro, dos cartuchos importados Intellevision que circulam em lojas especializadas ou na Zona Franca de Manaus. Já um outro acessório dessa marca — Intellivoice, módulo que permite colocar sons nos jogos — poderá ser lançado aqui em breve: depende apenas de como os consumidores recebam este novo videogame nacionalizado em Manaus.



O futebol, aqui, é um jogo bem parecido com o futebol dos estádios. Os jogadores se movimentam pelo campo todo, marcam gols e até a torcida vibra...

ACESSÓRIOS: NÃO ESQUEÇA.

Quem já comprou ou está pensando em comprar um videogame não deve esquecer da sua manutenção. Embora os consoles em geral tenham boa resistência, é comum os conectores falharem depois de algum tempo de uso; ou os controles não obedecerem aos movimentos do jogador, por causa de mau contato nos cabos. Existem dezenas de oficinas especializadas na manutenção dos aparelhos de videogame, muitas ligadas a videoclubes e locadoras. E já existe um fabricante a Milmar, de Campinas (SP), com representação na capital — que produz acessórios como alavancas avulsas, fontes de alimentação, adaptador para antena de TV e fixador de joystick.



O JOGO NACIONAL

O mercado brasileiro de videogames está-se expandindo também no setor de software, ou seja, a produção de cartuchos com jogos. Diversos pequenos fabricantes estão-se especializando em cartuchos, principalmente para o sistema Atari. Um deles é a Atari Eletrônica, ligada ao Canal 3 (videoclube de São Paulo, fone 011-883-3447), que criou inclusive uma categoria especial de cartuchos: a "série ouro", usando a marca Intellivision (pertencente à Sharp, por contrato com a Mattel, dos EUA) mas com jogos para Atari. Já a Cromax produz cartuchos tanto para o Atari 2600 como para o Colecovision e suas versões nacionalizadas (fone 011 -228 - 2598). Outro novo fabricante de cartuchos é a Zirok, que produz apenas para quem possui console Atari (fone 011-826-5892). Dos três, apenas a Zirok não usa o sistema de venda direta ao consumidor. Já existe também, em São Paulo, uma loja especializada na venda de cartuchos: a Special Game, revenda de cartuchos de várias marcas (fone 011-826-5247).



CARTUCHO EM DOBRO

Entre os usuários de videogames é freqüente a queixa de que cada cartucho contém apenas um jogo — ou, quando muito, variações em torno do mesmo jogo. Uma alternativa são os cartuchos da Digitel, indústria eletrônica paulista que está comercializando cartuchos com dois jogos cada um. São mais de 120 títulos diferentes, combinando vários jogos, que o consumidor pode escolher. A vantagem é que, nesse sistema, o custo de cada jogo é mais barato: um cartucho com dois jogos em geral custa Cr$ 2 a 3 mil a mais que um cartucho comum.

O MOTOGAME, UM DESAFIO.

O que há de comum entre os videogames e as motos? Aparentemente, muito pouco. Mas, nos EUA, os adeptos de ambos já descobriram formas de ligar as duas manias. A Mattel está lançando no mercado norte-americano um cartucho denominado **Motocross**, cujo desafio para o jogador é semelhante ao dos pilotos desse tipo de competição: dirigir uma moto por terrenos acidentados, cheios de obstáculos, sem cair. Já os motociclistas acabam de descobrir a utilidade dos videogames como passatempo durante as corridas de enduro (tipo de prova em pistas difíceis, como a disputada do Rio de Janeiro até Ouro Preto).

CAIXA DE JOGOS

Mais uma novidade para se transportar videogames. É a Videogame Box, vendida pela AP Áudiovideo Ltda. Trata-se de uma caixa que pode transportar um Atari 2600, um par de paddles, um par de joysticks e até dez cartuchos. Ela é fabricada em plástico e pesa aproximadamente 400 gramas. Suas medidas são 50 centímetros de largura, 38 de profundidade e 12 de altura. A fábrica oferece a caixa, por enquanto, apenas na cor preta, mas futuramente haverá mais cores à disposição do consumidor.

VIDEO GAME

Escolha bem os jogos para sua TV

Com o lançamento do videogame da Sharp (leia na página 92), são agora sete os modelos nacionalizados de console para jogos de vídeo, com quatro sistemas diferentes. Um deles — o Odyssey — é exclusivo da Philips e incompatível com os demais; outros dois — Onyx e Splicevision — são adaptações do Colecovision norte-americano, ambos semelhantes entre si, mas também sem compatibilidade com os outros. E, além do Sharp, que utiliza um outro sistema (Intellivision), há mais três aparelhos nacionalizados com base no Atari 2600: Atari/Polyvox, Dismac VJ-9000 e Dynavision.

Com tudo isso, são dezenas de cartuchos com jogos diferentes — inclusive os produzidos por outras empresas — para quem escolheu (ou está pensando em escolher) um desses aparelhos. Alguns jogos existem em várias versões, caso de **Donkey Kong**, por exemplo, criado originalmente para o sistema Colecovision e depois adaptado para o Atari 2600. No caso brasileiro, há ainda outras diferenças, a começar do próprio nome: **Donkey Kong** ganhou uma versão da Splice (com o nome de **Monkey Dong**), outra da Dynacom (**O Abominável Gorila**) e uma terceira da Dismac (**Monkey**).

São muitas as marcas de videogame no mercado, divididas em quatro sistemas incompatíveis entre si. E o jogador deve escolher o cartucho certo para o tipo de aparelho que possui.

Por isso, na hora de escolher um cartucho, o consumidor deve observar se por acaso já não conhece aquele jogo com outro nome. Quanto ao jogo em si, as diferenças são entre sistemas. **Donkey Kong,** na versão para o Colecovision, tem definição gráfica mais detalhada e alguns movimentos diferentes da versão para Atari. Em compensação, os jogos do sistema VCS 2600, em geral, têm maiores variações e, portanto, mais desafios. Conheça aqui alguns dos jogos mais emocionantes, nos sistemas Odyssey, Atari e Colecovision.



OVNI - Outro jogo encontrado em várias versões parecidas. O jogador controla uma nave espacial equipada com canhões giratórios de laser e que pode ser protegida por campos de força magnéticos. Tudo para combater objetos não identificados. **Odyssey.**

ATLANTIS — Também conhecido como **Atlântida** ou **Guerra da Atlântida**, este jogo passa-se numa cidade submarina invadida por seres de outro planeta. A missão do jogador é defender a cidade, usando três bases de defesa antiaérea. **Atari.**





PINBALL - São várias as versões, geralmente semelhantes ao jogo eletrônico (fliperama) já conhecido. Há diversos graus de dificuldade e podem participar até quatro jogadores. Os pontos de cada um vão sendo marcados na tela, automaticamente. **Odyssey e Atari.**

29 FEV 1984



ZIPPER — Também chamado **Zipper Maze**, este é um jogo de rapidez e habilidade. O desafio é passar um zíper por todo o quadro, fechando as salas em que se divide a tela. Mas é preciso cuidado com fantasmas e com o inimigo que vai abrindo os zíperes. **Coleco**.

DEFENSORES DA LIBERDADE — Jogo espacial: uma nave tenta resgatar prisioneiros no espaço, enfrentando constelações de minas errantes que podem chocar-se com ela e destruí-la. Dois jogadores (piloto e co-piloto) comandam a nave, atirando e fazendo manobras. **Odyssey**.

MOUSE TRAP — Pode ser encontrado também como **Pacri Monster** ou **Ratoeira**. Um dos sucessos do momento, jogo que exige bastante habilidade e reflexos. O jogador comanda um rato por um labirinto, devorando pedaços de queijo e fugindo de gatos famintos. De repente, o rato pode se transformar num cão, atacando os gatos. **Atari e Coleco**.

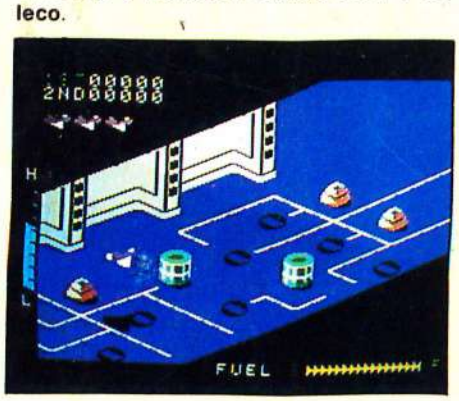
BERZERK - *Num planeta escuro e deserto*, uma espaçonave enfrenta inimigos que podem aprisioná-la num labirinto eletrificado. Há ainda robôs assassinos, atacando sempre. A opção é destruí-los com raios laser, ou então se esconder. **Atari.**

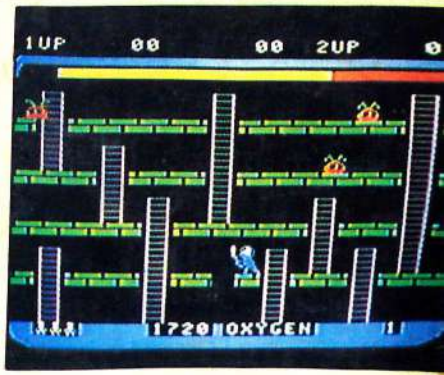
KABOOM - Disponível também como **TNT** ou **O Louco Atirador de Bombas**, este é um dos jogos de habilidade que fez grande sucesso nos EUA. O jogador tem três caçambas para recolher as bombas atiradas pelo bandido e evitar sua explosão. Cada vez elas caem em maior quantidade e velocidade. **Atari**.

HANGMAN — O conhecido **Jogo da Forca**. Um tipo de jogo útil, por exemplo, para quem está estudando inglês. O sistema é o convencional: tenta-se formar na tela uma palavra, letra por letra; caso contrário, a punição é a forca. **Atari**.

CONFLITO CÓSMICO — Jogo de guerra intergaláctica, cheio de efeitos visuais. Um caça estelar persegue no espaço naves inimigas, destruindo-as com raios laser. Um alarme ajuda-o a localizar essas naves, a partir do centro da tela. **Odyssey.**

ZAXXON — Um dos poucos com efeitos tridimensionais, pode ser encontrado também como **Jaxxon** ou **Duelo Espacial**. Uma espaçonave tenta atravessar a região inimiga, repleta de paredes e obstáculos. Para marcar pontos, deve bombardear aviões e destruir campos de força. Além de enfrentar o monstro Zaxxon. **Atari e Coleco**.





SPACE PANIC — Ou **Pânico Cósmico**. Para se livrar de inimigos espaciais, o piloto deve abrir buracos onde os coloca, e depois tampa os buracos. Há três tipos de inimigos (monstros) diferentes, e o jogador tem que manobrar por escadas, evitando o ataque dos monstros. E controlar sua quantidade de oxigênio. **Coleco**.

SMURF - Também conhecido como **Duende**, este é um dos jogos mais criativos. As situações são totalmente imprevisíveis: o herói caminha por uma floresta e de repente é atacado por insetos, morcegos etc., que se movimentam das formas mais variadas. Exige reflexos e muita habilidade. **Coleco e Atari.**

KEYSTONE KAPERS — Ou **Procura-se**, ou ainda **Pega Ladrão**. Jogo de raciocínio e habilidade, em que o jogador deve comandar policiais à procura de um ladrão. Este se esconde e foge por rampas, escadas e elevadores. **Atari**.

COMMANDO RAID — Traduzido como **Os Andróides Pára-quedistas** ou **Pára-Tropa**, é mais um jogo de batalha, com a diferença que os inimigos atacam de helicópteros e pára-quedas. O jogador se defende com canhões, que podem ser alcançados pelos pára-quedistas. **Atari**.

Sigla editora

DIRETORES:
Charlotte Seddig
Maria Célia Furtado
Josias Silveira

video news

REDAÇÃO:

Redatores Chefes: Maria Isabel Reis e Orlando Barrozo.

Diretor responsável: Josias Silveira.

Colaboradores:
Dorotéia Fragata, Daniel Serrano, José Maria Santana, Luis Carlos de Assis, Maurício Barbosa (Correspondente no Rio de Janeiro), Malu Oliveira, Monica Mascellani (Arte), Paulo Batista, Paulo Nogueira, Paulo Ricardo Andrade, Ricardo Brandau, Rodney Mello (Correspondente em Hollywood), Rubens Ewald Filho, Ulla Schoeffel e Valdemar Kelman.

Fotografia: Apolo Ghiurghi e Mário Bock.

Consultores:
Antonio Salles Teixeira Neto (Vídeo) e Renato M. E. Sabbatini (Informática).

EDIÇÃO DE ARTE:
Carlos Eduardo Guida (Editor), Paulo Affonso Soares, Carlos Edmur Cason (Arte), Salvatore Macera e Paulo Roberto M. Jorge (Produção Gráfica).

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE:
São Paulo:
Gerentes: Antonio Roberto Casarin e Carlos Estellita C. Pessoa.
Assistentes: Sheila Cristina Kárpáti e Vânia Toldo.
Arte: Fulvia Hofman Golcman e Denise M.M. Hiss.
Representantes em São Paulo: Cintia G. de Carvalho, Eduardo J.M. Vergueiro, Luiz Eduardo Grecco, Marcos A.C. Barros, Osmar Silva, Reinaldo Lopes, Ricardo Rocha, Sandra Eloisa Arvage.
Rua Alice de Castro nº 60 — Vila Mariana — São Paulo — SP — CEP 04015 — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR.
Representantes no Interior de São Paulo: Felisberto Alves Melão — Av. Pereira da Silva 164 - CEP 18.100 - Sorocaba/SP - Tel.: (0152) 33-3733. **Rio de Janeiro:** **Gerente**: Antonio Aylor Farnezi. **Assistente:** Maria Nazareth Del'Esposti Paulo. **Representante no Rio de Janeiro:** Antonio Valmir Jardim Aleixo: Rua Marechal Câmara 160/17º - sala 1705 - Edifício Orly - Bairro Castelo - CEP 20020 - Rio de Janeiro/RJ - Tel.:(021) 220-5410.**VÍDEO News** é editada pela **SIGLA Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro nº 60** - Fone: (011) 549-1433 - TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR - CEP 04015 - São Paulo - SP - Brasil. Sucursal - Rio de Janeiro - Av. Marechal Câmara 160/17º - sala 1705 - Edifício Orly - Bairro Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20020 Fone: (021) 220-5410.
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.—Rua Teodoro Silva 907 - Rio de Janeiro. **VÍDEO News** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista, e podem ser até contrárias às mesmas. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga- Rua do Cadete 209 - Registro no 5º ofício de Títulos e Doc. sob nº 2191 do livro A.L.P. Registro no INPI protocolo nº 810769310.

Composição e Fotolitografia Tel. 266-7099 R.2406/25-SP

O ESTADO DE S. PAULO

bosatelli

Sigla editora

Número 18 — Ano 2 — Cr$ 1.200,00

EXEMPLAR DE ASSINANTE
VENDA PROIBIDA

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.4502
2 N. 18 DATA 1983

videonews

videocassete • microcomputador • videogame • som

EXCLUSIVO

A NOVA CÂMERA DA JVC: GX-N5U.



COMO ESCOLHER O MELHOR VIDEO

FAÇA VOCÊ MESMO

MANUAL DO PANASONIC PV-1220

APRENDA A GRAVAR BEM DA TELEVISÃO

VIDEOGAME: MAIS EMOÇÕES.


THE
DynaVision
SYSTEM
POWER
DynaVision
COLOR
B/W
TV MODE
A
RIGHT SKILL
PROGRAM RESET
DYNACOM
A
B
LEFT SKILL
PROGRAM SELECT
yutaka kawase
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 integrada 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.

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) 223-2199 · CX. Postal 54.111 · São Paulo, SP

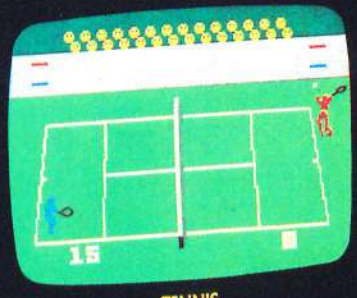
COMPARE INTELLIVISION COM OS OUTROS VIDEO GAMES.



E QUE VENÇA O MELHOR.



BURGERTIME



TENNIS



FROG BOG • O Pântano dos Sapos



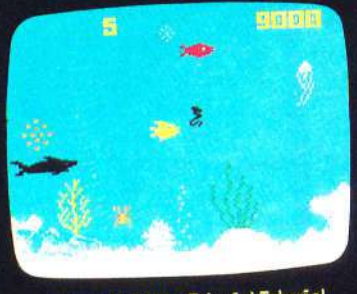
POKER/BLACK JACK



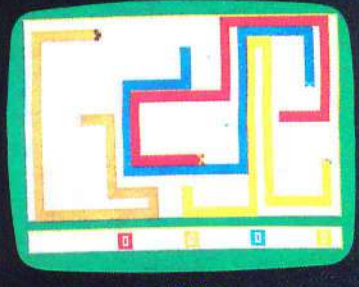
LOCK'N'CHASE



FUTEBOL • Soccer



SHARK! SHARK! • Tubarão! Tubarão!



SNAFU



MATH FUN • Brincando com a Matemática

– 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 você 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, carteado e estratégia. Todos eles inteligentes e emocionantes. Não tem erro.



ASTROSMASH

INTELLIVISION
O VIDEO GAME INTELIGENTE

VIDEO GAME

Cartuchos: escolha suas novas emoções.

Novos jogos são lançados a todo momento. Outros, mais conhecidos, continuam sendo desafios surpreendentes para os jogadores. Nas lojas, clubes ou locadoras, as emoções dos videogames podem ser sempre renovadas. Não importa a marca do seu console.

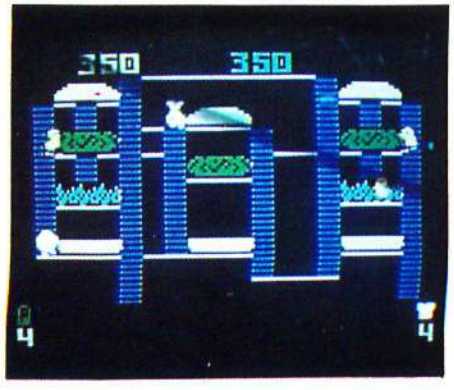
Cada aparelho de videogame em geral vem acompanhado de um cartucho. E o fabricante normalmente fornece uma lista de seus jogos compatíveis com aquele console. O jogador deve então se basear nessa relação para escolher suas diversões domésticas; se quiser outros jogos terá de trocar seu aparelho, ou então jogar na casa de algum amigo.

Preocupados com isso, muitos fabricantes norte-americanos passaram a criar jogos em diversas versões — uma para cada um dos quatro principais sistemas de videogame existentes. Esses quatro sistemas — Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision — têm suas características próprias, tanto no visual como no funcionamento, o que os torna incompatíveis entre si. Só que alguns jogos obtiveram tanto sucesso que passaram a ser produzidos em duas, três ou até quatro versões diferentes. Por isso, ao escolher determinado cartucho, o jogador deve checar se o formato e as conexões servem no seu aparelho.

Há ainda o problema dos nomes dos jogos. No Brasil, várias empresas estão lançando cartuchos com títulos traduzidos ou adaptados. **Star Wars**, por exemplo, baseado no filme **Guerra nas Estrelas**, pode ser encontrado com seu nome original ou como **Guerra na Galáxia**, que por sua vez nada tem a ver com **Galaxian**, um outro jogo completamente diferente.

Outro exemplo: existem vários jogos de corridas, com nomes parecidos mas de características bem diferentes. **Grand Prix, 1.000 Milhas, Enduro, Fórmula 1** são apenas alguns desses títulos, que podem confundir o usuário. O melhor mesmo é testar o jogo antes de comprar (ou alugar): verificar suas variações, seus graus de dificuldade e a movimentação das figuras na tela de TV. E só então escolher. Aqui estão alguns dos títulos disponíveis em lojas, clubes e locadoras:

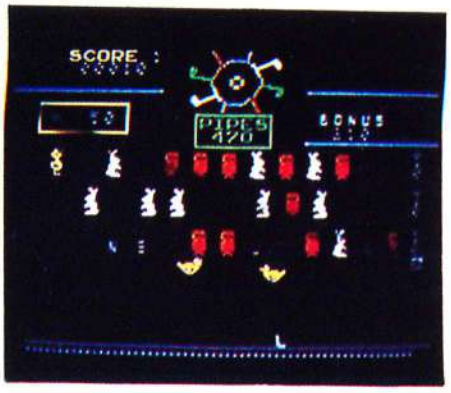
TURBO — Visualmente, este é um dos jogos de velocidade mais bem elaborados. Mas o desafio é praticamente o mesmo dos outros jogos desse tipo: conduzir seu carro no menor tempo possível, evitando os concorrentes. No Exterior, encontra-se um volante e um pedal especial, como acessórios, que podem ser acoplados ao console para facilitar as ações. **Colecovision**.



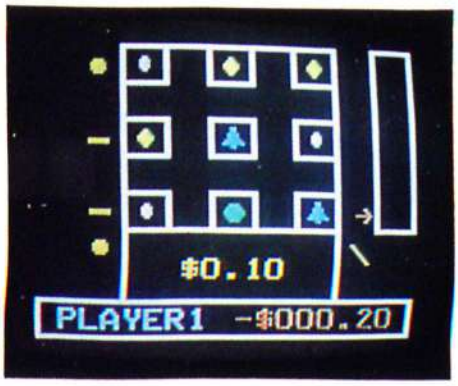
BURGERTIME — A idéia aqui é montar sanduíches utilizando os ingredientes que estão na tela: salsichas, ovos, picles. O jogador, no caso, é o mestre-cuca que deve atrair esses ingredientes, subindo e descendo escadas, para amassá-los com camadas de pão. **Intellivision.**

DUELO NO VELHO OESTE — Cada jogador comanda um pistoleiro que tem um revólver com seis balas. Entre eles há árvores, onde os tiros podem ricochetear e atingir qualquer um dos dois. Há ainda munição escondida, e vence quem conseguir acertar o inimigo dez vezes. **Odyssey.**

CARNIVAL - Pode ser encontrado também como **Riffle Shoot, Domingo no Parque** ou **Tiro ao Alvo.** Trata-se de uma roleta com vários objetos, que o jogador deve atingir para ir acumulando pontos. Em algumas versões, há inclusive a música característica desse tipo de passatempo. **Colecovision/Atari.**



CHOPPER COMMAND — Trata-se de **Comando Suicida** ou **Missão Vital**, um jogo de habilidade e estratégia. O jogador conduz um helicóptero equipado com raios laser, que orienta um comboio de caminhões com carga preciosa. Com um radar, ele deve antever a chegada dos inimigos. **Atari**.

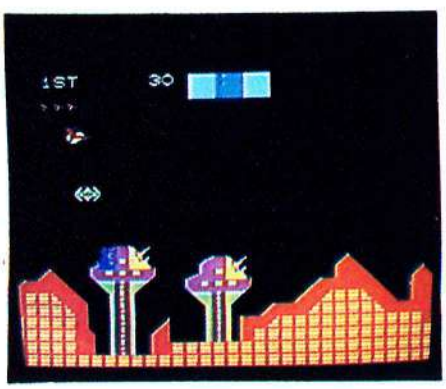


CAÇA-NÍQUEIS — Pode ser jogado até por quatro pessoas, que fazem suas apostas antes de começar o jogo. Pressionando a tecla ACTION do joystick, os números e figuras começam a se movimentar em combinações horizontais ou diagonais. **Odyssey**.

BILHAR — em algumas versões, chama-se **Trickshot**. É o conhecido jogo de salão, mas aqui a mesa de bilhar ocupa quase toda a tela de TV. Nela, estão as bolas que devem ser encaçapadas pelo taco do jogador, controlado pela alavanca de comando. **Odyssey/Atari**.

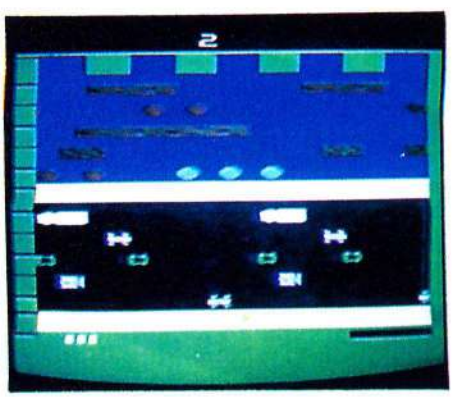
VENTURE — Existem diversas versões, com nomes como **Explorer**, **Aventura** ou **Tesouro da Torre**. O desafio é procurar tesouros escondidos, e protegidos por monstros, dentro de uma torre. O aventureiro tem que subir nos vários andares da torre e destruir os monstros com seu arco e flecha. **Colecovision/Atari**.

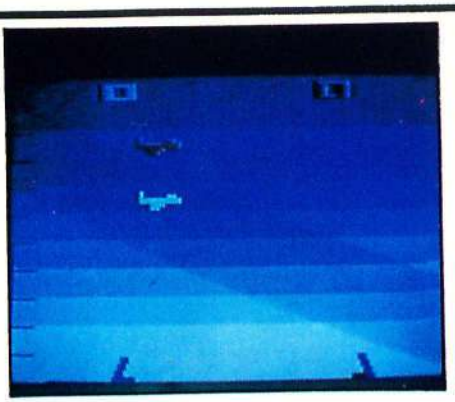
SHARK SHARK — No fundo do mar, o jogador controla um pequeno peixe em meio a inimigos como tubarões, cavalos-marinhos e caranguejos. Ele deve ir comendo peixes menores para marcar pontos e crescer de tamanho. Pode também morder a cauda do tubarão, mas com cuidado para não ser engolido por ele. **Intellivision**.



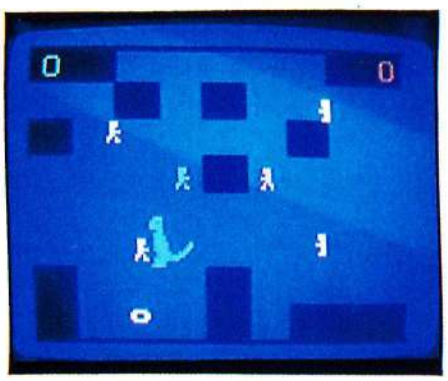
COSMIC INVADER — No original norte-americano, chama-se **Cosmic Avenger** mas pode ser encontrado também como **Bombardeio**. O jogador comanda uma nave espacial que tenta destruir bases inimigas em planetas distantes. Mas deve se proteger contra mísseis antiaéreos e foguetes que o atacam. **Colecovision**.

FROGGER — O jogador deve ter habilidade e raciocínio rápido para conduzir um sapo que quer atravessar uma avenida congestionada em plena hora do rush. Depois, atravessar um rio saltando sobre tartarugas e pedaços de madeira e evitando jacarés que querem devorá-lo. **Atari**.





AIR-SEA BATTLE — Entre os jogos de batalhas, este é um dos que fizeram maior sucesso nos EUA. São 27 variações no mesmo cartucho, em que o jogador pode escolher entre comandar um submarino, um barco ou um avião, disparando contra inimigos aquáticos ou aéreos, que vêm em várias direções e velocidades diferentes. **Atari.**



EM BUSCA DOS ANÉIS PERDIDOS — Uma mistura de ação e estratégia, este jogo deve ser disputado de preferência por três jogadores. Um deles esconde os dez anéis do jogo e movimenta os monstros, enquanto os outros dois tentam encontrar os anéis escondidos. **Odyssey**.



PAPA-TUDO — Conhecido também como **Lady Bug**, este jogo é uma réplica do conhecido **Pac-Man**, com algumas diferenças. O jogador tem que percorrer um labirinto devorando bolachas, perseguido por caveiras e insetos venenosos. Algumas portas podem se fechar ou se abrir em seu caminho, tornando mais complicado o labirinto. **Colecovision.**

TENNIS — Os tenistas podem achar que é fácil marcar pontos neste jogo, mas o desafio é bem diferente do jogo de tênis comum. O jogador deve se orientar não apenas pela bola mas pelas sombras também. E calcular a força que deve colocar ao bater na bola. **Intellivision/Atari**.

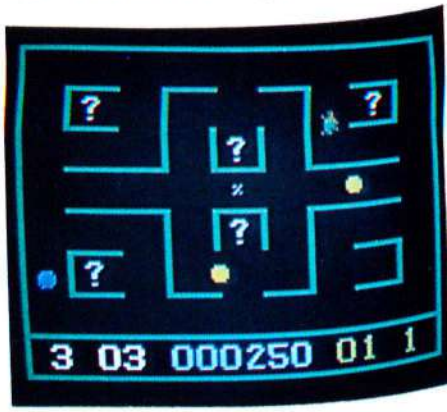


MATH FUN — Um dos chamados "jogos inteligentes", destinado principalmente a crianças. São as quatro operações aritméticas, desenvolvidas através de quatro gorilas que são movimentados pelos jogadores. Eles estão na beira de um rio e têm que ultrapassar alguns obstáculos para completar os cálculos. **Intellivision.** (Há ainda **Math Grand Prix,** da Atari, mais ou menos semelhante, só que utilizando carros de corrida em vez dos gorilas.)

STAR VOYAGER — Um jogo espacial, também chamado **Viajante Estelar** ou **Viagem Espacial**. A missão do jogador é libertar uma cidade galáctica sem colidir com as estrelas que atravessam seu caminho. Há ainda os inimigos, que devem ser localizados por radar e destruídos com laser. **Atari**.

MEGAMANIA — Já foi traduzido como **Aventura Espacial** e **Alienígenas.** Para quem já jogou **Space Invaders**, um dos jogos mais conhecidos, este desafio é um pouco mais complicado. Com um canhão laser, o jogador deve destruir inimigos que descem pela tela. É preciso ser rápido e também economizar combustível. **Atari.**

TARTARUGA — Jogo de habilidade que fez grande sucesso nos EUA. O jogador deve ajudar as tartarugas a encontrar seus filhotes e levá-los para casa. Mas há besouros que querem impedir isso e é preciso fugir deles também. **Odyssey**.





UM NOVO JOYSTICK

Fabricante de cartuchos compatíveis com o sistema VCS Atari, a Dynacom, uma indústria eletrônica paulista, está lançando um complemento para quem já possui o console Atari: um novo tipo de joystick. Trata-se de um design diferente, que permite ao jogador utilizar apenas uma das mãos (tanto a esquerda como a direita). No próprio corpo da alavanca está o botão de disparo, que deve ser acionado com o polegar. O **Dynastick**, como é chamado o acessório, está sendo vendido nas lojas especializadas ao preço em torno de Cr$ 25 mil, e pode ser conectado diretamente na entrada de joystick do Atari 2600 importado, ou das versões nacionalizadas desse console (como as da Polyvox e Dismac).

JOGADORES, UNAM-SE.

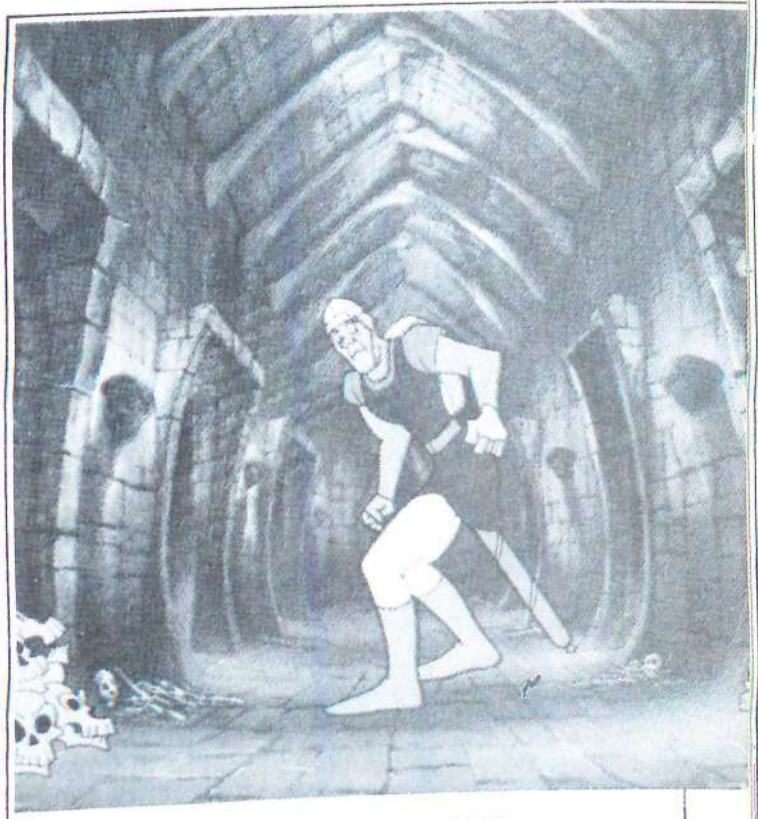
Surge no Brasil o Atari Clube, que pretende reunir os proprietários de videogame Atari, da Polyvox. Para se associar, é necessário comprar um console Atari/Polyvox e preencher um cupom que vem junto com o produto. Esse cupom dá direito a uma carteirinha de sócio, uma camiseta e uma carta com informações sobre o funcionamento do clube. Segundo a Polyvox, a idéia é possibilitar a interação entre os sócios — acredita-se que sejam adolescentes, em sua maioria —, através da troca de informações e disputas de torneios, inclusive campeonatos mundiais promovidos pela Atari dos EUA. Por enquanto, haverá torneios locais, patrocinados por revendedores.

A VOLTA DO INVENTOR

Ele foi, na prática, o inventor dos videogames na forma como são conhecidos hoje. Onze anos atrás, Nolan Bushnell pegou uma idéia de um engenheiro inglês, fundou a Atari e ganhou milhões de dólares, até 1976, quando vendeu a empresa ao grupo Warner. Com os US$ 10 milhões que recebeu pelo negócio, fundou a Pizza Time Theater, uma rede de lanchonetes e pizzarias onde a atração não é apenas a comida mas também fliperamas (os **arcades**). Agora, Bushnell está de volta: os jogos que ele desenvolveu em seus fliperamas agradaram tanto que a Atari resolveu convidá-lo para desenvolver adaptações desses jogos para consoles domésticos. Os primeiros lançamentos deverão chegar às lojas dos EUA no início deste ano.

NÃO CONFUNDA

Depois do lançamento do Videogame Intellivision nacionalizado, produzido em Manaus pela Digimed (do grupo Sharp), surgiram algumas confusões no mercado em torno dessa marca. É que o Canal 3, empresa paulista fabricante de cartuchos, já há algum tempo vem comercializando jogos com a marca Intellivision, embora não sejam jogos compatíveis com esse sistema (funcionam apenas em aparelhos Atari 2600). O Canal 3, inclusive, afirma ter registro, no Instituto Nacional de Propriedade Industrial, da marca Intellivision, que nos EUA pertence à Mattel Electronics. A Digimed, em acordo com a Mattel, foi autorizada a lançar o console e os cartuchos originais Intellivision no Brasil.



JOGOS POR LASER

A tecnologia do laser chegou também aos videogames. Nos EUA desde o final do ano passado vem sendo comercializado **Dragon's Lair**, um aparelho que mais parece um desenho animado, pela qualidade do design de suas figuras. Para obter esses efeitos, seus criadores utilizaram raios laser que fazem as figuras se moverem na tela obedecendo ao roteiro programado. A história é simples: um caçador deve resgatar sua namorada presa numa casa mal assombrada. A diferença, em relação aos jogos convencionais, está no comportamento do jogador: ele só entra em ação algumas vezes, quando o caçador tem que tomar uma decisão mais séria. No mais, os personagens agem sozinhos; quer dizer, na maior parte do tempo o jogador apenas assiste, não intervém na ação. **Dragon's Lair** é, na verdade, uma espécie de "fliperama doméstico", que só pode ser utilizado para esse jogo.



GEMINI, DIVERSÃO EM MENOR TAMANHO.

Um console bem menor que os outros, compatível com cartuchos Atari (ou equivalentes). Este é o Gemini, lançado pela Coleco nos EUA e que tem como principais inovações os controles diferentes e os encaixes mais simples.

Muitos fanáticos pelos videogames correram para as lojas norte-americanas em busca da "grande novidade": seria um console de videogame com as qualidades do Colecovision, mas compatível com qualquer cartucho Atari.

Seu nome: Gemini, lançado pela Coleco recentemente nos EUA e que em pouco tempo se tornou um dos sucessos de 83. Não sem certa polêmica: para muitos especialistas, trata-se de um caso típico de violação da lei dos direitos comerciais. Mas os consumidores, pouco preocupados com isso, se interessaram tanto pela novidade que acabaram provocando um processo da própria Atari contra a Coleco.

O Gemini, na verdade, é simplesmente o Atari 2600 com design diferente. De dimensões bem menores (praticamente a metade do console original), ele possui os botões de comando e as conexões para os controles na parte frontal do painel, e não atrás como no 2600. Os comandos são os mesmos: botão liga/desliga (ON/OFF), botão de cor (BLACK/WHITE), seleção de jogo (GAME SELECT) e início de jogo (RESET). Ao lado das conexões para os controles direito e esquerdo, estão dois botões para se escolher o grau de dificuldade do jogo.

Enfim, são as mesmas características de funcionamento do Atari 2600, inclusive com entrada para cartuchos semelhantes. Esta, aliás, é uma característica do Gemini: nele podem ser colocados cartuchos do sistema VCS criado pela Atari, de qualquer marca (Activision, Imagic e as demais norte-americanas).

A Coleco modificou basicamente os controles, que no Gemini são integrados (joystick e paddle numa mesma peça). Assim, o jogador deve apenas conectar corretamente o controle e deixá-lo integrado ao console, sem ter que trocá-lo quando for usar um jogo que exija joystick ou paddle, como acontece nos outros consoles. O botão de disparo fica na lateral, para ser pressionado com o polegar esquerdo.

Apesar de fabricado pela Coleco, o Gemini nada tem a ver com o console Colecovision, do mesmo fabricante. Os dois sistemas são totalmente incompatíveis, ou seja, cartuchos de um não podem ser introduzidos no console do outro. Também a definição gráfica dos jogos é diferente do Colecovision: no Gemini, as imagens que aparecem na tela de televisão têm as mesmas características que se vê usando-se um console Atari 2600.

Apesar disso, nos EUA muitos consumidores foram traídos pela confusão das marcas, já que a Coleco usou habilmente a fama de seu console principal (Colecovision), dando a entender que o Gemini seria superior ao Atari 2600. A diferença mais importante, no caso, está nos cartuchos. A Coleco é hoje um dos principais fabricantes de cartuchos dos EUA, tanto os cartuchos específicos para o console Colecovision como para o Atari. E esses jogos, segundo especialistas, são mais elaborados com figuras mais expressivas e cores mais definidas. No entanto, são jogos que podem ser colocados tanto no Atari 2600 como no Gemini, com o mesmo rendimento.

Um dos fatores que explicam o sucesso do Gemini é seu preço, inferior ao Atari 2600 da época do lançamento. De início, o Gemini foi comercializado a 150 dólares, uma faixa de preço pouco inferior ao Atari. Começou então uma guerra de preços entre as duas marcas, de tal forma que hoje é possível adquirir um console novo em lojas dos EUA por cerca de 80 dólares (tanto de uma marca como de outra). Como no Brasil, porém, pode-se encontrar nos EUA aparelhos até por preço inferior, embora no caso seja preciso verificar a origem do console e seu verdadeiro estado de conservação.

Para complementar seu lançamento, a Coleco resolveu investir na produção de acessórios. Juntamente com o Gemini foi lançado o Sound I, módulo de voz que pode ser facilmente ligado ao Gemini (ou ao Atari 2600) e produz efeitos sonoros interessantes em alguns jogos. Esse acessório é particularmente indicado para jogos educativos (os chamados **Play'n'Learn**, uma linha especial criada pela Coleco). São cartuchos comuns, mas cuja ação se destina basicamente ao aprendizado de matemática ou de línguas. Com o módulo de voz, esse aprendizado fica mais fácil para as crianças.

Outra novidade criada pela Coleco é o sistema Kid Vid, um módulo que funciona conectado ao console e que facilita o ensino de gramática, música, aritmética e noção de cores, através de sons. O módulo pode ser acionado por cartucho ou por fita magnética e funciona ligado tanto ao Atari 2600 como ao Gemini.

Para este início de 84 está previsto o lançamento de uma série de jogos em terceira dimensão, projetados por John Dykstra, o criador de efeitos especiais de filmes como **Guerra nas Estrelas** e **Raposa de Fogo**. Ele foi contratado pela Coleco para desenvolver jogos desse tipo, compatíveis com os sistemas Atari (ou Gemini) e Colecovision.

Sigla editora
Número 30
Ano 3 — Cr$ 4.680

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.4502 V
03 30 1984
V. N. DATA

videonews

EXEMPLAR DE ASSINANTE
VENDA PROIBIDA

videocassete • microcomputador • videogame • som

NOVOS FILMES EM FITA. E TUDO SOBRE O FESTIVAL.

Além dos melhores lançamentos para o seu videocassete, cobertura completa do grande festival do Rio.

ORGANIZE SUA VIDEOTECA

Dicas para organizar melhor suas fitas.

SOM DOS ANOS 90

Saiba quais equipamentos podem acompanhar o toca-discos a laser

MICROTERAPIA: FREUD EXPLICA.

O microcomputador também pode ser seu analista.

ABC DO VÍDEO

Os termos mais usados, sem complicação.

EXCLUSIVO: UM PORTÁTIL HI-FI.

Conheça o novo Panasonic PV-8600, grande sucesso do momento no Exterior.



Para MANAUS, BOA VISTA, PORTO VELHO, RIO BRANCO e SANTARÉM. Via Aérea: Cr$ 6.080

A EMOÇÃO DE FAZER CADA VEZ MAIS PONTOS

Táticas e estratégias para bater recordes em alguns dos melhores jogos disponíveis para os quatro sistemas de videogame: Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision. São jogos variados, dos espaciais (como Tron-Discos Mortais) aos de pura habilidade (como Hero e Jungle Hunt).

JUNGLE HUNT

Sistema: Atari. Fabricante: Atari/1983. Para um jogador, com joystick.

Um jogo difícil, em que a missão é ajudar um lord inglês a resgatar sua amada, presa numa tribo de canibais, atravessando uma floresta. Para isso, ele tem cinco vidas e ganha uma vida-extra ao completar 10.000 pontos.

Cada aventura tem quatro fases. Na primeira, o herói deve saltar por cipós (cada salto vale 100 pontos). Depois, atravessar um rio infestado de jacarés mas com limite de tempo para ficar no fundo d'água, pois o oxigênio é limitado (cada jacaré eliminado pode valer de 100 a 300 pontos). Na tela seguinte, o herói deve ultrapassar uma avalanche de pedras (200 pontos por obstáculo e 50 ou 100 pontos quando as pedras passam por cima). Finalmente, enfrentar os dois canibais para soltar a moça (cada canibal vencido vale 200 pontos). O jogador recebe ainda mais 500 pontos por tela superada e um número de pontos igual ao triplo do bônus restante. A cada nova aventura, a contagem do bônus é reiniciada. Por isso, o ideal é fazer o percurso no menor tempo possível para ter maior bônus.

Na floresta, evite ficar parado num mesmo cipó (o lord acabará caindo). A velocidade dos cipós é irregular e, para saltar, deve-se pressionar o botão vermelho do joystick. No rio, evite tocar nos jacarés. É possível atravessar o rio sem matá-los, mas com isso somam-se menos pontos. Os jacarés solitários valem 300 pontos, mas são mais perigosos. Não ataque um jacaré quando ele estiver com a boca aberta: é morte certa. Para atacar, prefira atingi-los (com a faca) por baixo.

Na avalanche de pedras, mantenha o joystick para a esquerda com o lord no centro da tela. Na aldeia dos canibais, enfrente-os um de cada vez. Aproxime-se do primeiro, aguarde que ele comece a correr, corra até ele e salte-o. Para maior impulso nos saltos, mantenha o joystick para a esquerda e para cima ao pressionar o botão vermelho.

OVNI

Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips/ 1981. Para um ou dois jogadores, com joystick.

No comando de um cruzador de guerra espacial com canhão laser e protegido por um campo de força, o jogador enfrenta objetos voadores: satélites, que flutuam aleatoriamente e só são perigosos se o cruzador tocar neles; satélites-caçadores, que perseguem a nave; e discos voadores, que lançam mísseis.

Cada satélite atingido vale 1 ponto, cada caçador vale 3 e cada disco voador 10. O jogador deve prestar atenção no campo de força de sua nave. O canhão de laser é uma pastilha brilhante que rodeia a nave e pode apontar em qualquer direção. Cada tiro deve ser dado na fração exata de segundo de mira, podendo percorrer distância igual a um terço da tela. O campo de força deve ser usado para destruir os caçadores e discos voadores; depois, recue até recarregar seu escudo e ataque outra nave; é o ataque mais rápido e eficiente.

A explosão de uma nave inimiga pode destruir outras, inclusive a do jogador. Acertar uma nave abaixo de seu escudo ou colidir com outra após um ataque são atos fatais. Quando surgir um disco (eles aparecem aleatoriamente), tente voar paralelo a ele, pois os tiros são diagonais. Para eliminá-los, esconda-se atrás de um satélite ou use o campo de força.



OVNI

A resposta do joystick é imprecisa e os efeitos sonoros embaralhados, mas mesmo assim este é um cartucho que exige grande habilidade e estratégia. Além disso, possui memória para escrever na tela o nome do jogador e registrar as contagens maiores.



JUNGLE HUNT

SPACE PANIC

Sistema: Colecovision. Fabricante: Coleco/1982. Para um ou dois jogadores, com controle comum.

Numa catacumba espacial, um astronauta sobe e desce escadas enfrentando estranhos monstros. O único meio de parálos é escavar buracos com uma pá (que o herói carrega) até soterrar os inimigos. Mas, se escaparem antes, eles mudam de cor (de vermelho para verde) e se tornam mais ágeis e perigosos. Então, só podem ser eliminados se o astronauta escavar dois níveis de buracos, um acima (ou abaixo) do outro, até enterrar os inimigos. Então, se os monstros verdes conseguirem fugir, irão se transformar em azuis e terão que ser enterrados em três níveis.

O astronauta deve se livrar dos grupos de monstros em cada fase antes que acabe seu estoque de oxigênio perdendo uma vida. Da tela 5 em diante, procure pegar todos os monstros vermelhos primeiro: são mais fáceis e deixam mais tempo para se concentrar nos verdes e azuis. Procure ser rápido para não morrer por falta de ar. Se estiver encurralado, sem escadas por perto e sem tempo para cavar um buraco completo, escave uma vez em frente ao monstro vermelho, fazendo-o cair no buraco. Siga então em frente, vencendo o obstáculo. Mas essa tática só funciona para um monstro de cada vez. Quando acuado, faça

COMO ESCOLHER O CARTUCHO CERTO PARA O SEU CONSOLE

Na hora de escolher um cartucho com um novo jogo, deve-se tomar alguns cuidados básicos:

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa: se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles de outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc.) e observar a qualidade da imagem na tela de TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes: em outros, os nomes variam mas as ações são praticamente as mesmas.

buracos ao seu redor para retardar os inimigos. Os vermelhos são fáceis de soterrar, mas os outros monstros são bem mais difíceis.

Neste jogo, os botões do controlador têm funções inversas: um serve para escavar e o outro para encher o buraco de terra, enterrando o inimigo. A resposta é precisa, os gráficos bonitos e até curiosos: quando falta oxigênio, a cabeça do astronauta começa a ficar azul (ele está sentindo tonturas...)

H.E.R.O.

Sistema: Atari. Fabricante: Activision/1984. Para um jogador, com joystick.

Um jogo bastante original: um grupo de resgate com helicópteros tenta salvar mineiros presos numa mina, utilizando equipamentos especiais, como propulsor a hélice, raio laser e dinamite. O propulsor permite que o herói flutue no ar; o laser (no capacete) elimina insetos e outros bichos, além de destruir paredes; e a dinamite destrói as paredes com menor consumo de energia.

O jogo começa com quatro vidas e o herói ganha uma vida-extra a cada 20.000 pontos (tem, no máximo, seis vidas de reserva). A energia vai diminuindo com o uso de vidas de reserva ou pressionando o joystick. Se houver uma vida de reserva quando acabar a energia, o jogo volta ao início daquele nível; se não houver reserva, o jogo acaba.

Há inúmeras galerias, sem saída ou bloqueadas, e algumas paredes contêm depósitos de lava fervente: se tocar ali, o herói morre. Insetos e bichos variados percorrem as galerias. É preciso cuidado ao atirar neles com o laser, que pode destruir também as lanternas que iluminam os túneis da mina. A partir do nível 17, surge um outro perigoso inimigo: um tentáculo (será um polvo?)

Para cada mineiro resgatado, um nível é percorrido; as cinco variações do jogo são determinadas pelo nível inicial, com os números 1, 5, 9, 13 e 17. Após o nível 20, o jogo fica mais difícil e surge a palavra "Pro" (profissional). Cada aranha, morcego, mariposa ou cobra destruído vale 50 pontos; uma parede dinamitada, 75; o mineiro localizado, 1.000 pontos; e cada bastão de dinamite não usado, mais 50 pontos.

Procure decorar a seqüência dos níveis vencidos e treinar para fazer o herói flutuar sem tocar nas paredes. No escuro, localize as galerias pelo ponto inferior da tela. O botão de tiro aciona o laser. Para explodir a dinamite, Hero deve estar no chão e colocá-la próxima à parede; pressionando o joystick, acende-se o pavio e Hero deve se afastar rapidamente. Enfim, um ótimo desafio, com controles e gráficos excelentes.

TRON-DISCOS MORTAIS

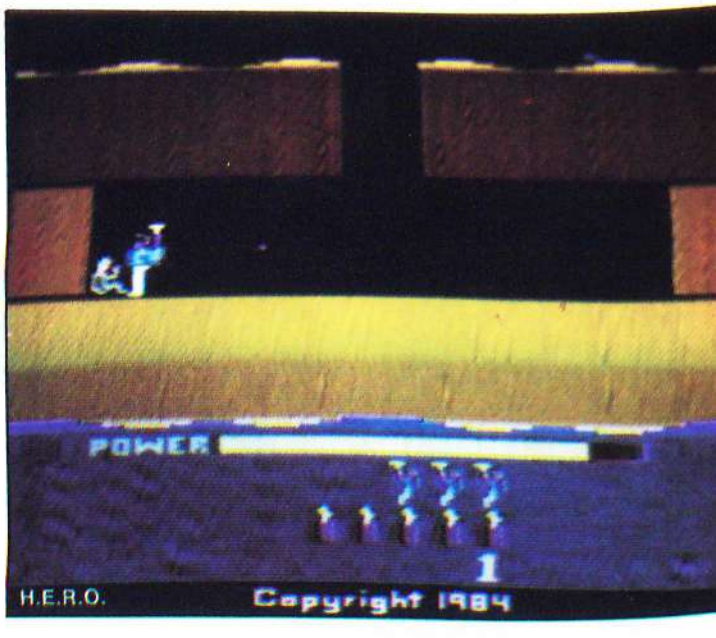
Sistema: Intellivision. Fabricante: Mattel/1981. Para um jogador, com controle de disco.

Baseado no filme do mesmo nome, este jogo apresenta o herói Tron enfrentando inimigos armados com discos que devem ser rebatidos com seu escudo. Ele tem várias vidas, mas só resiste a três impactos de discos em cada fase do jogo, até 20.000 pontos; quatro impactos até 100.000; e cinco impactos depois disso. A contagem de pontos para cada inimigo abatido varia conforme o andamento do jogo: quanto maior for o escore já obtido, maior será o valor de cada um deles.

São vários inimigos de cores diferentes, que fazem evoluções pela tela e fogem por portas que devem ser bloqueadas. Há ainda uma torre móvel que surge para desbloquear essas portas; ao destruí-la, o jogador ganha pontos equivalentes a dez inimigos eliminados.

Estude cuidadosamente a função de cada tecla no controlador e aprenda a se abaixar e bloquear os discos: às vezes, desviar-se de um disco é mais difícil que bloqueá-lo. Ao disparar um disco, o herói fica vulnerável aos ataques inimigos e deve se abaixar. Vigie os movimentos dos inimigos para atacá-los de surpresa e não pare de se movimentar. São quatro variações,





OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION
1) Laser Gates	1) Demon Attack	1) Drácula	1) Cosmic Avenger
2) Blue Print	2) Senhor das Trevas	2) Mission X	2) Popeye
3) Decathlon	3) OVNI	3) Tron-Discos Mortais	3) Super Cobra
4) River Raid	4) Atlantis	4) Zectron	4) Pitstop
5) Smurf	5) Barricada e Demolição	5) Burgertime	5) Pepper II

Obs.: Esta classificação foi baseada em dados fornecidos pelos fabricantes nacionais de jogos de videogame.

Venha viver momentos incríveis!

DRAMA, AVENTURA, SUSPENSE, COMÉDIA, SHOWS, GRANDES MUSICAIS...

Tudo isso e um papo agradável no ambiente mais aconchegante e requintado de Mirandópolis.

TAPE VIDEO LOCADORA

Onde você encontra os mais recentes filmes do cinema e também jogos para Atari.

E não precisa pagar taxa de inscrição!

Rua das Rosas, 588 - CEP 04048 Bairro Mirandópolis - São Paulo (próximo à R. Luís Góes) Tel.: (011) 577-3289

IMAGINAVIDEO

VÍDEO CLUBE E LOCADORA

O único Vídeo Clube no Brasil com filmes dublados ou legendados em português e espanhol.

PROGRAMAÇÃO COMPLETA E VARIADA.

Os últimos filmes em cartaz nos cinemas podem fazer o maior sucesso também em sua casa. Vá agora mesmo escolher os *mais emocionantes, dramáticos,* divertidos, científicos e *românticos filmes da melhor* qualidade.

O MAIS COMPLETO ATARI CLUBE DE SÃO PAULO.

Desejo receber maiores informações e condições para participação no Vídeo Clube e Locadora (Tire xerox hoje mesmo e mande para nós).

Registrado no ANDV – nº 03

NOME: _____

END: _____

TEL.: _____

CIDADE: _____ ESTADO: _____ CEP: _____

IMAGINAVÍDEO CLUBE DO BRASIL

São Paulo: Rua Cubatão, 1.074 - Vila Mariana - Tels.: (011) 549-8800 CEP 04013

Manaus: Tel. (092) 237-4125



TRON-DISCOS MORTAIS

em que se modifica apenas a velocidade dos inimigos. Os gráficos são bons, embora simples, mas os controles têm resposta deficiente.

FROGGER

Sistema: Odyssey, Fabricante: Philips/ Parker/1983. Para um ou dois jogadores, com joystick.

Comandando uma rã, o jogador deve atravessar uma avenida movimentada e, depois, um rio infestado de jacarés, pulando sobre troncos de árvores flutuantes. A rã tem cinco vidas, que se acabam cada vez que ela é atropelada ou cai no rio e é tocada por um jacaré. Os pontos vão sendo contados à medida que ela caminha para a frente; no final, ao chegar às casinhas que ficam no alto da tela, o jogador ganha bônus.

Use os movimentos laterais para escapar dos carros ou parar sobre as toras de madeira no rio. A velocidade dos carros é aleatória; de início, fique nas laterais aproveitando os troncos que passam. Cuidado com as toras que somem e com os jacarés que se confundem com pedaços de madeira na água.

Gráficos superiores à maioria dos jogos desse sistema, este cartucho tem som excelente e respostas precisas. Com curiosidades, como o sapo que aparece saltitante quando surge o recorde de pontos.

Jorge Luiz Valle



FROGGER

Sigla editora

Número 19 - Ano 2 - Cr$ 1.500,00

VIDEO news

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.4502
V. 2 N. 19 DATA Jan/87

videocassete • microcomputador • videogame • som

SONY 2700: NO VÍDEO, SOM HI-FI.



EXCLUSIVO • EXCLUSIVO

MANUAL DO MINI-JVC



NOVOS FILMES EM FITA.



GOL



LANÇADOS. ATARI. ... APRENDE, AS AVENTU... DISPUTAS, DESAFIA IN... SISTEMA DE 6ª GERAÇÃ... DESCUBRA O SEU MELH... PIOR INIMIGO.

APRENDA FÁCIL A OPERAR UM MICRO

NOVIDADES EM JOGOS.

RIO BRANCO e SANTARÉM — Via Aérea: Cr$ 1.950,00

PHILIPS

a sua marca

LEVE AS EMOÇÕES CÓSMICAS 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.
- Dezenas 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.

Novos desafios

Já existem jogos variados para os quatro sistemas de videogame. Conheça alguns deles.

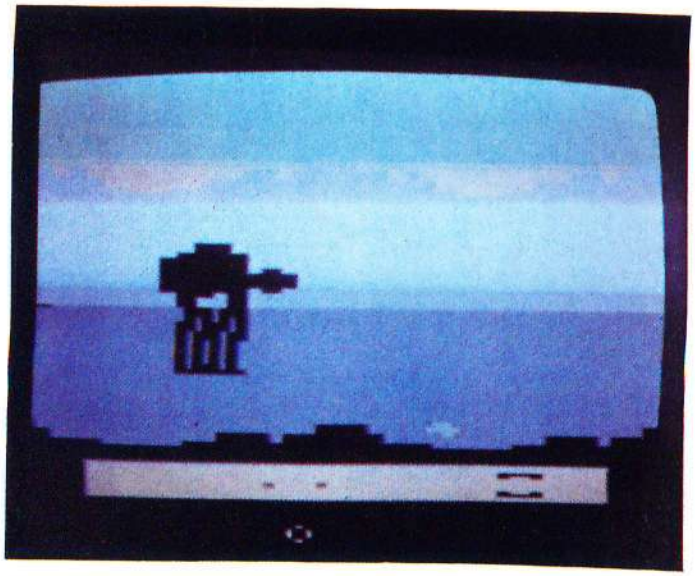
Em 1983, os consumidores brasileiros ficaram conhecendo mais de perto os videogames. Foram lançados no mercado aparelhos dos quatro sistemas mais importantes desenvolvidos nos EUA: Odyssey, da Philips, o primeiro a chegar às lojas, em maio; Polyvox/Atari, bastante conhecido no Exterior; Intellivision, da Digimed, empresa do grupo Sharp; VJ-9000, da Dismac e Dactar, da Milmar, que utilizam o mesmo sistema do Atari; e finalmente o Onyx, da Microdigital, e o Splicevision, da Splice, ambos compatíveis com o sistema Colecovision.

Assim, nas festas de fim de ano, muita gente correu às lojas em busca dessas novidades, às vezes até sem saber exatamente as diferenças entre cada marca, sistema ou modelo. Na verdade, os quatro sistemas são completamente diferentes (e incompatíveis entre si). Ou seja: quem compra um console de determinada marca só pode colocar nele cartuchos daquela marca — ou então cartuchos que utilizem aquele sistema.

Isso é fácil de entender no caso do Atarie da Polyvox: além dos cartuchos que a própria Polyvox comercializa (um total de aproximadamente vinte títulos), há também cartuchos de outras empresas, como Dynacom, Canal 3, Milmar e a própria Dismac. Qualquer cartucho dessas marcas serve no Polyvox/Atari, como serve também no Dismac VJ-9000 e mesmo no Atari 2600 original norte-americano.

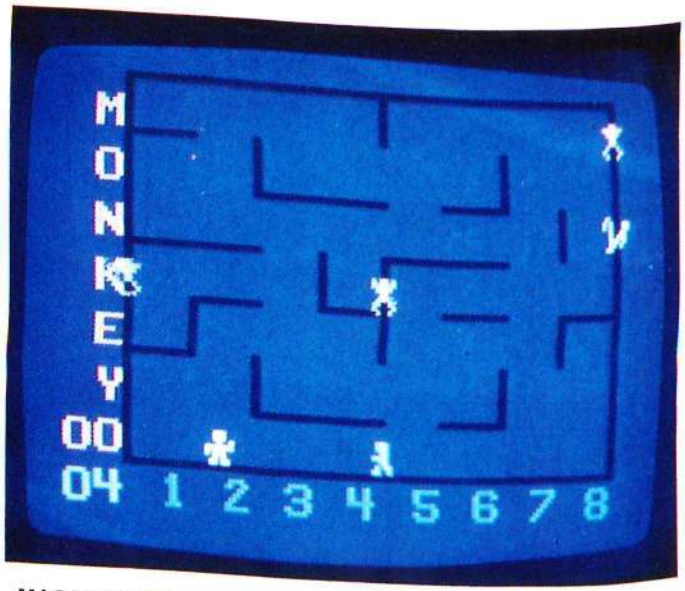
Mas persistem algumas confusões. O Canal 3, por exemplo, produz cartuchos para o Atari 2600 mas com a marca Intellivision. Esses cartuchos só são compatíveis com o Atari, e não com o console Intellivision comercializado pela Digimed/Sharp. Já o Onyx e o Splicevision podem receber qualquer cartucho produzido pela Migrodigital e pela Splice, além dos cartuchos originais Colecovision que podem ser encontrados em alguns videoclubes e locadoras. Mas aqui vale outra explicação: a Coleco produz também cartuchos Colecovison compatíveis com o Atari 2600 — estes, naturalmente, não servem nos consoles Onyx, Splicevision e Colecovision.

Dessa forma, o consumidor que adquire um console de vídeo-game deve saber que seu aparelho só poderá utilizar determinado tipos de jogos. Exatamente por isso é que a maioria dos fabricantes produz várias versões de um mesmo jogo — cada versão destinada a um dos sistemas existentes. Há, por exemplo, inúmeros jogos de guerras espaciais, com nomes como **Space Battle**, **Space Fury**, **Cosmic Avenger**, **Galaxian** e **Star Raiders**. A estrutura dos jogos em geral é a mesma; mudam as estratégias, o desenho das figuras, o sistema de contagem de pontos. Por causa disso, um consumidor pode se decepcionar ao comprar um cartucho e depois constatar que já jogou alguma coisa parecida antes. O mais correto é pedir para o balconista apresentar o jogo numa tela de TV, antes de levar o cartucho para casa. Entre os títulos de jogos disponíveis — para compra ou aluguel — nos quatro sistemas, aqui estão alguns dos mais interessantes:



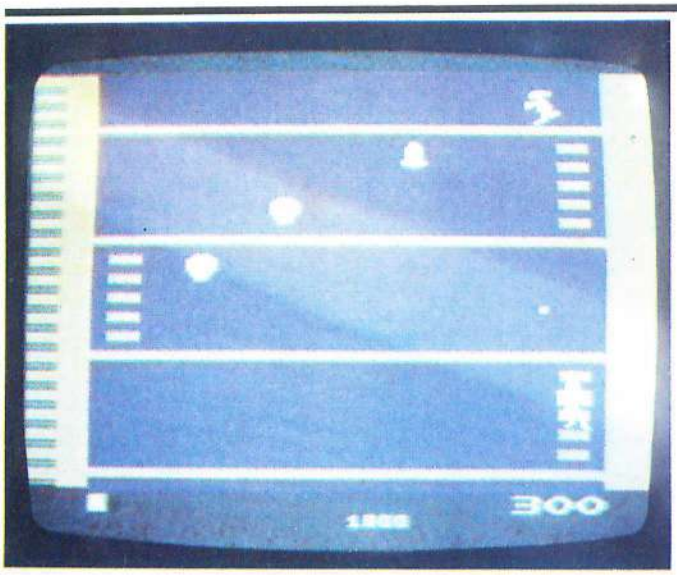
STAR WARS — Baseado no filme **Guerra nas Estrelas**, este jogo reproduz a luta contra os "marchadores imperiais" do planeta Gelo Hotch. Além de tentar destruí-los, o jogador deve proteger os geradores de força do planeta, para que este não fique totalmente escuro. **Atari**.

ESQUI NOS ALPES — São diversas variações desse esporte tipicamente europeu, praticado sobre a neve. Na tela de TV totalmente branca, o jogador conduz seu esquiador por entre árvores coloridas. Vence quem conseguir terminar o percurso em menor tempo, sem se chocar com os obstáculos. **Odyssey**.



MACACOS ME MORDAM — Aqui também são dois jogadores, tentando agarrar o maior número possível de macacos, saltando sobre galhos que às vezes são até invisíveis. A cada sequência, os macacos se movimentam de forma mais veloz, exigindo maior habilidade. **Odyssey**.

DONKEY KONG JR. — Uma seqüência do conhecido **Donkey Kong**, este jogo representa um desafio inverso: ajudar o filhote do gorila a libertar seu pai, preso pelo carpinteiro Mário. Para isso, ele deve subir e descer as rampas, desviar de criaturas perigosas e saltar sobre árvores. **Collecovision**.

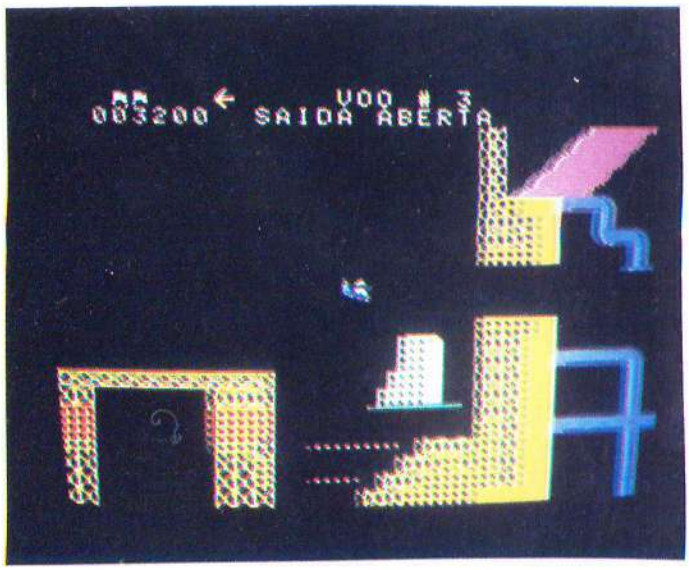


KANGAROO — Algumas empresas lançaram este jogo como **Canguru**. Trata-se de um desafio de pura habilidade: ajudar mamãe Canguru a resgatar seu filhote, subindo escadas, saltando, apanhando frutas e derrubando macacos que estão pelo caminho. **Atari**.

PITFALL — Também conhecido como **Pantanal**, este foi um dos jogos de maior sucesso no ano passado. Um caçador caminha por uma floresta, à procura de um tesouro escondido, e tem que enfrentar jacarés e escorpiões nesse trajeto. Vale a habilidade para correr e saltar. **Atari**.

FROG BOG — Jogo de habilidade, que deve ser executado por dois jogadores. Numa lagoa, sobre duas "vitórias-régias", um casal de sapos famintos tenta devorar os insetos que passam voando. Cada jogador comanda um sapo, que deve saltar para devorar os insetos. **Intellivision**.

ZORF — Batalha espacial. O desafio é defender uma nave contra o ataque de robôs, que avançam atirando. A nave é protegida por campos eletromagnéticos e possui canhão de raios laser. Os robôs são cada vez mais rápidos e a nave deve evitar o choque contra eles. **Colecovision**.



KAMIKAZE — Bolas explosivas e balões igualmente carregados de bombas são os inimigos do piloto, que deve conduzir seu avião por uma trilha perigosa. Ele tem que destruir foguetes que encontra pelo caminho, atravessar os obstáculos e evitar os ataques, para marcar pontos. **Colecovision**.



OS PANZERS ATACAM — Num mesmo cartucho, dois jogos. Neste primeiro, dois jogadores lutam utilizando tanques com canhões e misseis. No outro jogo, **Batalha Aeronaval**, a luta é entre caças a jato e submarinos, que devem disparar uns contra os outros sem atingir os navios que estão na superfície. **Odyssey**.

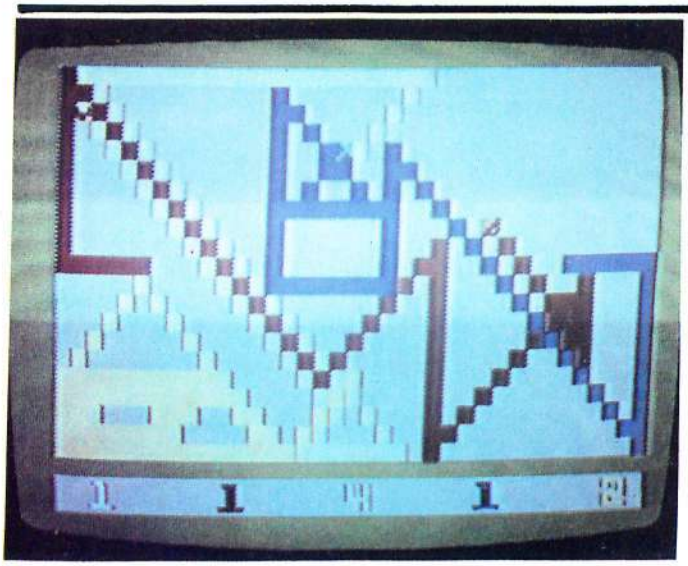
AMIDAR — Em algumas versões, este jogo chama-se **Enigma**. É um desafio de habilidade: o jogador deve conduzir um gorila por um labirinto cheio de monstros perigosos, orientando-se pelas cores. Para se proteger, deve fechar as portas dos labirintos nos lugares certos. **Atari**.

BACARÁ — Este deve ser jogado utilizando o teclado alfanumérico do console. Como num jogo de cartas convencional, o console distribui as cartas, assinaladas na tela de TV, e cada jogador decide quantas cartas vai pegar e quanto vai apostar. **Odyssey**.

MAZE CRAZE — Traduzido também como **Labirinto Louco**, este é um dos jogos mais versáteis. São 16 variações, em que um policial procura ladrões escondidos e, no caminho, enfrenta ruas escuras, ouve passos e outros sons surpreendentes. O jogador tem que concluir a busca no menor tempo possível. **Atari**.



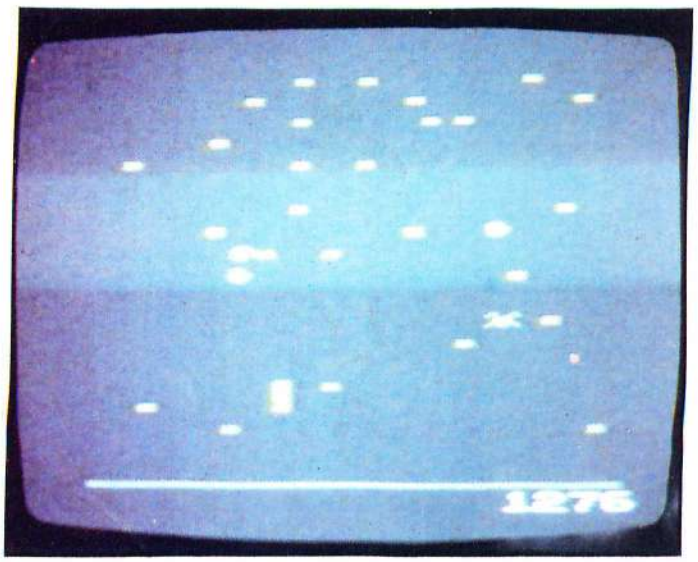
ASTROSMASH — Como na maioria dos jogos espaciais, o jogador tem que ser rápido e habilidoso para destruir o maior número possível de inimigos (misseis, discos voadores etc.) sem ser atingido. Os inimigos caem pela tela em quantidade e velocidade cada vez maiores. **Intellivision**.



SNAFU - Jogo para dois adversários, cada um com uma trilha que é acionada através do botão de comando. Uma trilha não pode colidir com a outra. O jogo tem uma variação, com duas serpentes que se perseguem. Vence o jogador cuja serpente conseguir devorar a adversária. **Intellivision**.



GUERRA DE NERVOS — Um típico jogo de estratégia, uma guerra entre robôs em que é preciso rapidez e paciência. Cada jogador comanda um exército de robôs, tentando destruir os adversários e capturar o general inimigo. No caminho, há obstáculos. **Odyssey**.



CENTIPEDE — Mais um jogo de habilidade. Desta vez, o jogador enfrenta centopéias que o atacam em velocidade cada vez maior. Há ainda aranhas, escorpiões e outros insetos perigosos. Para vencê-los, o jogador usa um pulverizador de veneno. **Atari**.

JUNGLE HUNT — Saltando por cipós sobre rios infestados de crocodilos, o herói deve ser conduzido para o lugar onde sua companheira está, no meio da floresta, guardada por dois canibais ferozes. No caminho, ele enfrenta canibais mascarados e uma avalanche de rochas. **Atari**.

FÚRIA ESPACIAL — Conhecido no Exterior como **Space Fury**, este jogo é basicamente o mesmo desafio dos outros desse tipo, só que com características visuais bem mais elaboradas. O jogador dirige sua nave pelo espaço, enfrentando esquadras aéreas inimigas, que são cada vez mais numerosas. **Colecovision**.

COME COME II — Mais uma viaração do conhecido **Pac-Man** e uma sequência de **Come Come**, lançado há alguns meses. Agora, há maior diversificação de cores, e o jogador deve se basear nisso para saber quando pode atacar os monstros. Estes se aproximam cada vez mais rapidamente. **Odyssey**.

FUTEBOL — Uma réplica bastante fiel do jogo mais conhecido no Brasil. A tela transforma-se num gramado e os times são identificados por figuras de cores diferentes. Cada jogador comanda uma equipe, com o tempo sendo marcado na tela e a torcida se manifestando a toda hora. **Intellivision**.

OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION
1) Enduro	1) Come-Come	1) Futebol	1) Jaxxon
2) River Raid	2) Senhor das Trevas	2) Burgertime	2) Monkey Dong
3) Keystone Kapers	3) Didi na Mina Encantada	3) Snafu	3) Pânico Cósmico
4) Futebol	4) Tartarugas	4) Lock 'n' chase	4) Duende
5) Caçada na Selva	5) OVNI	5) Tênis	5) Zipper

Obs.: Esta classificação foi baseada em dados fornecidos pelos fabricantes nacionais de jogos de videogame.



O SUPER CONTROLE

Num mesmo joystick, controles giratórios do tipo paddle e teclado numérico. Este é o Super Action Controller, uma das recentes novidades em acessórios para jogos, lançado pela Coleco há poucos meses nos Estados Unidos. Compatível com os consoles Colecovision — ou com suas versões nacionalizadas, como o Onyx Microdigital ou o Splicevision —, esse acessório facilita o uso de qualquer tipo de jogo. Normalmente, os consoles dessas marcas vêm acompanhados de quatro controles: dois joysticks e dois teclados. No Super Action, o jogador pode trocar à vontade os cartuchos sem ter de trocar os controles. Nos EUA, o par desse acessório está sendo comercializado ao preço médio de 50 dólares.

DOS FILMES AOS JOGOS

Depois de descobrirem o vídeo, as grandes produtoras cinematográficas de Hollywood parecem agora ter descoberto como os computadores pessoais podem ajudar a divulgar filmes. A idéia, anunciada recentemente em Hollywood, é produzir videogames a partir dos roteiros dos filmes lançados pelos estúdios. Utilizando a tecnologia de computação e de laser, que segundo especialistas deverá marcar a próxima geração de videogames, Hollywood lançaria assim ao mesmo tempo filmes e jogos. Simultaneamente, empresas especializadas já estão projetando acessórios (interfaces) para essa finalidade: com esses acessórios, o usuário poderia assistir um filme em fita de vídeo e projetar sobre a tela de TV ilustrações semelhantes aos videogames, criadas por microcomputadores.

DOIS GIGANTES UNINDO FORÇAS

Uma notícia que pode alterar radicalmente o mercado de videogames: Atari e Philips juntas, produzindo um novo tipo de console. O anúncio foi feito em janeiro, na Holanda, em meio a uma série de boatos sobre a Atari. No caso, foi o próprio presidente da Philips, Wisse Dekker, quem informou que as duas empresas pretendem unir suas tecnologias. A Atari é conhecida por seus videogames e computadores, enquanto a Philips — além de produzir o videogame Odyssey — tem grande know-how em raios laser. A idéia seria criar um tipo de jogo totalmente diferente, unindo as duas tecnologias. Do acordo, faria parte ainda uma estratégia para maior penetração dos videogames Atari na Europa, onde atualmente essa marca não é tão difundida como nos EUA. Mas os boatos vão mais além. Um deles: a Atari estaria sendo comprada, em 49% das ações, pelo australiano Ruppert Murdoch, do setor editorial. Outra notícia não confirmada: a Atari, em dificuldades financeiras, seria vendida à Philips pelo grupo Warner. Confirmada mesmo apenas a informação de que a Atari não vai mais lançar o anunciado teclado alfanumérico capaz de transformar o console VCS 2600 num microcomputador.

INVENTE SUAS EMOÇÕES

Jogos em terceira dimensão e jogos que o próprio jogador pode inventar. É mais ou menos isso o que anuncia a empresa Vectrex, dos EUA, com seu novo console de videogame que acaba de ser lançado. O aparelho — denominado **Graphic Computer System** — é composto por uma unidade de processamento integrada a um monitor de vídeo, e ligada através de cabos a um painel de controle. A empresa fornece cartuchos especiais para esse console, que não permite o encaixe de outros tipos de cartucho. Além dos jogos normais, a Vectrex lançou também uma espécie de "máscara" que dá ao jogador a sensação de ver, na tela, jogos em três dimensões. E lançou também uma "caneta eletrônica", que permite fazer desenhos e inscrições na tela de monitor, dando-lhes movimento.

Sigla editora

DIRETORES:
Charlotte Seddig
Maria Célia Furtado
Josias Silveira

vídeo news

REDAÇÃO:
Redatores Chefes: Maria Isabel Reis e Orlando Barrozo.
Diretor responsável: Josias Silveira.
Colaboradores:
Dorotéia Fragata, Daniel Serrano, Federico Mengozzi, Monica Mascellani (Arte), Paulo Batista, Paulo Nogueira, Paulo Ricardo Andrade, Ricardo Brandau, Rubens Ewald Filho, Ulla Schoeffel e Valdemar Kelman; Amauri Alves (Correspondente no Rio de Janeiro) e Rodney Mello (Correspondente em Hollywood).
Fotografia: Apolo Ghiurghi e Mário Bock.
Consultores:
Antonio Salles Teixeira Neto (Vídeo) e Renato M. E. Sabbatini (Informática).
EDIÇÃO DE ARTE:
Carlos Eduardo Guida (Editor), Paulo Affonso Soares, Carlos Edmur Cason (Arte) e Paulo Roberto M. Jorge (Produção Gráfica).
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE:
São Paulo:
Gerentes: Antonio Roberto Casarin e Carlos Estellita C. Pessoa.
Assistentes: Sheila Cristina Kárpáti e Vânia Toldo.
Arte: Fulvia Hofman Golcman e Denise M.M. Hiss.
Representantes em São Paulo: Cintia G. de Carvalho, Eduardo J.M. Vergueiro, Luiz Eduardo Grecco, Marcos A.C. Barros, Ricardo Rocha, Sandra Eloisa Arvage.
Rua Alice de Castro nº 60 — Vila Mariana — São Paulo — SP — CEP 04015 — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR.
Rio de Janeiro:
Gerente: Antonio Aylor Farnezi.
Assistente: Maria Nazareth Del'Esposti Paulo.
Representante no Rio de Janeiro:
Antonio Valmir Jardim Aleixo: Rua Marechal Câmara 160/17º - sala 1705 - Edifício Orly - Bairro Castelo - CEP 20020 - Rio de Janeiro/RJ - Tel.: (021) 220-5410.
Representante no Paraná:
Osires Haddad: Rua Sink Ferreira, 210 — CEP 80.000 — Curitiba/PR — Tel.: (041) 266-3967.

VÍDEO News é editada pela **SIGLA Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade.) **Rua Alice de Castro nº 60** — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR — CEP 04015 — São Paulo — SP — Brasil. Sucursal — Rio de Janeiro — Av. Marechal Câmara, 160/17º — sala 1705 — Edifício Orly — Bairro Castelo — Rio de Janeiro — CEP 20020 — Fone: (021) 220-5410.
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. — Rua Teodoro Silva 907 - Rio de Janeiro. **VÍDEO News** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista, e podem ser até contrárias às mesmas.

Todos os direitos reservados

Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga - Rua do Cadete 209 - Registro no 5. ofício de Títulos e Doc. sob nº 2191 do livro A LP. Registro no INPI protocolo nº 810769310

O ESTADO DE S. PAULO
Composição e Fotolitografia Tel. 266-7099 R.2406/25-SP
ESTÚDIO GRÁFICO PROJEÇÃO SX
bosatelli

Sigla editora

Número 20 - Ano 2 - Cr$ 1.800,00

EXEMPLAR DE ASSINANTE
VENDA PROIBIDA

video news

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.4502 V
V. 02 N. 20 DATA 1984

videocassete • microcomputador • videogame • som



FAÇA VOCÊ MESMO

MELHORE O SOM DO SEU VÍDEO

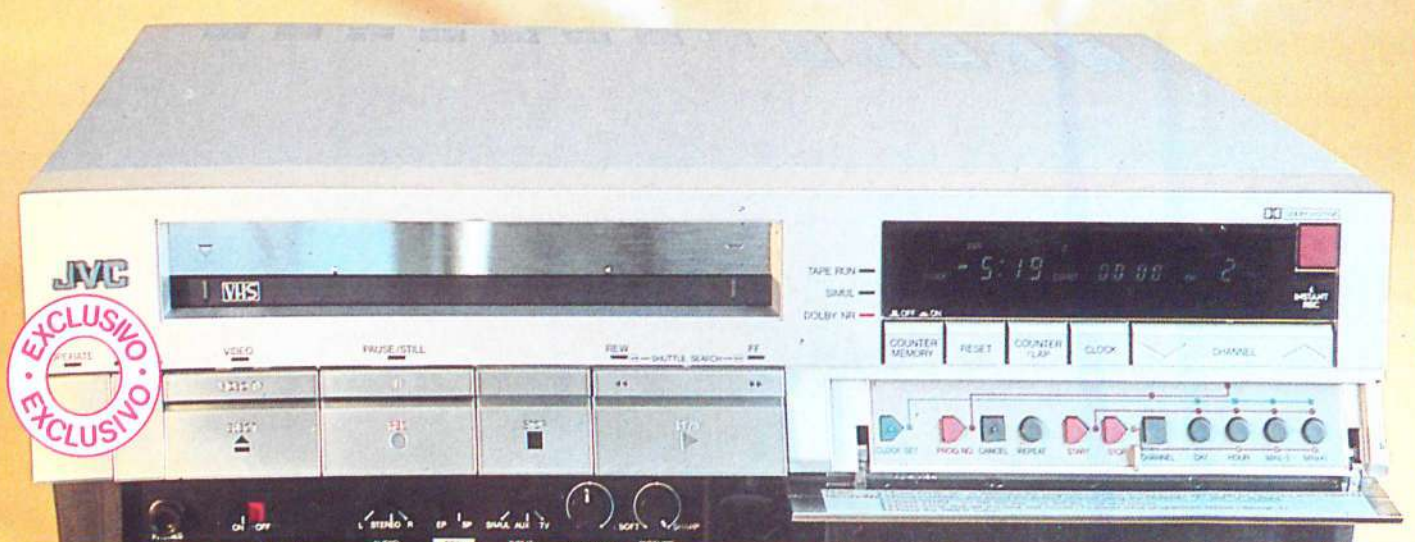
LANÇAMENTOS EM FILMES



MANUAL DA PK-957

OS NOVOS DESAFIOS DOS VIDEOGAMES

APRESENTAMOS O JVC HR-D225U



Para MANAUS, BOA VISTA, PORTO VELHO, RIO BRANCO e SANTARÉM — Via Aérea: Cr$ 2.340,00.

VIDI-EX

GAME



CARTUCHOS PARA ATARI

Mais de 1000 jogos Atari à sua disposição. Aluguel, club e vendas de cartuchos.

Rua Pamplona, 1171
Fones: (011) 287-3645/283-1987
São Paulo-SP

PROMOÇÃO: Traga 2 novos locadores e ganhe um cartucho.

Grave seus jogos. E divirta-se mais ainda.

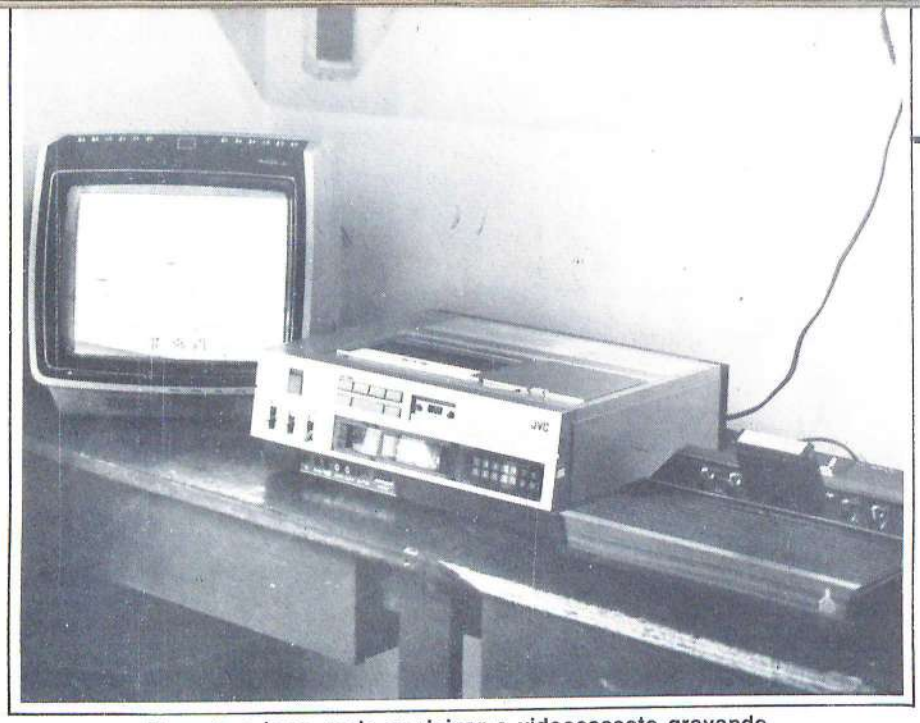


Ligando o console de videogame a um videocassete, o jogador pode registrar em fita todas as emoções dos jogos eletrônicos. E estudar melhor suas estratégias enquanto se diverte.

Ligar um videogame a um videocassete e gravar os jogos em fita magnética. No mínimo, é uma idéia interessante para quem possui os dois aparelhos. Os mais apaixonados pelos jogos de vídeo, que costumam estudar e ensaiar estratégias, podem com uma simples conexão aprimorar suas jogadas e conferir sua pontuação com a dos adversários, num novo passatempo agradável.

O console de videogame funciona de forma semelhante à programação de TV comercial, cujo sinal vem pela antena da residência. No caso, utiliza-se o canal 3 na maioria das regiões brasileiras (em algumas, pode ser o canal 4, quando este não tiver programação normal de televisão). Dessa forma, o sinal emitido pelo videogame para o TV pode ser captado pelo videocassete, através da entrada VHF IN. Liga-se a saída do console (VHF) ao adaptador (balum de 300-75 ohms) que acompanha o videocassete, e que deve ser conectado à entrada VHF IN do vídeo, em lugar do cabo de antena externa.

O sistema desenvolvido pelo tecnico paulista Valdemar Kelman é simples, e o jogador pode treinar sua habilidade vendo, na tela de TV, os movimentos de um jogo já terminado. A gravação do jogo deve ser



Durante o jogo, pode-se deixar o videocassete gravando. Depois, voltando a fita verificar os pontos principais do jogo, parar a cena, aprender a jogada para melhorar.

feita simultaneamente, ou seja, enquanto se está jogando uma fita vai registrando os movimentos. Depois, voltando a fita no videocassete,o jogador pode examinar onde cometeu falhas e onde precisa melhorar.

VELOCIDADES

Como na gravação de um programa de TV, o videocassete deve ser acionado (teclas REC e PLAY) no momento em que o programa (no caso, o jogo) começa. É preciso apenas selecionar corretamente a velocidade de gravação do videocassete. No caso dos vídeos de formato VHS, essas velocidades podem ser SP (duas horas), LP (quatro horas) ou SLP (seis horas), com fita modelo T-120. Caso se utilize um videocassete Betamax, pode-se gravar em velocidade Beta II (três horas) ou Beta III (cinco horas), com fita L-830.

Se o jogo, por exemplo, tem muitas variações, como ocorre em alguns cartuchos, o jogador deve-se prevenir escolhendo uma fita e uma velocidade compatíveis com a duração do jogo. Então, sintonizando o videocassete e o televisor no canal 3, ele poderá jogar normalmente enquanto o vídeo grava o seu desempenho. Naturalmente, quando as ações estiverem paradas na tela, a fita continuará girando — e essa imagem, parada, ficará gravada.

Para conectar um console de videogame a um videocassete, e mesmo a um televisor, é fundamental verificar os sistemas de transmissão em que cada aparelho funciona. No caso dos consoles nacionais, que geralmente já são vendidos com a conversão para o sistema brasileiro (PAL-M), não há dificuldade na conexão com um videocassete e televisor nacionais.

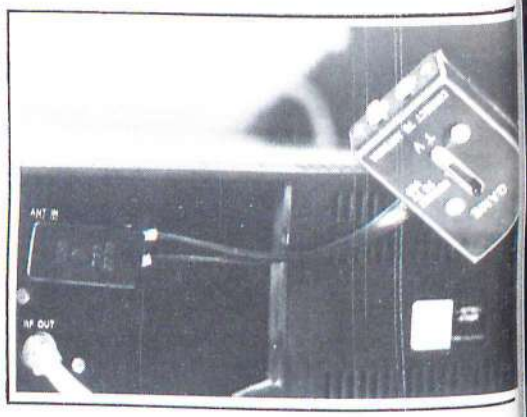
Mas, se o videocassete e o videogame não tiverem o mesmo sistema de transmissão, poderá haver problemas. Um videocassete importado convertido para N linha pode gravar, em cores, sinais emitidos tanto por consoles originais norte-americanos (que funcionam em NTSC) como os nacionais (cujo sistema é PAL-M). Já um videocassete nacional não grava em cores de um videogame importado, e vice-versa. Ou seja, o ideal é que todos os aparelhos (inclusive o televisor) funcionem num mesmo sistema. Assim as cores serão gravadas e reproduzidas sem problemas.

COMO CÂMERA

No caso dos videocassetes portáteis, que geralmente possuem uma chave para gravação com câmera, o procedimento para se gravar de um videogame é basicamente o mesmo da gravação com câmera de vídeo. Não há necessidade de converter o videogame de NTSC para PAL-M (ou N linha), já que o vídeo importado grava normalmente em NTSC. Basta deixar essa chave na posição CAMERA e gravar como se estivesse conectada uma câmera. Apenas na reprodução da fita será preciso utilizar um televisor que aceite o sistema NTSC.

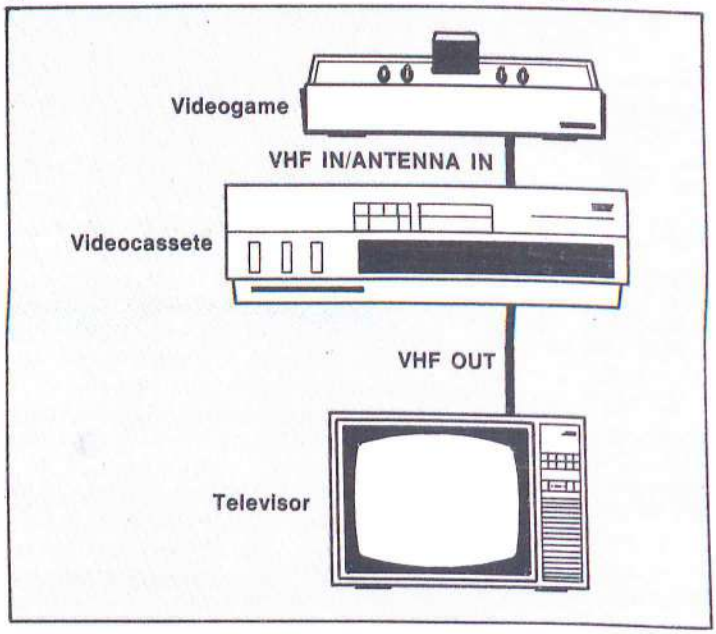
Depois de feitas as conexões, e verificada a compatibilidade entre os aparelhos, o procedimento para se gravar um videogame é este:

1) Sintonizar o televisor e o videocassete no canal 3 (ou 4);
2) Colocar a fita de vídeo no ponto exato para começar a gravar;
3) Pressionar, ao mesmo tempo, as teclas REC, PLAY e PAUSE no videocassete;
4) Ligar o console de videogame já com o cartucho escolhido;
5) Selecionar o jogo ou variação que se pretende gravar, através dos controles de console (esses controles são diferentes em cada um dos modelos existentes no mercado);
6) Soltar a tecla PAUSE do videocassete e iniciar o jogo: a fita já estará sendo gravada.



O comutador que acompanha o videogame deve ser conectado ao balum casador de impedância.

Essa idéia, de gravar videogames num videocassete, além de ser útil para os fãs de jogos, pode servir também para interessantes brincadeiras. Por exemplo: desafios entre jogadores, como tentar fazer o maior número de pontos jogando "no escuro", ou seja, sem ver a imagem na tela; ou ligar um fone de ouvido ao videocassete (terminal AUDIO OUT) e tentar executar as jogadas apenas pelo som. Ou ainda provar a um colega que os pontos conquistados em determinado jogo não são invenção. Em certos casos, só mesmo vendo a imagem para acreditar.



A conexão é simples: em vez do cabo de antena externa, liga-se o cabo do console de videogame na entrada do videocassete. Este fica ligado normalmente ao televisor.

PAPAI, QUE LOUCURA OS CARTUCHOS DO CANAL 3!



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

MAIS DE 150 CARTUCHOS PARA ATARI DIFERENTES FEITOS NO BRASIL. E AGORA, OS 22 LANÇAMENTOS DA SÉRIE OURO...

Airlock
Adventure
Amidar
Atlantis
Astroblast
Basketball
Bermuda Triangle
Bowling
Beat'em and Eat'em (xr)
Boxing
Bachelor Party (xr)
Barnstorming
Beanny Booper
Berzerk
Bugs
Cannon Bomber
Chrypts of Chaos
Cross Force
Cosmic Ark
Custer's Revenge (xr)
Carnival
Command Raid
Circus
Chopper Command
Crackpots
Dolphin
Demon Attack
Deadly Duck
Defender
Donkey Kong
Dragon Fire
Dark Cavern
Enduro
Encounter AT-L5

Eggo Mania
Frogs and Flies
Flash Gordon
Frogger
Fast Eddie
Final Approach
Fantastic Voyage
Fast Food
Futebol (brasileiro)
Fire Fighter
Freeway
Fishing Derby
Frostbite
Gorf
Grand Prix
Gangster Alley
G.I.Joe
Infiltrate
Ice Hockey
Jawbreaker
King Kong
Kabboom
Keystone Kapers
Laser Blast
Lock "n" Chase Marauder
Megamania
Missel Command
Mouse Trap
Mash
Night Driver
Nexar
No Escape
Oink
Pac Man

ATACADO E VAREJO PARA TODO O BRASIL

COM TERMO DE GARANTIA
INSTRUÇÕES EM PORTUGUÊS

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

1) Você paga menos por eles (compra).
2) O Cartucho pode ser consertado (você não joga fora).
3) Você aluga baratinho.

CANAL 3 VIDEO CLUBE

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

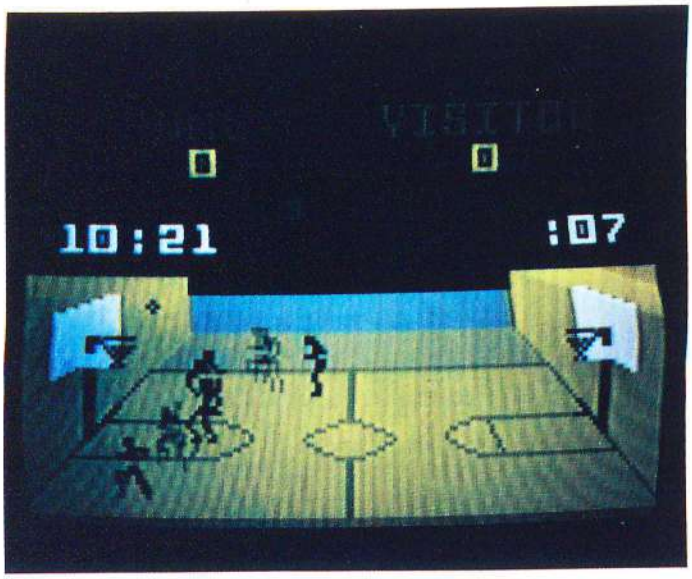
Planet Patrol
Pittfall
Plaque Attack
Reactor
River Raid
Racquettball
Riddle of the Sphinx
Revenge of the Beef Steak Tomatoes
Space Chase
Star Master
Sea Quest
Sky Jinks
Stampede
Space Cavern
Space Invaders
Spider Fighter
Star Wars: Jedi Arena
Star Wars: The Empire Strikes Back
Sky Skipper
Super Breakout
Star Voyager
Space Attack
SSSnake
Shark Attack
Skiling
Towering Inferno
Tennis
Tron: Deadly Disc
Turmoil
Trick Shot
Volley
Venture

Video Pimball
Video Chess
Video Checkers
Wizard of War
Wabbit
Warm War I
Warlords
Word Zapper
X-Man (xr)
Yars Revenge

Série Ouro
Battlezone
Centipede
Galaxian
Joust
Kangaroo
Miner 2049
Moon Patrol
Mr. Do
Ms. Pac Man
Phoenix
Pole Position
Polaris
Smurf
Vanguard
Zaxxon
Donkey Kong Jr.
Ghost Manor
Buck Rogers
Star Trek
Pressure Cooker
Jungle Hunt
Spike's Peak

JOGOS: MAIS EMOÇÕES.

Em lojas, videoclubes e locadoras, continuam chegando as últimas novidades em cartuchos para videogame. Em qualquer dos quatro sistemas existentes no Brasil — Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision — o usuário encontra dezenas de novas opções. E assim pode escolher melhor sua diversão doméstica.



BOLICHE/BASQUETE — São dois jogos num mesmo cartucho, que reproduzem as ações mais comuns nesses esportes. Em Boliche, o jogador deve derrubar todas as garrafas (representadas por pequenos cubos na tela); em Basquete, são dois jogadores tentando colocar a bola na cesta do adversário. **Odyssey/Atari/Intellivision.**

ALIEN — Oito robôs estão atacando uma cidade, que o jogador deve defender utilizando suas armas: um robô móvel, que fica na parte inferior da tela, equipado com canhões de laser e protegidos por escudos. O vencedor é aquele que conseguir destruir todos os robôs inimigos e a nave que os acompanha. **Odyssey.**

XADREZ — Para os fãs desse jogo de salão, aqui está uma versão eletrônica, e com muitas cores. No Exterior, pode ser encontrado também como **Chess Challenger**, ou simplesmente **Chess**. Com seu joystick, o jogador vai colocando as peças em suas posições; o jogo pode ser entre dois adversários, ou então um só jogador enfrentando o próprio console. **Atari/Colecovision.**

HAUNTED HOUSE—Neste jogo, exige-se estratégia e habilidade. O desafio é procurar tesouros escondidos numa casa mal-assombrada, cheia de fantasmas e vampiros. O jogador tem que encontrar o caminho certo, para não ficar preso num dos cômodos da casa. **Atari.**



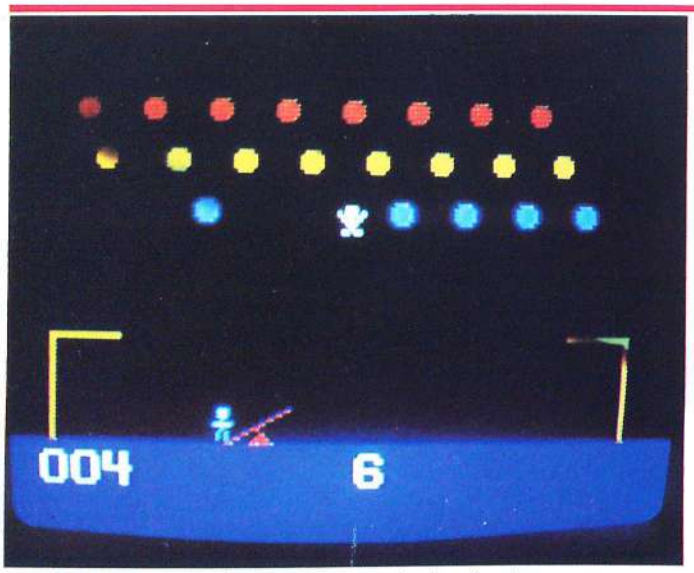
GALAXIAN— Outro jogo de guerra espacial. A diferença em relação aos demais são os movimentos das figuras na tela. As naves inimigas vêm no sentido horizontal, mas podem atirar de qualquer ponto da tela, a qualquer momento. **Atari.**

SPACE CAVERN—O título em português pode ser **Espectro** ou **Os Eletrossauros Atacam**. O jogador dirige uma nave por uma espécie de labirinto espacial, com túneis e cavernas, onde vivem seres ferozes que emitem luzes e raios mortais. É preciso eliminá-los e evitar os raios. **Atari.**

INVASORES DO COSMOS — Um jogo espacial, em que o jogador deve não apenas evitar o ataque de discos voadores inimigos mas também tentar destruí-los usando canhões de raios laser. Só assim é possível impedir que eles destruam os planetas dos sistemas solares Terien e Lorien. **Odyssey.**

SKY JINKS — Além da versão nacional chamada **Ases do Ar**, há um outro jogo semelhante a este, denominado **Asteroids**. São dezenas de variações deste jogo no mesmo cartucho: uma nave espacial é atacada por discos voadores e deve destruí-los atirando em diversas direções. **Atari.**

FISHING DERBY—Na versão nacionalizada, **Desafio de Pescadores**. O jogador comanda o pescador que tenta fisgar peixes jogando as iscas na água. Mas há um inimigo: um enorme tubarão tenta devorar os peixes, e por isso o jogador tem que usar habilidade para fugir dele. **Atari.**



ACROBATAS — Uma réplica de espetáculos de circo, em que o jogador deve comandar as figuras fazendo-as saltar sobre balões e gangorras. O desafio é dar o impulso correto nos saltos, para que o acrobata não caia. Os pontos são contados de acordo com o número de bolas atingidas. **Odyssey.**



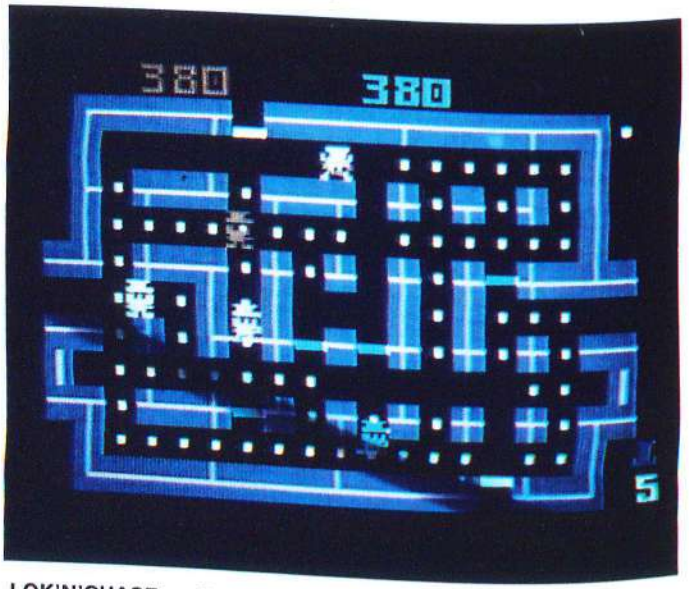
OINK — Como na velha história dos Três Porquinhos, de Walt Disney, o lobo mau tenta devorá-los. Para isso, precisa destruir suas casas soprando para derrubá-las com o vento. A defesa dos porquinhos, comandados pelo jogador, é reconstruir rapidamente as casas para que o lobo não entre. **Atari.**

COMBAT — São 27 variações de jogos de guerra, para dois jogadores. O desafio é o mesmo para ambos: atingir o adversário com tanques, aviões, mísseis e metralhadoras. As armas são idênticas para os dois, e portanto o que vale é a agilidade e a rapidez nos disparos. **Atari.**

PEGUE O DINHEIRO E CORRA — Outro jogo complexo, mais destinado a adultos (especialmente os que gostam de Economia). O jogador deve ter uma boa estratégia para resolver diversos problemas econômicos e acumular dinheiro: as cifras são indicadas na tela. **Odyssey.**



Q. BERT — Visualmente um dos jogos mais bonitos, já lançado no Brasil como **Pirâmide**. O objetivo é ir alterando as cores dos blocos que compõem a pirâmide, pelos movimentos de Q. Bert, uma figura que o jogador faz saltar pela tela em várias direções. **Atari/Colecovision.**



LOK'N'CHASE — Para um ou dois jogadores, este jogo exige basicamente habilidade. O desafio é conduzir um ladrão que quer roubar todas as moedas da tela, além de apanhar uma mala cheia de dinheiro e tesouros que aparecem de repente. Quatro guardas estão atrás do ladrão. **Intellivision.**

COMO ESCOLHER O CARTUCHO CERTO PARA O SEU CONSOLE

Na hora de escolher um cartucho com um novo jogo, deve-se tomar alguns cuidados básicos:

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa: se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles dos outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc) e observar a qualidade da imagem na tela de TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes: em outros, os nomes são distintos mas as ações são praticamente as mesmas.

MR. DU — Um dos jogos de sucesso no Exterior, conhecido como **Mr. Do**, este é um jogo de pura habilidade. Mr. Du é um palhaço perseguido por bandidos mal encarados, que corre e se defende jogando bolas e maçãs sobre eles. **Colecovision**.

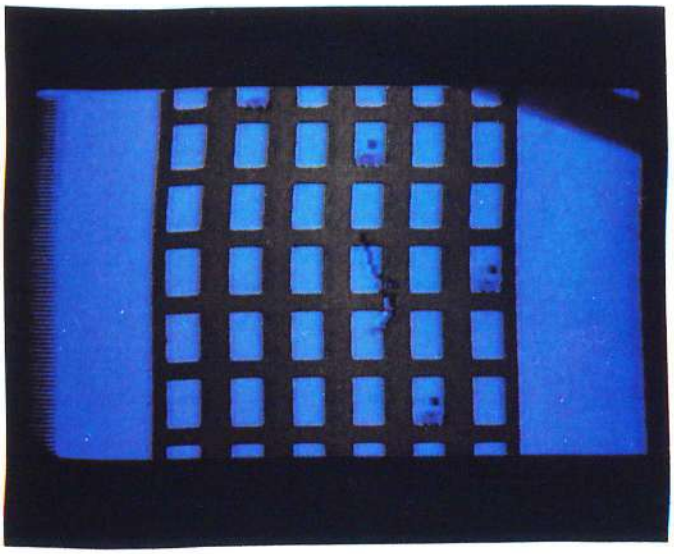
WALL STREET — Um jogo típico para lazer de executivos. É uma verdadeira "bolsa de valores", em que cada empresa tem ações que sobem ou caem na cotação de acordo com diversos acontecimentos. Tudo é mostrado na tela, e o jogador pode usar ainda um bloco fornecido junto com o cartucho, para as necessárias anotações. **Odyssey.**

MISSILE COMMAND—Neste jogo espacial, também conhecido como **Defesa Galáctica**, as ações são bastante variadas, o que exige a constante atenção (e reflexos) do jogador. Ele comanda mísseis interplanetários que devem ser atirados contra as bases do inimigo; mas este também tem seus mísseis e é preciso destruí-los. **Atari**.

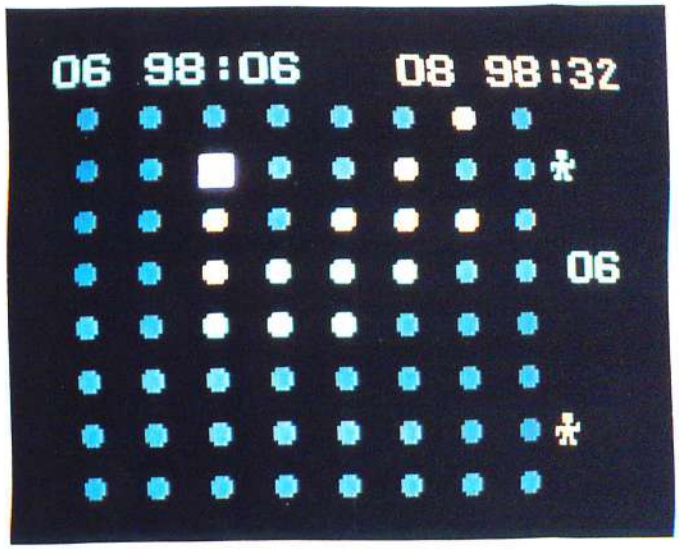
POKER & BLACK JACK — Para quem gosta de jogo de cartas, aqui está uma opção eletrônica do famoso baralho. São dois jogos: o pôquer tradicional, aberto ou fechado, e até com blefes; e o Black Jack, como nos cassinos. **Intellivision**.

GORF—Aqui o objetivo é destruir invasores alienígenas que tentam chegar à Terra e que tanto podem ser naves como objetos estranhos. Para isso, o jogador conta com um canhão de raios laser mas tem que observar também a sua munição, que pode não ser suficiente para destruir todos os inimigos. **Atari**.

TRIPLE ACTION — Três jogos diferentes num mesmo cartucho. O primeiro é **Battle Tanks**, onde dois jogadores lutam entre si usando dois tanques de guerra; o segundo é **Car Racing**, uma corrida de automóvel contra o tempo por uma estrada cheia de obstáculos; e o terceiro é **Biplanes**, jogo de habilidade em que o jogador pilota um avião que faz acrobacias no ar. **Intellivision**.



SPIDER MAN—Um herói da TV transportado para os videogames: o Homem Aranha. Sua missão aqui é a mesma dos filmes: subir muros e edifícios para desativar bombas escondidas pelo Diabo Verde. No caminho, o inimigo pode atacar de surpresa—e aí o Homem Aranha terá que usar sua agilidade nos saltos e sua inteligência. **Atari**.



PACHINKO — Este jogo é muito conhecido no Oriente, como um dos mais antigos passatempos. Em sua versão eletrônica, combinam-se raciocínio rápido e agilidade manual. O desafio é colocar os números que aparecem na tela de um lado, enquanto o adversário tenta colocá-los do outro. Os pontos vão sendo acumulados na parte inferior do vídeo. **Odyssey.**

OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION
1) River Raid	1) Come-Come	1) Futebol	1) Zipper
2) Enduro	2) Senhor das Trevas	2) Burgertime	2) Lady Bug
3) Pac-Man	3) Didi na Mina Encantada	3) Lock'n'Chase	3) Zaxxon
4) Pitfall	4) Tártarugas	4) Astrosmash	4) Smurf
5) Space Invaders	5) Ovni	5) Tennis	5) Cosmic Avenger

Obs.: Esta classificação foi baseada em dados fornecidos pelos fabricantes nacionais de jogos de videogame.

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 331.4502 V
V. 21 N. ..... DATA 1994

VIDEO NEWS

1984, 2 (21)

CHEGOU COME-COME II. O GULOSINHO ODYSSEY.

Chegou a mais nova e emocionante aventura do Come-Come. Venha enfrentar esse desafio. Corra com o gulosinho Odyssey atrás dos biscoitos e das vitaminas. E depois acabe com os monstrinhos. Mas se você não for rápido, os monstrinhos nhoc! no Come-Come. E no Odyssey a diversão é maior porque Odyssey é o único videogame com teclado alfanumérico que permite mudar o labirinto do jogo apresentando maiores desafios. Venha já para as novas emoções do Come-Come II. O gulosinho Odyssey.

ODYSSEY

MAIS DIVERSÃO E DESAFIO EM CADA JOGO.



a sua marca PHILIPS

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 compátiveis com Atari, Coleco Gemini.
— Últimos lançamentos em série ouro e prata.

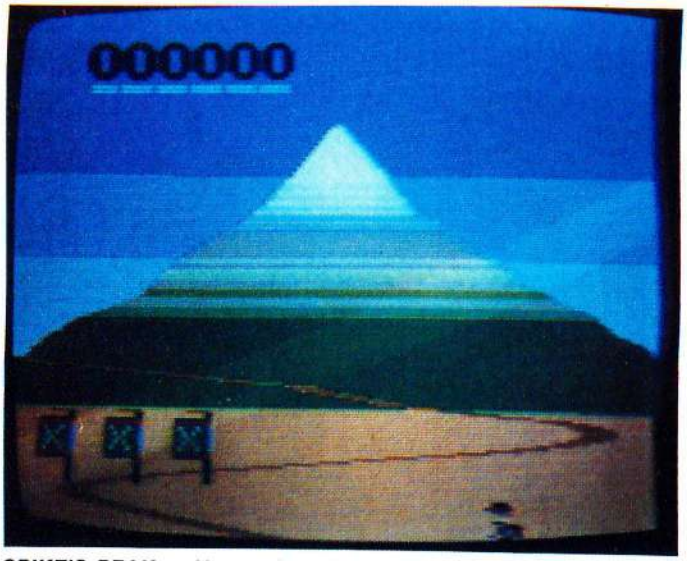


Consulte-nos e conheça nossas promoções de lançamento.

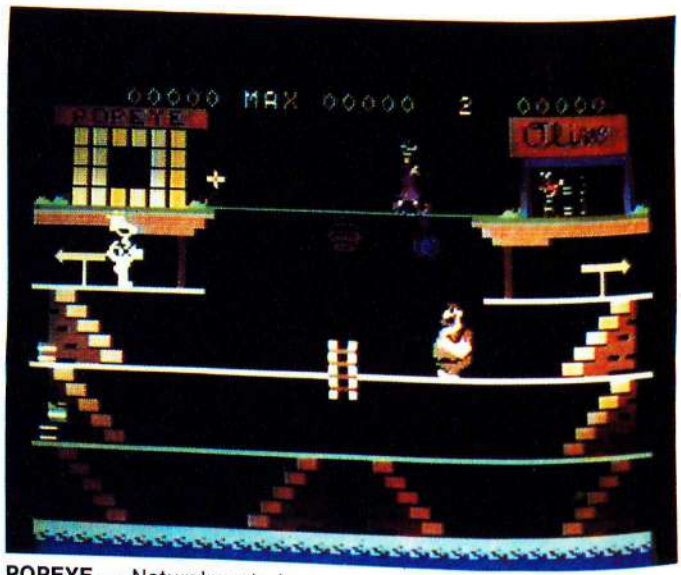
Dinatronic Tecnologia Ltda.
Vendas: Alameda Joaquim Eugênio de Lima, 680 - 7° andar - cj. 73 Tel.: (011) 285-1360

Novos jogos

Para quem já comprou um console de videogame — dos sistemas Atari, Odyssey, Intellivision ou Colecovision — dezenas de cartuchos, com novos e emocionantes desafios, estão chegando às lojas, videoclubes e locadoras especializadas.



SPIKE'S PEAK — Numa pista de neve sobre as montanhas, o jogador tem que chegar ao alto antes de se congelar. Só que, no caminho, encontra obstáculos como quedas d'água, pedras rolantes, ursos e até o "abominável homem das neves". Os pontos são marcados de acordo com a distância percorrida, e há pontos extras pelas pepitas de ouro e diamantes encontrados. **Atari**.



POPEYE — Naturalmente baseado no famoso personagem da TV, este jogo tem três variações. Em cada uma delas, o herói percorre caminhos diferentes para conquistar sua amada Olivia Palito, enfrentando seu inimigo Brutus e derrotando-o depois de comer uma lata de espinafre.O desafio do jogador é sempre ajudar Popeye, e assim ir marcando pontos. **Atari/Colecovision.**

YAR'S REVENGE — Os Yars são moscas que passaram por uma mutação e estão sendo eliminadas por um ser estranho, que dispara bombas e mísseis e se protege atrás de um escudo. O desafio é abrir o escudo, explodindo-o com pulsações de energia. Depois, com um canhão, destruir o perigoso inimigo. **Atari.**

B-17 BOMBER — Um dos jogos mais elaborados e sofisticados, principalmente para quem possui o módulo sintetizador de sons **Intellivoice.** O ambiente é a 2ª Guerra Mundial, e o jogador comanda um avião-bombardeiro que ataca posições dos nazistas. Com o sintetizador, o console dá indicações ao jogador, orientando sobre os lugares onde deve atirar. **Intellivision.**

DEFENDER — Um dos jogos espaciais de grande sucesso no Exterior, tem 20 variações, exige bastante concentração e habilidade do jogador. O desafio é dirigir uma nave que se move em várias direções para proteger a Terra de um ataque de seres extraterrenos, que capturam humanóides. Estes precisam ser resgatados. **Atari.**

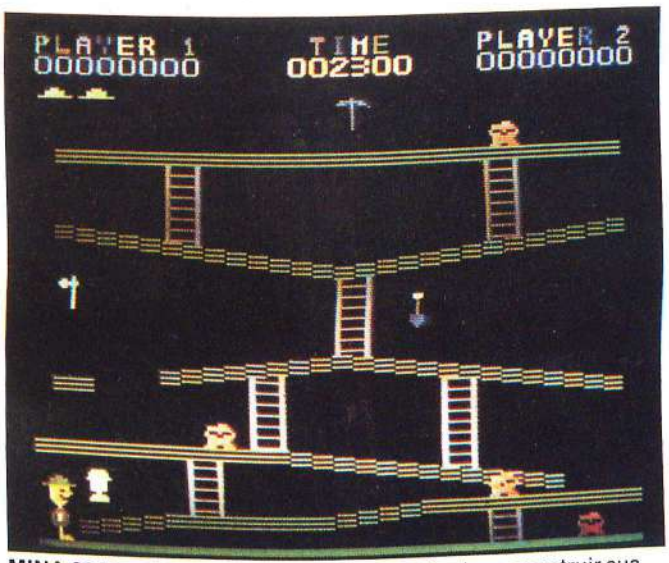
PILOTANDO NO TEMPO — Um dos jogos mais criativos, originalmente chamado **Time Pilot**. Começa em 1910, na 1ª Guerra Mundial, e atravessa as décadas, até 1985. A cada ano que passa, o jogo vai se tornando mais difícil, pois a nave do jogador enfrenta armas e inimigos mais modernos e rápidos, desde os antigos Zepelins até pára-quedistas e modernos helicópteros. **Colecovison.**

JAWBREAKER — Semelhante ao Pac-Man, mas com movimentos mais diversificados. O objetivo é conduzir uma mandíbula faminta por um labirinto cheio de doces e comê-los o mais depressa possível. O labirinto fica numa fábrica e os guardas querem impedir esse desafio. Para enfrentá-los, há as vitaminas. **Atari**.

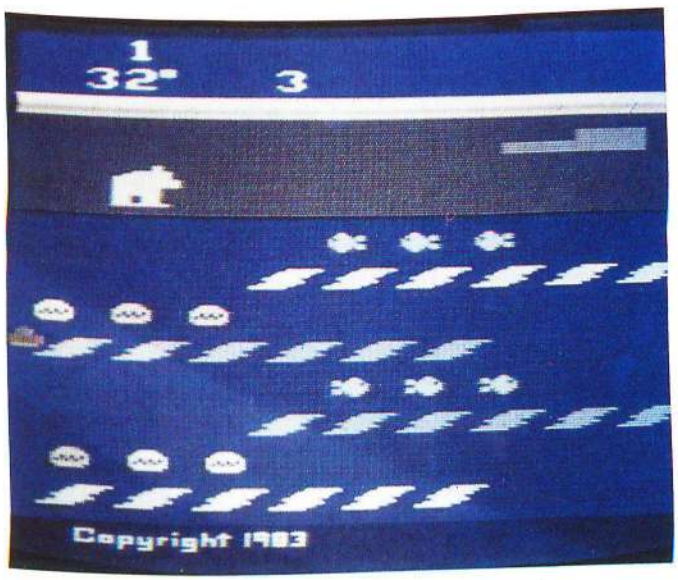
UTOPIA — Um jogo basicamente de estratégia e inteligência. O objetivo é construir uma cidade, com fábricas, casas, fazendas etc. Além disso, fornecer alimentação aos habitantes. Mas há piratas que querem roubar tudo, temporais e terremotos que precisam ser evitados. **Intellivision.**

em sua TV

BEAUTY AND THE BEAST — Esta é uma réplica do conhecido **Donkey Kong**, só que com ações mais diversificadas. O jogador deve usar seu joystick para subir os dez andares do edifício e resgatar a mocinha raptada pelo gorila. Para ajudar, a moça joga beijinhos: se o herói conseguir pegá-los no ar, ganhará mais força para prosseguir. **Atari.**

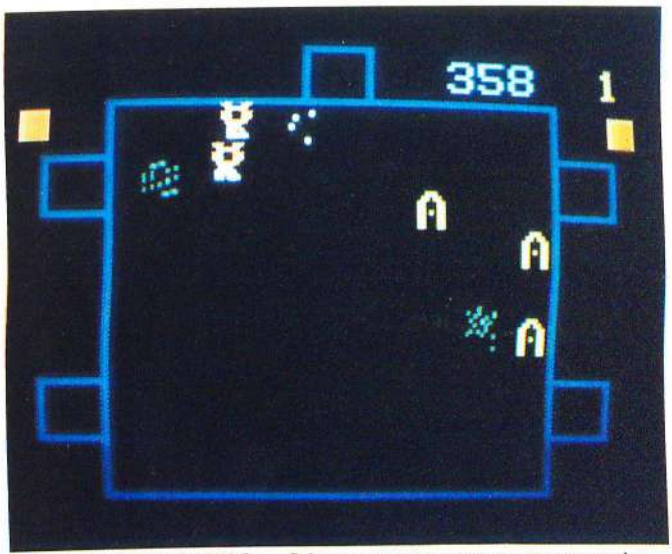


MINA 2049 — A missão é ajudar um trabalhador a construir sua mina, usando tijolos e ferramentas. Ele vai construindo tijolo por tijolo, e um cronômetro marca o tempo: se não conseguir terminar a construção no prazo determinado, o jogador perde uma vida. Ao chegar no alto do edifício, ele cai e deve começar tudo de novo, mais rápido. **Colecovision**.

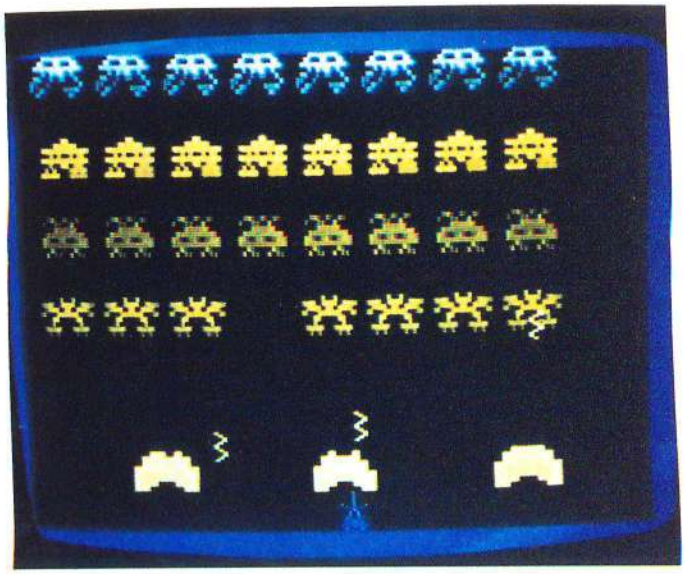


FROSTBITE — O herói do jogo (Frotbite Bailey) tenta atravessar um lago saltando sobre as pedras de gelo. Mas há armadilhas, como caranguejos, ursos polares, gansos da neve, e o jogador deve observar a temperatura ambiente, marcada na tela: se ela chegar a zero grau, o herói morre. **Atari**.

ATAQUE CÓSMICO — Conhecido no Exterior como **Subroc**, este jogo é uma variação dos tradicionais jogos eletrônicos espaciais. O jogador comanda um navio que é atacado por aviões que atiram mísseis e por navios inimigos. Para destruí-los, tem que disparar projéteis e torpedos, mas é preciso habilidade para não ser atingido. **Colecovision**.



ABELHAS ASSASSINAS — O jogo começa com um enxame de 12 abelhas brancas no centro da tela. O jogador tem que dirigi-las para, ao mesmo tempo, destruir besouros invasores e se proteger contra abelhas verdes que atacam. Matando um besouro, o jogador ganha mais munição para destruir as abelhas. **Odyssey.**



SPACE ARMADA — Semelhante a outros jogos espaciais, mas com características gráficas mais elaboradas. O desafio é destruir o maior número possível de seres extraterrrestres que invadem a Terra. O jogador deve também proteger seu canhão contra os tiros dos invasores. Com efeitos sonoros especiais. **Intellivision.**



LOOPING — Também chamado **Spit Fire**, este jogo tem semelhanças com **Zaxxon**, um dos jogos de maior sucesso, com efeitos tridimensionais. O jogador comanda um avião que tenta entrar num labirinto. Para isso, precisa destruir os balões coloridos que o atrapalham. Mas estes vão aparecendo cada vez em quantidades e velocidades maiores. **Colecovision**.

STAMPEDE — Aqui, o cenário é um típico rodeio, em que o jogador comanda um cavaleiro que tenta laçar vacas e bezerros. O desafio é ter habilidade para acertar o laço exatamente na cabeça do animal, que se movimenta para todos os lados. Há animais de várias cores e inclusive um "renegado", a vaca negra. **Atari**.

NIGHT STALKER — Com a tela totalmente escura, o jogador tenta escapar de um labirinto atirando com raios laser sobre morcegos, aranhas e robôs que circulam pelo lugar. Mas o canhão de laser pode perder a carga, e nesse caso é preciso encontrar outro canhão no labirinto. **Intellivision.**



PRESSURE COOKER — Um jogo de pura habilidade. O desafio é ajudar o cozinheiro Sam a fazer o maior número possível de sanduíches,usando os ingredientes disponíveis:tomate, cebola, alface e queijo, além, naturalmente, do pão. Além de fazer os sanduíches, Sam deve ainda embrulhá-los e entregá-los. **Atari**.

A CONQUISTA DO MUNDO — Uma adaptação para a tela de TV do conhecido War, tradicional jogo de tabuleiro. Cada país tem seu respectivo valor estratégico, e os jogadores (de dois a seis) devem ir ocupando lugares no mapa para somar mais pontos. Usando o teclado alfanumérico do console, o jogador aciona aviões e submarinos para derrotar os inimigos. **Odyssey.**

STAR TREK — Baseado na história conhecida do filme **(Jornada nas Estrelas)**, este jogo apresenta uma série de desafios para o jogador. Ele tem que dirigir sua nave comandando não só o trajeto através de túneis mas também o lançador de torpedos contra os inimigos. Se conseguir isso, sem ter de parar na base para reparos, ganha pontos extras. **Atari.**

COMO ESCOLHER O CARTUCHO CERTO PARA O SEU CONSOLE

Na hora de escolher um cartucho com um novo jogo, deve-se tomar alguns cuidados básicos:

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa: se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles dos outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc) e observar a qualidade da imagem na tela de TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

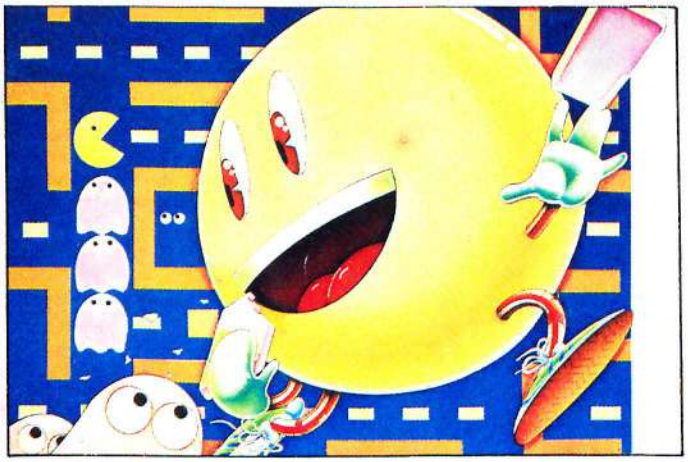
4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes: em outros, os nomes são distintos mas as ações são praticamente as mesmas.

OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION
1) Enduro	1) Senhor das Trevas	1) Futebol	1) Zaxxon
2) Smurf	2) Come Come	2) Burgertime	2) Smurf
3) River Raid	3) Tartarugas	3) Lock'n'Chase	3) Lady Bug
4) Zaxxon	4) Didi na Mina Encantada	4) Astrosmash	4) Mouse Trap
5) Pac-Man	5) OVNI	5) Tennis	5) Zorf

Obs.: Esta classificação foi baseada em dados fornecidos pelos fabricantes nacionais de jogos de videogame.

18 JUN 1984
18 JUN 1984



PAC-MAN, EM DESENHO ANIMADO.

Um novo super-herói surgiu nas emissoras de TV norte-americanas. Ele já era conhecido dos fãs de videogames há alguns anos, mas agora entrou em rede nacional. Trata-se de Pac-Man, o famoso devorador de bolachas e vitaminas que os usuários de jogos para vídeo já conhecem. Numa série criada pelos estúdios Hanna-Barbera e levada ao ar pela rede ABC, o público norte-americano passou a ter em casa toda a família de Pac-Man (que inclui Ms. Pac-Man, Pac-Man Jr e outros personagens) num desenho animado. Cada figura ganhou voz, movimentos e personalidade própria, conquistando bons índices de audiência nos primeiros programas da série.

UM NOVO ADAPTADOR

A indústria carioca Bit Eletrônica está lançando um adaptador para o seu console Top Game, que permite colocar nesse aparelho os cartuchos produzidos para o sistema Atari VCS. O adaptador é, na verdade, um cartucho com placa de circuito impresso que deve ser encaixado no console, como os cartuchos comuns. Depois, o jogador coloca o cartucho Atari numa entrada apropriada do adaptador. A Bit Eletrônica, uma das primeiras empresas nacionais a desenvolver um projeto de videogame diferente dos sistemas existentes (Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision), produz também cartuchos para o console Top Game, num total de aproximadamente 40 títulos. O adaptador pode ser adquirido, ao preço de Cr$ 60 mil, pelo fone (021) 273-7898.

VEM AÍ MAIS UM CONSOLE

A CCE está anunciando novidades para a área de videogame. Dentro de um mês aproximadamente, deverá ser lançado o Supervideogame CCE, compatível com o sistema Atari VCS. Esse aparelho está sendo procuzido em Manaus, com design diferente dos modelos disponíveis no mercado e dimensões menores. O aparelho virá acompanhado de dois joysticks, um cartucho com jogo, transformador de voltagem e adaptador de antena. Inicialmente a CCE pretende lançar nove cartuchos. Um deles — provavelmente o que virá com o aparelho — será **Mister Postman**, cujo personagem é um carteiro que procura entregar uma carta e vai encontrando uma série de obstáculos pelo caminho.



CINEMA NOS JOGOS

A Polyvox poderá lançar este ano no Brasil uma nova linha de cartuchos desenvolvidos pela Atari norte-americana, em associação com o produtor de cinema George Lucas (**Guerra nas Estrelas**). Quem anunciou a novidade foi o presidente do grupo Gradiente/Polyvox, Eugênio Staub, em entrevista ao lado de Anthony Bruehl, presidente da Divisão Internacional da Atari. Segundo ele, a idéia é criar jogos estratégicos ou educativos que utilizem, além das imagens, muito som e música. Depois de lançar no final do ano passado o console Atari VCS 2600 e uma série de aproximadamente 20 cartuchos Atari, a Polyvox tem planos de lançar aqui um novo catálogo de jogos e alguns dos acessórios comercializados pela Atari nos EUA. Mas esses lançamentos ainda não têm prazo confirmado.

Sigla

Número 22 — Ano 2 — Cr$ 2.200,00

EXEMPLAR DE ASSINANTE
VENDA PROIBIDA

2 ANOS

vídeo news

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.4502 V
V. 02 N. 22 DATA 1984

videocassete • microcomputador • videogame • som

TUDO SOBRE O PANASONIC PV-6600





TELÃO, TAMBÉM PARA VER EM CASA.

BONS FILMES EM SEU VÍDEO



FAÇA VOCÊ MESMO

CÂMERA: CRIE BELAS IMAGENS.

OS NOVOS VIDEOGAMES

Para MANAUS, BOA VISTA, PORTO VELHO, RIO BRANCO e SANTARÉM — Via Aérea: Cr$ 2.860,00.

Chegou Robby. Você não vai ter uma segunda chance.

ECA/USP - BIBLIOTECA
CLASS. 791.450.2



Está nas ruas a maior ameaça que você já enfrentou: Robby.
Uma série de emocionantes jogos que não dão a menor chance a você.
Em cada cartucho Robby você vai encontrar um adversário frio, implacável e sem coração.
Sua única chance de vitória é responder na mesma moeda: assumir os ultra-sensíveis comandos Robby e disparar, disparar, disparar.
São três diferentes modelos de comando para respostas instantâneas, ataques fulminantes e fugas ligeiras.
Pensou, comandou, venceu.
Se você também é frio, implacável e sem coração, seu destino está traçado.
Cedo ou tarde você vai cruzar com Robby.

ROBBY GAMES

150 cartuchos com as mais emocionantes aventuras e os mais terríveis adversários. Você vai precisar de muito sangue-frio e ser um verdadeiro durão para enfrentá-los.

ROBBY COMANDO

Joy Stick com formato anatômico que se encaixa direitinho na sua mão. Duplo botão de disparo de resposta rápida. Ventosas removíveis que grudam em qualquer tipo de superfície. A última palavra em ataque e defesa.

ROBBY STICK

Controle eletro-mecânico de 4 posições. Dá a você movimentos laterais e verticais, fáceis e rápidos. Os adversários tremem diante dele.

ROBBY PADDLES

Controle eletrônico com botão giratório, que faz você superar barreiras e adversários com movimentos laterais. Um sucesso.

Todos os cartuchos e comandos são compatíveis com os vídeo games Atari, Dactar II, Dactar 007, Robby Game e Dismac VJ 9000.

ROBBY

PARA PESSOAS FRIAS, IMPLACÁVEIS E SEM CORAÇÃO.

Vendas: Rua Haddock Lobo, 1307
13.º andar – Tel: (011) 881-9988
Telex: (011) 22091 – São Paulo – CEP 01414.
Aceitamos representações de vendas em todo Brasil.

Ursin Bayão

Chegou Robby. Você não vai



Usem e Abusem

ter uma segunda chance.

ECA/USP - BIBLIOTECA
CLASS. 791.4502 V



Está nas ruas a maior ameaça que você já enfrentou: Robby.
Uma série de emocionantes jogos que não dão a menor chance a você.
Em cada cartucho Robby você vai encontrar um adversário frio, implacável e sem coração.
Sua única chance de vitória é responder na mesma moeda: assumir os ultra-sensíveis comandos Robby e disparar, disparar, disparar.
São três diferentes modelos de comando para respostas instantâneas, ataques fulminantes e fugas ligeiras.
Pensou, comandou, venceu.
Se você também é frio, implacável e sem coração, seu destino está traçado.
Cedo ou tarde você vai cruzar com Robby.

ROBBY GAMES

150 cartuchos com as mais emocionantes aventuras e os mais terríveis adversários. Você vai precisar de muito sangue-frio e ser um verdadeiro durão para enfrentá-los.

ROBBY COMANDO

Joy Stick com formato anatômico que se encaixa direitinho na sua mão. Duplo botão de disparo de resposta rápida. Ventosas removíveis que grudam em qualquer tipo de superfície. A última palavra em ataque e defesa.

ROBBY STICK

Controle eletro-mecânico de 4 posições. Dá a você movimentos laterais e verticais, fáceis e rápidos. Os adversários tremem diante dele.

ROBBY PADDLES

Controle eletrônico com botão giratório, que faz você superar barreiras e adversários com movimentos laterais. Um sucesso.

Todos os cartuchos e comandos são compatíveis com os vídeo games Atari, Dactar II, Dactar 007, Robby Game e Dismac VJ 9000.

ROBBY

PARA PESSOAS FRIAS, IMPLACÁVEIS E SEM CORAÇÃO.

Vendas: Rua Haddock Lobo, 1307
13.º andar – Tel: (011) 881-9988
Telex: (011) 22091 – São Paulo – CEP 01414.
Aceitamos representações de vendas em todo Brasil.

AS NOVAS ATRAÇÕES PARA O SEU CONSOLE

Quando, no final do ano passado, várias empresas anunciaram seus lançamentos na área de videogames, muitos consumidores ficaram na expectativa. Depois do **Odyssey** e do **Atari/Polyvox**, os dois primeiros consoles lançados no Brasil, muitas outras novidades eram anunciadas, não apenas em aparelhos mas também em acessórios para videogames.

Mas, depois da euforia normal de fim de ano — quando foram vendidos cerca de 150 mil consoles, segundo estimativas dos fabricantes — o mercado parece ter estacionado no início de 84. E muitos consumidores se frustraram ao ver que as prometidas novidades não apareceram. Agora, as empresas parecem ter retomado o fôlego para lançar, a partir de maio, uma série de complementos para os consoles já existentes.

Dos quatro sistemas de videogame mais conhecidos no Exterior — Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision — o mais rapidamente difundido foi o sistema Atari VCS (Video Computer System). Além do **Atari 2600**, lançado aqui pela Polyvox em agosto de 83, vários outros aparelhos do mesmo sistema surgiram: **VJ-9000** (da Dismac), **Dynavision** (da Dynacom), **Dactar** (da Milmar). Agora, surge mais um dessa "família": o **SuperGame**, da CCE.

COMPATÍVEIS

De características visuais semelhantes ao **Gemini** norte-americano (leia em **VÍDEO News** nº 18), o **SuperGame** também é compatível com todos os cartuchos do sistema Atari. A diferença, em relação aos demais consoles nacionalizados, está basicamente nas dimensões (bem menores) e na disposição dos controles e encaixes principais, que ficam na parte frontal do aparelho (na maioria dos modelos da linha Atari, os botões e as conexões ficam na parte traseira).

Segundo a CCE, esse console estará nas lojas em meados de maio, a um preço 10% inferior ao do **Atari/Polyvox** — uma proporção de custo que a empresa pretende manter. Quanto aos jogos, serão lançados simultaneamente nove títulos, escolhidos entre os menos conhecidos da linha Atari no Exterior. Esses jogos são os seguintes: **Mr. Postman**, **Dancing Plate**, **Bobby's Going Home**, **Open Sesame**, **Sea**



Fotos Apolo Ghiurghi

O Supergame (acima) é semelhante ao Gemini, já lançado no Exterior. Ao lado o SuperCharger, adaptador para se utilizar jogos gravados em fita.

la
ditora
- Cr$ 4.680
EXEMPLAR DE ASSINANTE VENDA PROIBIDA.
COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
791.45 02 v
31 DATA 1985

vídeo

videocassete • microcomputador • vi me • som

NOVA GERAÇÃO DE VÍDEOS

Um modelo inédito da RCA, com cinco cabeças, microprocessador e um ano de programação.



FAÇA VOCÊ MESMO
COPIE SUAS FITAS EM CASA

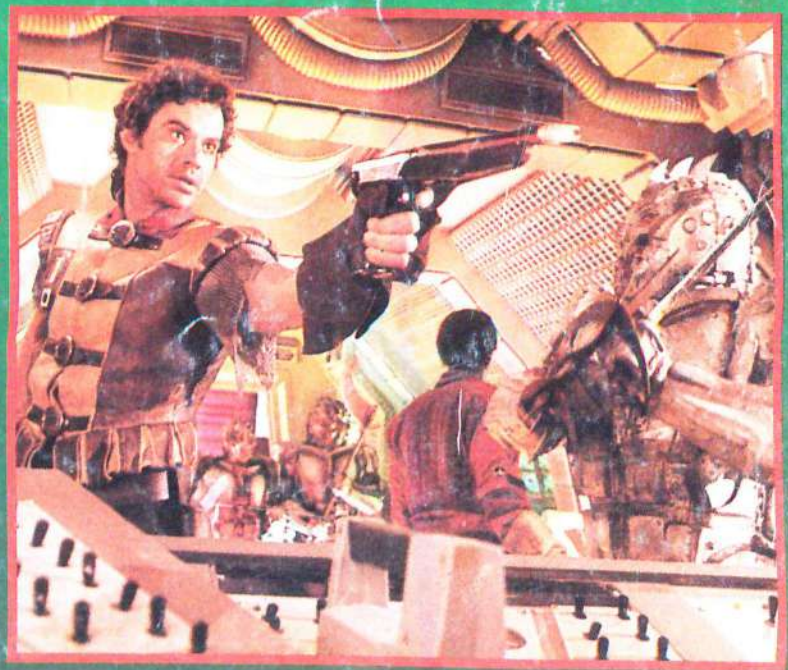
Como obter cópias de boa qualidade usando videocassetes domésticos

TUDO SOBRE O SATÉLITE BRASILEIRO

O Brasilsat marca uma nova era, inclusive para as antenas parabólicas.

OS EFEITOS ESPECIAIS DO CINEMA

Os detalhes sobre cada cena. E os novos lançamentos em fitas.



VIDEOGAMES E SUAS ESTRATÉGIAS

Todas as táticas para fazer mais pontos em jogos que são verdadeiros desafios

LASER: OS MELHORES DISCOS

O que o mercado já oferece, em todos os gêneros de música, para seu toca-discos digital.

Pense rápido. E vença estes desafios.

Instruções e estratégias para fazer mais pontos em jogos (alguns já clássicos) de todos os sistemas de videogame.

Q.BERT

Sistema: Atari. Fabricante: Parker/1983. Para um jogador, com joystick.

Criado a partir da moda do cubo mágico, este jogo é composto de cinco fases com quatro pirâmides em cada uma. O desafio é fazer o boneco saltar sobre os 21 cubos trocando cores. A cor de destino dos cubos é mostrada nos bonecos de reserva e no escore, no alto da tela. No início, o jogador conta com quatro bonecos, ganhando mais um quando completa cinco pirâmides.

Na fase 1, um único salto já leva à cor de destino; na 2, são necessários dois saltos em cada cubo, pois aparece uma cor intermediária; na 3, basta um salto para a cor de destino, mas se um cubo já pintado for tocado ressurge a cor original; a fase 4 é igual à 2, mas um terceiro salto faz o cubo voltar à cor intermediária; a fase 5 é igual à 4, mas um terceiro salto leva o cubo de volta à cor original.

Para dificultar a pintura dos cubos, surgem estranhas figuras: uma bola vermelha, só com a chave de dificuldade em **A**, destrói o boneco ao menor contato; uma cobra persegue o herói por toda parte e também pode destruí-lo se tocar nele; uma bola roxa desce pela pirâmide e depois se transforma na cobra; e um boneco brincalhão apaga os cubos pintados (pode ser detido se o herói tocar nele, mas é muito trabalho por nada, já que um cubo repintado não conta pontos); e uma bola verde amiga do herói que, pulando sobre ela, faz seus inimigos ficarem momentaneamente paralisados.

Cada cubo pintado vale 25 pontos e toda a pirâmide pintada soma 3.100 pontos; tocar a bola verde vale 100 pontos; deter o boneco brincalhão, 300 pontos; e expulsar a cobra, 500 pontos.

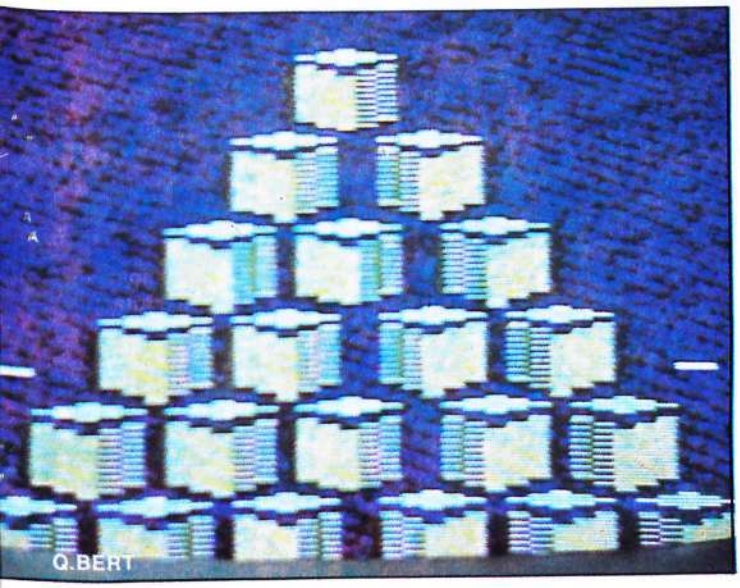
Siga o esquema mostrado na figura para a fase 1, adaptando-o para as demais. No passo 17, espere a cobra se aproximar e pule sobre o disco, expulsando-a da tela. Procure pintar o maior número de cubos antes que a bola roxa comece a descer. Para fugir da cobra, use os discos laterais, que só se movem quando o herói pula neles e servem de transporte até o alto. Os discos sugam a cobra ao passarem perto dela. É possível trocar de cubo com a cobra sem ser morto: basta cruzar no ar com ela.

Gráficos e efeitos sonoros eficientes, controle preciso, este jogo só tem uma dificuldade: as respostas do joystick são problemáticas na diagonal (o controle deve ser segurado na diagonal com o botão



Fotos Fabio Cabral

A estratégia básica do Q. Bert e a posição correta do joystick na diagonal.





vermelho para a frente). Disponível também em versões Colecovision, Odyssey e Intellivision, este é um dos jogos de maior sucesso até hoje.

DEMON ATTACK

Sistema: Odyssey. Fabricante: Imagic/1983. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com joystick.

O objetivo é destruir os perigosos pássaros-demônios com canhões de laser. O número de tiros é ilimitado. O jogador começa com um canhão de ataque e três de reserva, e pode acumular até seis, protegidos por casamatas. Eles são destruídos pelos disparos inimigos ou quando colidem com um demônio. A cada ataque inimigo vencido sem perder nenhum canhão, o jogador ganha um canhão-extra (até seis).

O jogo tem dez variações, com tiros retos ou teleguiados. Procure manter-se no centro da tela, desviando dos tiros inimigos com movimentos leves mas rápidos. Evite os cantos para não ser encurralado. Deixe para eliminar o pássaro-comandante, que está no alto da tela, no final de cada fase. Assim somam-se mais pontos, pois ele comanda o ataque de até sete demônios; se for destruído no início, diminui a chance de marcar mais pontos pois haverá menos demônios.

A partir do nível 5, os pássaros, quando atingidos, dividem-se em dois menores; destruindo um deles, o outro parte em missão suicida para explodir o canhão. Nas fases 5 e 6, os laser são disparados mais lentamente e, então, deve-se destruir o comandante logo no início. Procure acumular o máximo de casamatas (com canhões) nas fases iniciais. Seus tiros não afetam os tiros inimigos; atire sempre antes de um pássaro disparar, ou após escapar dele.

Embora impreciso nos disparos, o joystick oferece boas respostas na movimentação lateral dos canhões. Lançado anteriormente para o sistema Atari (**VÍDEO News** nº 28) e disponível também para o Intellivision, este é um dos melhores jogos para o Odyssey, com efeitos sonoros e visuais impressionantes e ação constante.

ATLANTIS

Sistema: Intellivision. Fabricante: Imagic/1983. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com controle de disco.

Defender a cidade submersa de Atlantis de seus inimigos, os "Gorgons", é a missão do jogador. Eles atacam em velocidades diferentes em cada um dos três níveis. Para eliminá-los, o jogador tem uma mira que é movida por toda a tela para orientar os mísseis disparados por canhões laterais. Há ainda o disco-sentinela, que também derruba os invasores mas tem pouco combustível.

A batalha pode ocorrer durante o dia ou à noite, quando os inimigos só são vistos ao passarem pela luz de holofotes. No primeiro dia, cada nave derrubada vale 10 pontos, no segundo 20 e assim por diante. Inimigos destruídos pela sentinela valem quatro vezes mais.

Cada esquadrilha inimiga tem quatro naves, que devem ser destruídas antes de chegarem perto da cidade. Comece sua defesa com a sentinela voadora, para somar muitos pontos depressa. Não deixe a sentinela junto às laterais, para evitar colisão com um inimigo, o que custará dez segundos de tempo e combustível. No início, deixe-a a 2,5cm do topo da tela e destrua os inimigos que surgirem até a chegada da próxima esquadrilha: ao ouvir a sirene de aviso, o jogador tem só quatro segundos para voltar à base com a sentinela.

Nunca a use nas batalhas noturnas. De início, a sentinela dispõe de 31 segundos de tempo-combustível, mostrados no canto inferior da tela. Quando parada no cais, cada segundo de abastecimento é acrescentado ao disponível, até o máximo de 90 segundos. Ao usar a mira, leve em conta que o míssel leva um segundo até atingir o alvo. Assim, procure antecipar os movimentos dos inimigos.

Gráficos excelentes, os detalhes desse jogo valorizam bastante a ação. O controle de disco tem boa resposta, mas é preciso treinar muito para saber manejá-lo (aconselha-se comprar um adaptador, chamado **in-joy-a-stick**, que transforma o disco em alavanca). Disponível também para Odyssey (**VÍDEO News** nº 29) e Atari, esta é uma

COMO ESCOLHER O CARTUCHO CERTO PARA O SEU CONSOLE

Na hora de escolher um cartucho com um novo jogo, deve-se tomar alguns cuidados básicos:

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa: se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles de outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc.) e observar a qualidade da imagem na tela de TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes: em outros, os nomes variam mas as ações são praticamente as mesmas.





ótima opção para quem tem um Intellivision.

ABELHAS ASSASSINAS

Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips/1983. Para um jogador, com joystick.

Besouros vermelhos e azuis surgem de cinco túneis. Para enfrentá-los, o jogador comanda um enxame de doze abelhas brancas, que devem picar os besouros até a morte. Quanto maior o contato delas com o besouro, mais lento ele fica. Ao ficar imóvel, ele morre e é enterrado num túmulo fechado. Mas, se não morrer, ele irá ganhando movimento e força aos poucos.

Se o perigo aumentar, sairão dos túneis outras abelhas, para defender os besouros e atacar as brancas. De início, elas são verdes, depois ficam azuis, flutuando ao redor dos invasores. Se não forem eliminadas, tornam-se agressivos demônios vermelhos, que atacam mortalmente as abelhas brancas. Qualquer contato das abelhas assassinas mata as brancas.

O jogador dispõe de um raio fulminador que só pode ser disparado quando um enxame mata um besouro, carregando o desintegrador. Quanto maior o número de abelhas brancas, maior a chance de pegar os besouros. Mas não saia correndo atrás dos invasores. Reduza a velocidade, escolhendo um canto da tela e aguardando até que eles comecem a se movimentar normalmente. Ataque então o que passar por perto. Para atacar as abelhas azuis e verdes, coloque-se paralelamente aos enxames e dispare o raio. Procure alternar um ataque a besouro com um tiro nas abelhas. Fique atento: o raio pode eliminar as abelhas nos túneis; acerte-as antes de saírem, sempre que possível (o raio não afeta as abelhas brancas).

O joystick tem pronta resposta e permite movimentos em todas as direções. Só é preciso cuidado nos tiros, para não desperdiçar carga. São 26 níveis de dificuldade, que devem ser vencidos um a um. Com gráficos razoáveis, este jogo é um dos que permitem escrever na tela o nome do jogador (até três letras), através do teclado do console.

DEFENDER

Sistema: Atari. Fabricante: Atari/1981. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com joystick.

A missão é salvar os humanóides antes que se transformem em mutantes e destruir as naves raptoras. Para isso, um jato é equipado com canhões laser e bombas. No início, são três jatos e três bombas, e a cada 10 mil pontos o jogador ganha armas-extras. Há ainda um radar de longo alcance e um hiperespaço.

Quando passar um bombardeiro pelo seu jato, destrua-o ou, se ele escapar, dê a volta pois ele retornará. Eles sempre vêm na direção oposta ao jato, não atiram mas deixam minas no caminho. Ao disparar, sua nave irá sumir meio segundo, não podendo então ser destruída. Aproveite-se disso para atirar e movimentar o jato ao máximo. Depois dos bombardeiros, surgirão casulos que, ao serem destruídos, dão lugar a enxames: destrua-os assim que aparecerem.

Em seguida, é preciso eliminar os landers (cada um, 150 pontos), discos que tentam seqüestrar os humanóides. Vôe rápido, da esquerda para a direita, disparando bastante. Se algum deles conseguir raptar um humanóide (um sinal sonoro avisará), localize-o no radar, destrua-o e pegue o humanóide no ar: nenhum outro será raptado.

Além disso, há a nave Baiter (200 pontos) que, quando estiver cheia de inimigos, pode ser destruída eliminando todos eles. Para isso, desça ao subterrâneo e dispare uma bomba. Após o rapto ou morte de cinco humanóides, surge um grupo de mutantes. No nível 5 (ou múltiplo de 5), todos eles voltam a ser humanóides e as cidades destruídas são reconstruídas, passando a ser atacadas com mais violência. Use o radar para localizar os inimigos. Ao acionar o hiperespaço, sua nave sumirá por instantes, reaparecendo num ponto aleatório. Use essa trincheira invisível na luta com os mutantes, junto com as bombas.

Gráficos e sons são bons, ajudando o jogador, e o joystick oferece respostas

OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION
1) Decathlon	1) Demon Attack	1) Tron-Discos Mortais	1) Mr. Do
2) H.E.R.O.	2) Q. Bert	2) Zectron	2) Pitstop
3) Moon Patrol	3) Atlantis	3) Burgertime	3) Ghost Busters
4) River Raid	4) Super Cobra	4) Happy Trails	4) Cosmic Avenger
5) Popeye	5) Come Come il	5) Beamrider	5) Donkey Kong Jr.

Obs.: Esta classificação foi baseada em dados fornecidos pelos fabricantes nacionais de jogos de videogame.

Stillvox

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

- Transformações c/4 sistemas: N' - Transcoder - Pal M - NTSC
- Som importado
- TV
- Secretária eletrônica
- Telefone sem fio
- Videogame

AUTORIZADA

cce

Al. Barão de Limeira, 631
Campos Elíseos - SP - Fone: (011) 222-2311
Av. Jabaquara, 467
Pça. da Árvore - SP - Fone: (011) 577-0899



precisas. Interessante para quem gosta de ação, esse jogo exige bons reflexos.

VENTURE

Sistema: Colecovision. Fabricante: Coleco/1982. Para um ou dois jogadores, com controle comum.

À procura de tesouros, o jogador comanda o herói que, com arco e flecha, enfrenta perigosos inimigos. Em cada sala há uma ameaça diferente: fantasmas, serpentes, paredes esmagadoras, ciclopes.

Procure traçar seu próprio caminho. Não perca muito tempo dentro das salas, pois pode aparecer um dragão invulnerável. Na tela das serpentes, nunca entre pelo lado direito. Dentro da sala, siga direto para o topo, vire à esquerda e atire no primeiro monstro. Depois, atire para baixo, visando outro guardião. Pegue o tesouro e tente matar a terceira serpente. Siga para a sala das paredes, vá para a parte esquerda, passe o obstáculo superior e deslize para baixo. Assim, a parede não irá esmagar o herói. Pegue o tesouro e saia dessa sala. Uma boa tática a seguir é tentar passar uma flecha entre dois guardiães. Sempre que o herói mata um inimigo, este fica congelado e bloqueia o caminho. Ao eliminar dois monstros, um próximo do outro, tente uma flechada entre eles para pegar um terceiro inimigo.

O gráfico, embora simples, é bem nítido e elaborado. São quatro fases, com salas que escondem os tesouros e seus guardiães. Enquanto está vivo, o herói luta contra os monstros com um belo sorriso; sendo atingido, sua expressão fica triste e ele morre em seguida. O som é frenético. Cada sala tem sua própria trilha sonora (o ponto alto deste cartucho). O controle tem respostas rápidas e eficientes, mas não é fácil manejar o herói. Também disponível para Atari e Intellivision, este é um jogo que reúne estratégia, aventura e ação.

Jorge Luiz Valle



Foto Apolo Ghiurghi

SENSACIONAL

Chegou o Seguro Permanente para seu videocassete





Mod. Luxo



Maleta Standard

Dim. 53x43x16
ara todos os modelos de filmadoras e videos (import. ou nacionais)

SEGURO EM TODOS OS SENTIDOS! Por fora, forte como um leão. Por dentro, macio como um carneiro. Sensacional estojo em fiberglass, forrado com dois colchonetes em espuma flexível, injetada, de alta densidade, moldada no formato do seu equipamento. Acomoda: Filmadora, avador (VCR), duas baterias e uma fita sobressalente. Solicite informações.

Despachamos para todo o Brasil pelos reembolsos Postal e Varig

MALIGAN Indústria e Comércio de Instrumentos de Medição Ltda
Rua Barra do Parateca nº 136
CEP 04321 — São Paulo — SP. Fone.: (011) 578-6023
Nome.....
Endreço.....
CEP..... Cidade..... Estado.....
Data..... Assinatura.....
Câmera mod. ..... Vídeo.....



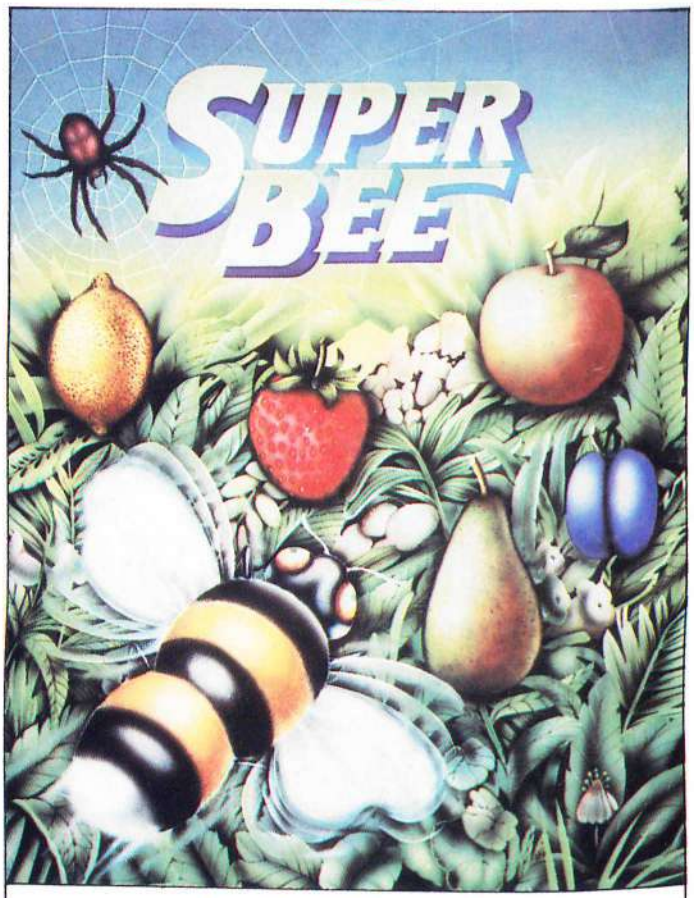
DESAFIOS DO FUTURO

Anunciado no início do ano passado como uma técnica que iria revolucionar os videogames, o processo de criação de jogos por raios laser continua evoluindo — mas sem a rapidez prevista por seus inventores. Nos EUA, já existem empresas dedicadas a esse tipo de jogo, que mantêm projetistas especializados nas pesquisas sobre como usar a tecnologia do laser na programação dos computadores em que os jogos são criados. Uma idéia lançada pela Atari — que criou uma divisão específica para esse gênero de videogames — é aproveitar cenas reais de filmes, que são recriadas pelo computador com a ajuda do laser. No caso de **Firefox**, por exemplo, um filme de Clint Eastwood, usou-se até mesmo a trilha sonora original, para dar mais realismo ao jogo. Mas, por enquanto, essa diversão só foi vista por alguns privilegiados: as pesquisas para levar o novo processo aos videogames domésticos continuam — e deverão prosseguir ainda por algum tempo.

PRESENTE PARA TODOS

Quase todos os fabricantes reconheceram: os videogames foram o grande sucesso de vendas no último final de ano, superando em muito os brinquedos e aparelhos eletrônicos que normalmente são oferecidos como presentes de Natal. Nem todas as fábricas divulgaram números oficiais, mas sabe-se que a quantidade de consoles vendidos nos últimos três meses de 84 foi maior do que em todo o restante do ano, e maior também que no final de 83, o primeiro ano em que esse produto foi oferecido nas lojas. Só a Polyvox, por exemplo, garante ter vendido 146 mil unidades do Atari 2600 entre setembro e dezembro de 84, contra 90 mil neste mesmo período de 83 e cerca de 260 mil em todo o ano passado. A Polyvox foi, também, entre os fabricantes de videogames, a que mais investiu em promoção e propaganda: Cr$ 2 bilhões em 84.

VIDEO GAME



OS NOVOS JOGOS

De modo geral, os jogos lançados pela Philips para o console Odyssey no ano passado, adaptados de outros sistemas de videogame, continuam entre os mais procurados pelos que possuem consoles desse sistema. Jogos como **Q.Bert, Atlantis** e **Demon Attack** continuam fazendo muito sucesso. Mas, apesar disso, a empresa mantém sua política de periodicamente colocar no mercado novos títulos, exclusivos do sistema Odyssey. É o caso de **Super Bee** e **Clay Pigeon**, que acabam de ser lançados. No primeiro, o jogador deve ajudar uma abelha a comer frutas sem ser apanhada por uma aranha; o segundo é uma competição de tiro ao prato pela tela de TV.

Sigla editora

DIRETORES
Charlotte Seddig
Maria Célia Furtado
Josias Silveira

video news

REDAÇÃO
Redatores Chefes: Maria Isabel Reis e Orlando Barrozo.
Diretor responsável: Josias Silveira

Colaboradores:
Daniel Serrano, Jorge Luiz Valle, Laura Carneiro, Luiz Carlos de Assis, Marco Antonio Santos, Ricardo Brandau, Rubens Ewald Filho, Ulla Schoeffel, Rodney Mello (Correspondente em Hollywood), Maria Cristina Martins (arte), Fabio Cabral e Ruy Teixeira (fotografia).

Consultores:
Antonio Salles Teixeira Neto (Vídeo) e Renato M. E. Sabbatini (Informática).

EDIÇÃO DE ARTE:
Carlos Eduardo Guida (Editor), Paulo Affonso Soares, Carlos Edmur Cason (Arte) e Paulo Roberto M. Jorge (Produção Gráfica).

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE:
São Paulo:
Gerentes: Antônio Roberto Casarin e Carlos Estellita C. Pessoa
Assistentes: Vera Lúcia de Miranda e Vânia Toldo.
Arte: Fulvia Hofman Golcman e Mônica Mascellani.
Representantes em São Paulo: Durval de Moraes Farias Jr., Iracema Marques Gil, Luiz Eduardo Grecco, Marcos A.C. Barros, Ricardo Rocha e Sandra Eloisa Arvage. Rua Alice de Castro, nº 60 — Vila Mariana — São Paulo — SP — CEP 04015 — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR.

Rio de Janeiro:
Gerente: Almyr A. Mendes
Assistente: Sueli Massambane Borges
Rua Marechal Câmara, 160 - 17º - sala 1.705 - Edifício Orly - Bairro Castelo - CEP 20020 - Rio de Janeiro - RJ - Tel. (021) 220-5410.

Representantes no Paraná:
Osires Haddad: Rua Sink Ferreira, 210 — CEP 80.000 — Curitiba/PR — Tel. (041) 266-3967.

ASSINATURAS E CIRCULAÇÃO:
Arlete M. Lopes
PROMOÇÕES:
Elisa Sarti

VÍDEO News é editada pela **SIGLA Editora Ltda** (Administração, redação, publicidade): **Rua Alice de Castro, nº 60** — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR — CEP 04015 — São Paulo — SP — Brasil. Sucursal — Rio de Janeiro — Av. Marechal Câmara, 160/17º — Sala 1705 — Edifício Orly — Bairro Castelo — Rio de Janeiro — CEP 20020 — Fone: (021) 220-5410. Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. — Rua Teodoro Silva, 907 — Rio de Janeiro. **VÍDEO News** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidos em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser até contrárias as mesmas. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia Lithográfica Ipiranga — Rua do Cadete, 209 — Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 2191 do livro A-LP. Registro no INPI protocolo nº 810769310.

Composição e Fotolitografia — Tel. 266-7399 — R. 2406-25-SP — O Estado de S. Paulo — Estúdio Gráfico Projeção SC — bosatelli — GAMMA

Sigla editora
Número 32
Ano 3 — Cr$ 5.780

EXEMPLAR DE ASSINANTE
VENDA PROIBIDA

videonews

videocassete • microcomputador • videogame • som

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.43
V. 3 N. 32 DATA 1985

EXCLUSIVO

O NOVO VÍDEO NACIONAL

Apresentamos o PVC-3000, primeiro lançamento da Philco em 85.



MANUAL COMPLETO DO PANASONIC 1231

Tudo sobre esse modelo importado de grande sucesso





DO SUPER 8 PARA O VÍDEO

Como passar filmes, slides e fotos para fitas, em casa ou em laboratórios especializados.

FAÇA VOCÊ MESMO

FEIRA DE LAS VEGAS

Cobertura completa de um dos maiores

FITAS PARA VER EM CASA

Os filmes mais recentes lançados para videocassetes.

VIDEO GAME

Conheça bem suas estratégias

Dos jogos espaciais aos de pura habilidade, é sempre bom dominar todas as táticas possíveis.

BUCK ROGERS - PLANET OF ZOOM
Sistema: Atari. Fabricante: Coleco/1984 (criado por Sega). Para até dois jogadores, alternadamente, com joystick.

Personificando o herói espacial "Buck Rogers", o jogador deve, na primeira tela, passar por postes elétricos, além de destruir discos voadores e transportes espaciais que surgem no caminho de sua espaçonave. Ultrapassados tais obstáculos, Buck segue para o espaço (a segunda tela), a fim de se envolver numa terrível batalha contra naves alienígenas que servem de proteção para a nave-mãe, seu objetivo principal neste cartucho. Existe, ainda, uma tela preliminar que indica apenas o nível de desafio seguinte.

Existem 16 níveis de dificuldade, cada um com quatro fases. Nosso herói recebe cinco jatos, recebendo um extra a cada 50.000 pontos. Não há limite para os jatos de reserva, mas o vídeo só aponta o máximo de seis. Ao lado da contagem, no alto do vídeo, são mostrados o número de postes a ultrapassar e os jatos de reserva. Logo abaixo, uma linha verde, inicialmente, marca o tempo disponível para completar cada fase. Esgotado o tempo, o jogador perde um jato, e a batalha volta ao início, caso ainda existam jatos de reserva. Se não, é o fim da aventura! O número de postes varia com o nível, tornando-se cada vez mais próximos e rápidos. Cada nave ou transporte eliminado soma 300 pontos, enquanto a passagem em cada par de postes acrescenta 500 pontos ao seu escore. A destruição da nave-mãe representa 20.000 pontos.

Fique sempre atento ao indicador de tempo. Na cor amarela você dispõe de menos da metade do tempo. A cor vermelha informa que o tempo está acabando... Nesse caso, aumente sua velocidade de ataque. Na superfície do planeta, evite desviar-se de sua trajetória de vôo. Atinja os discos e transportes à distância. Passe ao lado dos postes se a passagem entre eles estiver bloqueada. Procure ser rápido na ultrapassagem dos postes, para localizar logo a nave-mãe. Assim você terá mais tempo para destruí-la. Evite manobras desnecessárias nessa fase, pois os discos destruídos na superfície não diminuem a esquadrilha de combate. No espaço, posicione seu jato no centro da tela, em baixa velocidade. Espere que os discos passem por ele para tentar atingi-los por trás, diminuindo a esquadrilha inimiga, que voltará a atacá-lo. Elimine os discos restantes na volta. No ataque da nave-mãe, reduza a velocidade para acertá-la, uma vez ao menos, pelas costas. Como são necessários dois mísseis para destruí-la, atinja-a novamente quando esta atacar seu jato.

Os gráficos são bons e variados, embora blocados. O resultado final é de bom nível, mantendo-se a idéia da tridimensionalidade em perspectiva frontal. O som enriquece a ação, aumentando a tensão. O joystick oferece ótima resposta no vídeo, proporcionando perfeito comando do jato, em todas as direções. Pressionando o controle para a frente o jato fica mais veloz; para trás, a velocidade diminui. Para os lados, movimenta a espaçonave na direção desejada, inclinando-a quando colocado na diagonal. O botão vermelho dispara os mísseis.

Embora limitado pela baixa memória disponível no sistema, **Buck Rogers — Planet of Zoom** proporciona ótimos momentos de desafio para quem gosta de guerras espaciais e cartuchos do tipo "voe/atire". Disponível também para o sistema Colecovision, com resolução gráfica e ação bem superiores.



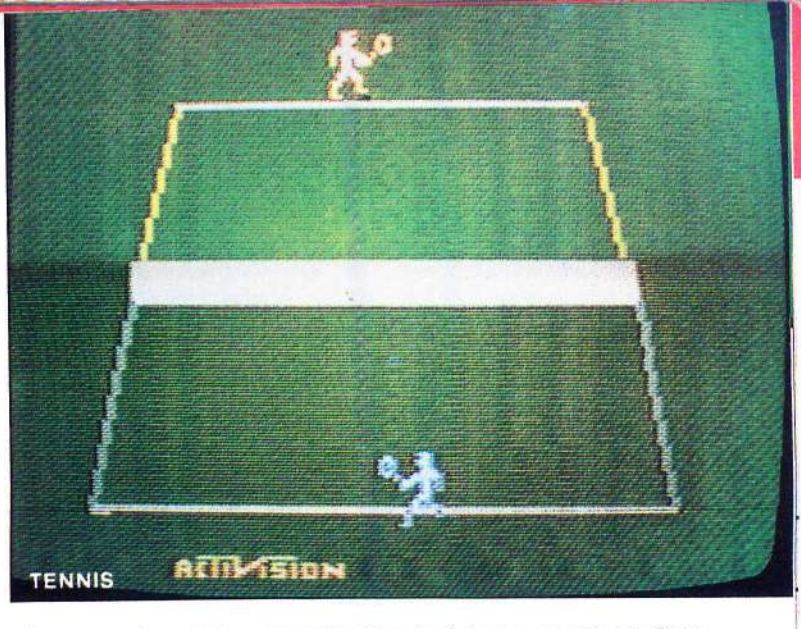
BUCK ROGERS - PLANET OF ZOOM

SENHOR DAS TREVAS
Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips/1983. Para um jogador, com joystick.

Defender-se dos ataques comandados pelo Senhor das Trevas, do Caos e do Tempo é a missão do jogador neste cartucho. Do Caos, pelo portal do tempo, partem naves armadas com mísseis, minas de antimatéria, aniquiladores e minas nucleônicas. Sua arma é uma única máquina do tempo com um poderoso canhão de laser, de munição ilimitada, montado no topo. Se destruída pelos inimigos, o jogo acaba.

Inicialmente, sua máquina do tempo será bombardeada por mísseis (2 pontos) lançados pelas oito chaves de combate (5 pontos). No segundo nível, a esquadra inimiga ataca também com minas de antimatéria (4 pontos). Na terceira fase, ao bombardeio inimigo somam-se os aniquiladores (8 pontos). A partir do quarto nível o ataque inimigo se completa com as minas nucleônicas (16 pontos), armamento mortal, guiado por robôs programados a antecipar as reações evasivas. Qualquer conta-





to com as poderosas armas do Senhor das Trevas desintegrará sua máquina. A cada fase ultrapassada se seguirá outra, mais mortal, no total de 256 níveis de ataque.

Faça movimentos curtos e rápidos. A ação evasiva para livrar-se de uma bomba pode levá-lo à destruição em outra. Evite os cantos para não ficar encurralado. Se isto acontecer, pare de atirar. O bombardeio cessará momentaneamente, surgindo uma possibilidade de fuga. Fique atento às naves da esquadra. Destruindo todas num nível, o ataque terminará e você passará para outra fase. Cuidado principalmente com os aniquiladores, pois quando chegam à superfície perseguem sua máquina num curto espaço. Calcule essa distância para saber onde situar sua máquina numa possível fuga se não conseguir eliminar os aniquiladores no espaço.

O joystick esquerdo comanda a máquina do tempo para a direita e para a esquerda. O botão vermelho dispara o canhão de laser. A resposta na tela é ágil e precisa. A resolução gráfica é excelente, bem colorida e funcional. O som é agradável e próprio para as guerras espaciais. Mais um cartucho que permite a inscrição do nome do recordista na tela.

Senhor das Trevas é o melhor cartucho criado pela NAP para o sistema Odyssey, proporcionando desafios incríveis e ação constante. Exige habilidade, reflexos perfeitos e atenção permanente. Uma aventura espacial muito recomendada, somente comparável a **Demon Attack.**

TENNIS

Sistema: Atari. Fabricante: Activision/1981. Para até dois jogadores, com joystick.

O esporte, com raras exceções, nunca foi bem apresentado no sistema Atari 2600-VCS. Poucos são os programas que conseguem, com fidelidade, reproduzir as emoções vividas por quem pratica algum esporte. **Tennis** transporta para o vídeo as reais sensações desse jogo, aproveitando toda a memória disponível (4 K) neste cartucho de 2ª geração, em quatro variações, para um ou dois jogadores, com jogo rápido ou lento.

Neste cartucho, deve-se competir contra um adversário (o computador ou um amigo) até que um dos tenistas consiga completar o "set", totalizando 6 "games" a favor. No caso de empate em 5 ou mais games, vence a partida aquele que primeiro fizer dois games de vantagem. Como no tênis de quadra, em cada game o jogador deve vencer quatro mini-partidas, em marcações parciais de "15", "30", "40" e game. Ao empatar em "40", para fechar o game o tenista precisa marcar dois pontos de vantagem. Os serviços (saques) são alternados a cada dois games, com exceção do primeiro. Todas as jogadas estão presentes (lob, voleio, spin, smash etc.)

Utilize a variação 3 (contra o computador em velocidade lenta) para treinar as principais jogadas e conhecer os efeitos que podem ser dados à bola, de acordo com o ponto de sua batida na raquete. Quanto mais na ponta da raquete a bola bater, maior será seu ângulo de devolução. Posicione o tenista no centro da quadra, um passo à frente da linha de fundo. Procure sempre correr em diagonal, melhor maneira para alcançar qualquer bola, por mais distante que ela esteja. Com um pouco de prática, logo o jogador saberá o melhor momento de subir à rede para "matar o ponto" ou praticar o jogo de fundo de quadra. Nos jogos contra a máquina, utilize as seguintes dicas: quando o serviço for seu, saque bem aberto pegando a bola com a ponta da raquete e, depois, corra para perto da linha lateral do lado para o qual você mandou a bola. Rebata a bola pelo lado oposto da ponta da raquete. Assim, se você sacar para a esquerda, siga para a lateral esquerda e rebata a bola com o lado direito da raquete. Quando a máquina sacar, posicione-se para receber o serviço com o lado da raquete oposto à trajetória da bola. Assim, se a bola servida chegar pela esquerda, rebata-a pela direita. Se não conseguir feçhar o ponto no início, procure forçar o jogo de fundo, obrigando ao oponente ficar num canto da quadra, até que você consiga mandar a bola para o lado desguarnecido. Evite o jogo próximo à rede, muito cansativo.

Com a rápida resposta do controle, é fácil posicionar o tenista por toda a quadra. O botão vermelho é usado para os serviços e, também, para mandar bolas sobre o adversário. Os gráficos, muito bons, reproduzem com fidelidade quase absoluta a quadra de jogo e os movimentos dos tenistas, inclusive a sombra da bola. Como no jogo real, o som é pouco presente.

Utilizado muito tempo para as finais de campeonatos de videogames, **Tennis** é um desafio constante, capaz de agradar qualquer futuro John McEnroe. Ainda uma ótima opção, com a vantagem de ser mais barato e de ação mais rápida que a versão de 8K (3ª geração), **Super Tennis**, fabricada pela própria Atari.

SPACE ARMADA

Sistema: Intellivision. Fabricante: Mattel 1983. Para um jogador, com controle de disco.

Muitos desenhistas de cartuchos para videogames, ao criarem um novo jogo, procuram combinar suas próprias idéias com o tema básico de um fliperama de sucesso. **Space Armada** é um típico exemplo deste processo. Com pequenas adaptações, este cartucho é uma variação de **Space Invaders,** que tanto sucesso fez (e faz) no sistema Atari 2600-VCS.

Em **Space Armada,** o jogador deve evitar a invasão do planeta comandando, no nível inferior da tela, uma nave armada com canhões de laser, de munição ilimitada. Os invasores estão dispostos em quatro fileiras horizontais por oito colunas verticais e vão descendo pelo vídeo até conseguirem invadir o planeta, atacando sem parar. Para proteger sua nave dos tiros alienígenas, existem três casamatas ("bunkers"), que são destruídas à medida que os tiros disparados pelos invasores e por sua nave as acertam. O jogador começa com uma nave de batalha e conta com mais cinco na reserva estratégica. Para tornar este cartucho mais parecido com o jogo original, de vez em quando, no topo da tela, surge o disco-comandante dos invasores.

Todas as estratégias usadas para **Space Invaders** podem ser utilizadas em **Space Armada** com sucesso. Inicialmente, destrua a segunda coluna (à direita ou à esquerda) de invasores, para facilitar a eliminação dos discos que surgirem, cruzando a tela. Para aumentar o caminho a ser percorrido pelos inimigos, destrua as fileiras laterais e inferiores. Na descida para a invasão, os alienígenas fazem desaparecer as casamatas ao tocarem nestas. Numa fase mais difícil, surge uma bomba que destrói sua nave se cair perto dela.

O controle de disco movimenta, lateralmente, a nave de defesa mas não ofere-

VÍDEO CLUB
pacific
MERGULHE FUNDO NESTE VIDEO CLUBE

. Vídeo club e locadora
. Filmes inéditos
. Cartuchos Atari e Intellivision
. Assistência Técnica
. Filmagens e duplicações

APROVEITAMOS SUA FITA USADA

Ipiranga
Av. Nazareth nº 1328 - CEP 04262
Fone: (011) 274-2371 - SP

THOMAZ EDSON

MANUTENÇÃO
TRANSCODIFICAÇÃO
INSTALAÇÃO

- Videocassete
- Televisão
- Câmera
- Som
- Videogame
- Secretária eletrônica
- Telefone sem fio
- Circuito fechado
- Calculadoras

JVC • PANASONIC • HITACHI
SONY • PHILIPS •

AUTORIZADA
SHARP

Av. Ibirapuera 2584 - CEP 04028
Fones: (011) 241-4808 e 533-6337 - Telex: (011) 35036



SPACE ARMADA

ce boa resposta. O botão de fogo, um pouco lento, dificulta a defesa. Os gráficos, bem coloridos, não apresentam muitos detalhes. O efeito sonoro é o ponto alto deste jogo, variado e contante.

Embora não apresente a mesma ação do fliperama original, **Space Armada** é a melhor opção da Mattel (Digiplay) para os adeptos de jogos do tipo "invasores". Por esta razão, é certo o sucesso deste cartucho, mesmo sem acompanhar o nível de qualidade, em gráficos e desafios, apresentado em outros jogos daquela empresa.

BALÃO TRAVESSO

Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips/1984. Para um jogador, com joystick.

O jogador (através de um menino) deve atravessar um parque de diversões tendo o cuidado de não furar o balão que carrega na mão direita. O parque tem diversos brinquedos e árvores e, para atrapalhar o jogador, o caminho é sinuoso, apresentando diversos obstáculos. O balão estoura toda vez que toca numa parede, numa árvore, ou é atingido por um pombo brincalhão. Em compensação, pode passar por qualquer brinquedo sem estourar a bola.

OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY
1) H.E.R.O.	1) Super Cobra
2) Decathlon	2) Demon Attack
3) Beamrider	3) Senhor das Trevas
4) River Raid	4) Frogger
5) Buck Rogers	5) Come Come II

INTELLIVISION	COLECOVISION
1) Tron-Discos Mortais	1) Pitstop
2) Beamrider	2) Centípede
3) Burgertime	3) Zaxxon
4) Futebol	4) Pitfall II
5) Zectron	5) Moon Sweeper

Obs.: Esta classificação foi baseada em dados fornecidos pelos fabricantes nacionais de jogos de videogame.

Sigla editora
Número 33
Ano 3 - Cr$ 5.780

video news

videocassete • microcomputador • videogame • som



SOM

O que os fabricantes planejam para este ano. E um dicionário de termos técnicos.



OS NACIONAIS

Vêm aí os novos modelos de videocassetes nacionais. E os atuais estão em oferta.

CONHEÇA O PAÍS DO VÍDEO

Nos EUA, o videocassete é uma grande paixão.

Filmes

Com exclusividade, apresentamos as fitas legalizadas que já estão no mercado. Com os comentários de nosso crítico.



Para MANAUS, BOA VISTA, PORTO VELHO, RIO BRANCO, e SANTARÉM: Via Aérea: Cr$ 1.510.

ENFRENTE ESTES DESAFIOS

E para enfrentá-los é bom analisar bem cada jogo, de preferência estudando bem suas variações.

SUPER COBRA

Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips/ Parker-1984. Para um jogador, com joystick.

No comando de um super-helicóptero, o jogador enfrenta os perigos de uma missão aérea até alcançar uma valiosa recompensa (a "presa de guerra" - 100 pontos), seu grande objetivo. São treze telas distintas, que representam treze milhas, área do território inimigo que deve ser conquistada. Para combater os seis diferentes tipos de inimigos, seu helicóptero está armado com bombas, em número limitado para cada área, e tiros de metralhadora (munição ilimitada). Para seu controle, pontos brancos no canto direito do vídeo indicam o número de bombas disponível. Você conta com dez helicópteros para completar a missão. O número de aeronaves restantes é indicado na parte inferior do vídeo, ao lado do escore. Toda vez que uma aeronave for atingida por um tiro inimigo ou se chocar com um obstáculo, ela se desintegra, desfalcando seu esquadrão. Você não ganha helicóptero-extra nesse cartucho.

O jogo exige muita paciência e habilidade do jogador para completar a viagem com sucesso. Como as treze telas são repetitivas, procure mapear a posição inimiga em cada fase. Para destruir os foguetes lentos (5 pontos), espere que eles subam e atire quando cruzarem à frente de sua aeronave. Com os foguetes rápidos (5 pontos), elimine-os no chão usando as bombas. Ande sempre o mais alto possível, rente às paredes superiores do túnel. Use as bombas apenas nos alvos mais baixos e, também, nos fixos (os tanques de combustível-3 pontos). Nos inimigos que puderem ser atingidos com tiros não use as bombas. As bombas descrevem uma curva ao serem lançadas, caindo um pouco à frente do ponto do disparo. Treine muito para calcular a distância correta entre o ponto de disparo das bombas e o alvo a ser eliminado.

Os canhões antiaéreos (5 pontos), em alguns níveis, intercalam seus disparos com pausas. Siga devagar, esperando esses intervalos para cruzar por eles. Nos níveis adiantados, destrua-os com bombas. As bombas de teto (7 pontos), quando presas, podem ser atingidas com simples tiros. Quando em movimento, espere até que passem por sua linha de fogo para eliminá-las. Os discos (OVNIS-8 pontos),



SUPER COBRA



GALAXIAN





mais lentos, são atingidos com maior facilidade. Alguns são armados, oferecendo maior perigo. Cuidado ao fugir de um ataque para não se chocar com um obstáculo no caminho. Ao chegar à presa de guerra, pouse sobre ela bem suavemente para resgatá-la, encerrando a missão.

Os gráficos são excelentes e bem variados, apresentando um número inédito de treze telas diferentes. O som é eficiente e constante. O joystick proporciona uma resposta precisa no comando do helicóptero. Com a alavanca o jogador sobe (empurrando-a para cima), desce (trazendo-a para trás), acelera (para a direita) ou freia (para a esquerda). Pressionando rapidamente a tecla ACTION, dispara a metralhadora. As bombas são lançadas ao pressionar o mesmo botão por um tempo maior.

Um cartucho movimentado, com muitas alternativas, **Super Cobra** é recomendado aos jogadores que gostam do estilo "voe atirando". Um clássico também disponível em ótimas versões para os sistemas Atari 2600-VCS, Colecovision,Intellivision e Atari 5200.

SPACE FURY

Sistema: Colecovision. Fabricante: Coleco-1982. Para um ou dois jogadores, com controle comum.

O diabólico Comandante Alien desafia o planeta Terra para uma batalha mortal. Suas naves exploradoras se aproximam rapidamente tentando encurralar os jatos de defesa. Expulse a esquadra inimiga salvando o planeta deste ataque. Completada uma fase da batalha, faz-se uma manobra de acoplamento para instalar um escudo protetor ("colar de defesa"), a fim de permitir que sua espaçonave possa disparar múltiplos tiros em várias direções, combatendo a armada alienígena de forma mais eficiente.

Concentre-se em eliminar as naves inimigas. Quando surgirem três naves de acoplamento ("naves-mãe"), escolha inicialmente aquela que estiver mais alta. Em seguida, manobre para acoplar-se com a da direita, mais embaixo. Por fim, faça o acoplamento com a última, à esquerda. Cada uma dessas naves fornece uma diferente quantidade de munição. Nesta ordem,o jogador terá poder de Jogo suficiente para derrubar as naves agressoras rapidamente. Procure sempre eliminar, pelo menos, uma nave da esquadrilha de quatro pequenos exploradores. Se isto não acontecer, o pequeno grupo se transforma numa nave de ataque, com grande poder de destruição.

O gráfico apresenta naves e jatos com detalhes geométricos e fundo estelar. O som é perfeito para guerras espaciais. Como detalhe interessante, o rosto do terrível Comandante Alien surge no início e no fim de cada disputa. O joystick permite controlar agilmente seu jato nas oito direções. Os botões de tiro funcionam precisamente.

É um jogo simples, que exige ótimos reflexos e nenhuma estratégia apurada. É uma variação aprimorada de **Asteroids**, um cartucho para o sistema Atari 2600-VCS. Um cartucho enjoativo com o tempo, **Space Fury** é recomendado apenas aos que gostam de atirar muito bem sem compromissos com estratégias elaboradas. Uma boa válvula de escape para momentos de tensão e raiva!

GALAXIAN

Sistema: Atari 2600-VCS. Fabricante: Atari-1983. Para um jogador, com joystick.

No ano de 2005, o jogador faz parte de uma força espacial de elite sob o comando de Martin Champion. Estacionado num posto avançado de observação, deve evitar a invasão dos galácticos. A esquadra alienígena é composta por três fileiras de zangões, soldados simples (as inferiores), seguidas por uma ala de emissários-espiões. Depois estão os componentes especiais da escolta. Encerrando a formação inimiga existem duas naves-capitanias. No início, são três bases lançadoras de laser (uma na ação e duas de reserva), com munição ilimitada. O jogo apresenta nove níveis de dificuldade, equivalentes à fase inicial de disputa, que são mostrados no canto inferior direito do vídeo. Os botões de dificuldade definem o tipo de tiro disparado por sua base, sendo contínuo em "B" e simples em "A". O valor de destruição dos inimigos varia com sua posição na formação e seu modo de ataque. Os zangões (na cor verde) valem 30 pontos na esquadra e 60 em vôo de ataque. Os emissários (cor roxa) somam 40 e 80 pontos. Já os componentes da escolta (na cor vermelha) concedem 50 e 100 pontos, enquanto as naves principais (cor branca) valem 60 e 150 pontos. Essas naves sempre atacam com duas escoltas, a menos que estas escoltas sejam eliminadas antes. Destruir uma nave e uma escolta, vale 200 pontos e eliminar a nave com as duas escoltas, mais 300. Uma única base-extra é conseguida aos 7000 pontos.

Do estilo de **Space Invaders, Galaxian** requer táticas similares àquele cartucho. Os invasores aparecem no topo da tela atacando, sem cessar, sua base de defesa. Ao atacar, um invasor que integre a metade esquerda da formação se desviará mais para a esquerda antes de começar seu mergulho suicida, ocorrendo o mesmo para o lado direito. No mergulho, o alienígena voará em parafuso para o meio da tela. Então, de repente, mudará de direção até sumir do vídeo. Durante este vôo ele estará jogando bombas em sua base. Somente as naves de ataque bombardeiam a base. Os invasores podem detectar a posição de sua base. Se o jogador ficar no centro da tela, eles voarão em curva, jogando um grande número de bombas. Movimentando sua base constantemente, os galácticos voarão reto, em vez de mergulhar em círculo, facilitando a destruição. Com sua nave num dos lados do vídeo, se um invasor começar sua descida, certamente sumirá da tela, retornando em seguida à formação vindo do topo até alcançar a posição inicial.

Stillvox

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

- Transformações c/4 sistemas: N' - Transcoder-Pal-M - NTSC
- Som importado
- TV
- Secretária eletrônica
- Telefone sem fio
- Videogame

AUTORIZADA

cce

Al. Barão de Limeira, 631
Campos Elíseos - SP
Fone: (011) 222-2311
Av. Jabaquara, 467
Pça da Árvore - SP
Fone: (011) 577-0899

VIDEO

ONDE O TEMPO É PRAZER!

e voce encontra os mais variados filmes e cartuchos.

- Filmes legendados
- Títulos inéditos
- Linha completa de cartuchos de videogames
- Venda de aparelhos e acessórios
- Venda de fitas e cartuchos
- Assistência técnica
- Revelação de filmes
- Transcodificações

Rua Guaraiúva, 299
Brooklin Novo SP.
Fone: (011) 61-2018
Rua José Getúlio, 571
Aclimação SP.
Tel:279-6548

Nos níveis iniciais da batalha, para somar mais pontos, prefira atacar somente os galácticos na posição de ataque, esquecendo os que estão no esquadrão. Quando começar o vôo da capitania e sua escolta esqueça os outros inimigos e concentre-se nela. Destruindo as duas escoltas antes de eliminar a capitania, você ganhará 800 pontos após eliminar a nave suprema. A melhor maneira de atingir os inimigos é tentar atacá-los quando estiverem voando num ângulo de 30 graus em relação à posição de sua base. Nas fases mais difíceis, procure destruir os invasores como em **Space Invaders**, coluna por coluna, alternando os lados de ataque. Nas fases 1 e 2 pode-se usar os cantos da tela para descansar por alguns segundos, sem ser atingido. Nos níveis seguintes esqueça esses cantos para não ser encurralado.

Os gráficos são bem coloridos e funcionais, embora simples. O som é comum às batalhas espaciais. O joystick oferece ótimo controle da base, com resposta precisa também no botão de disparo. Os movimentos são apenas horizontais. A grande inovação deste cartucho é oferecer aos jogadores mais experimentados a oportunidade de iniciar a disputa em níveis avançados sem a necessidade de passarem pelos mais fáceis.

Utilizando detalhes de dois clássicos, **Space Invaders** e **Demmon Attack**, também está disponível em versões para os sistemas Colecovision e Atari 5200, com melhor resolução gráfica.

STAR STRIKE

Sistema: Intellivision. Fabricante: Mattel-1982. Para um jogador, com controle de disco.

No controle de uma espaçonave, é preciso evitar e/ou destruir as naves alienígenas que defendem os "Hot Targets" (alvos), de cor vermelha. Esses alvos correm no centro da pista de lançamento (um de cada vez) e desaparecem na parte inferior da tela, devendo ser destruídos também. Com o passar do jogo, o planeta Terra vai-se movendo lentamente até ficar alinhado com a pista. Se não forem destruídos todos os "hot targets" até o alinhamento, eles se transformarão em mísseis poderosos que destruirão o planeta, sem apelação. Manobrando sua espaçonave pela tela o jogador dispara rajadas de laser ou joga bombas, além de controlar velocidade e altitude. Seu jato pode mover-se por todo o vídeo mas a ação transcorre, basicamente, perto ou na pista de lançamento. A sombra de seu jato serve para controlar a altitude de combate. Nunca voe contra as paredes ou na superfície da pista: será destruído. As bombas lançadas de seu jato caem numa velocidade baixíssima. Assim é impossível destruir os alvos de altitudes elevadas.

Um pouco antes do aparecimento de um alvo no horizonte ouve-se um "beep" de aviso. Rapidamente mova seu jato para o centro da pista e desça até quase tocar a superfície (mas sem tocá-la, claro!). Então, jogue bombas quando o alvo estiver a 2,5 cm à frente de seu jato. Um lembrete: se não pode disparar laser enquanto a bomba estiver caindo. Apenas lance bombas de altitudes pequenas. Reserve as grandes altitudes para combater as naves invasoras com laser. Estas só serão destruídas se atingidas frontalmente. Sempre surgem aos pares e atrás de seu jato. Manobre agilmente para evitar os tiros inimigos e para se colocar na posição de ataque. Suba e vá para o lado direito da tela. Destrua os lutadores perto do topo. Ao ouvir o sinal de aproximação dos alvos, desça para a posição de combate próxima a pista de lançamento, para esperá-los.

É um dos mais belos jogos do sistema. Os detalhes gráficos são impressionantes, bem definidos e realísticos. A ação é similar às cenas finais de batalha do filme **Star Wars (Guerra nas Estrelas)**. O controle do jato não é fácil, exige um pouco de prática. Um grande desafio, **Star Strike** proporciona momentos de muita ação.

CLAY PIGEON (Tiro ao Prato)

Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips-1984. Para um jogador, com joystick.

Simulando a competição olímpica do tiro ao prato, este cartucho coloca o jogador na posição de um atirador tentando acertar o maior número de alvos possível. A disputa inicial consiste em 10 pratos (cada um valendo 5 pontos). Conseguindo acertar no mínimo 8 pratos, ele prossegue na partida por mais uma rodada. Se não conseguir, após o último prato surgirá uma águia que levará o competidor para fora da tela. Para atrapalhar o jogador existem patos que voam, em intervalos irregulares, jogando barro. Se atingido pelo barro, o atirador pode disparar a arma, mas como ela estará sendo agitada para fica limpa, a direção dos tiros será casual. Com menor freqüência poderá aparecer a águia que atacará o competidor. Para eliminá-la serão necessários dois tiros. Após o primeiro tiro no alvo (25 pontos), o pássaro ficará vermelho e mais agressivo. No segundo tiro, a águia será morta (50 pontos). Se não for atingida na segunda vez ela retornará à cor original (branca) e sumirá do vídeo. Conseguindo sucesso ao acertar toda a

COMO ESCOLHER O CARTUCHO CERTO PARA O SEU CONSOLE

Na hora de escolher um cartucho com um novo jogo, deve-se tomar alguns cuidados básicos:

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa: se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles de outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc.) e observar a qualidade da imagem na tela do TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes; em outros, os nomes variam

EROTIC VIDEO



GRAVAÇÃO EM LASER DISCO

Peça catálogo com sinopse do filme.

SISTEMA VHS

Mais de 300 títulos para satisfazer os gostos mais exigentes. Visite-nos, que teremos prazer de atendê-lo PESSOALMENTE

RATED TAPES

A melhor seleção de filmes eróticos.
Os títulos mais atualizados e quentes.

20% DE DESCONTO ESPECIAL
Em suas compras à vista.

ATENDEMOS DISTRIBUIDORES PARA TODO O BRASIL.

OS MAIS VENDIDOS DO MÊS:

A - 0003 NURSES OF THE 407	180 - FLASH
IE - 0008 THE YOUGER THE BETTER	182 - PRISIONER OF PARADISE
IE - 0014 I LIKE TO WATCH	188 - BLONDE AMBITION
IE - 0019 BODY TALK	189 - JUSTINE
103 FANTASY	192 - FASCINATION
118 BABYLON PINK	194 - EDUCATION OF THE BARONESS
137 PUSSYCAT RANCH	229 - NEON NIGHTS
137 PINK CHAMPAGNE	271 - BRIEF AFFAIR
165 FEMALE ATHLETES	273 - DANCERS
167 VISTA VALLEY	289 - AMANDA BY NIGHT
170 STORY OF JOANNA	

Faça sua escolha, preencha e remeta hoje mesmo o cupom abaixo para:

LVC

LOBBY VIDEO CLUBE

Rua Dias da Cruz, 188 - SL 234 - Méier - CEP 20720 - Rio de Janeiro, RJ – Telefone: (021) 593-5397
Caixa Postal: 36.059 - CEP 20712 - Rio de Janeiro, RJ

Peço-lhes que me enviem, em embalagem discreta e inviolável, os títulos abaixo indicados, na modalidade de pagamento assinalada.

N.º | N.º | N.º | N.º | N.º

☐ À VISTA. Estou enviando cheque ou vale postal pagável no Rio, no valor de Cr$ 120.000 (cada um), já incluídas as despesas de correio.

☐ Pelo REEMBOLSO POSTAL. Pagarei ao receber no Correio a quantia de Cr$ 149.990 (cada um), mais as despesas postais.

Nome

Endereço

Cidade

Estado CEP

No Rio entregamos no endereço que você nos indique, sem nenhuma despesa adicional. Nos outros Estados, pelo Correio.

série de 10 pratos, o atirador somará mais 25 pontos ao seu escore. A cada 100 pontos obtidos o jogo fica mais difícil, aumentando a velocidade de lançamento dos pratos ou aparecendo mais patos (cada um 10 pontos) jogando mais barro ou, ainda, a águia aparecendo com mais freqüência e tornando-se mais ágil.

Ao errar um prato, movimente o atirador para que ele não seja atingido pelo alvo. Se isto acontecer o homem fica impossibilitado de tentar outro tiro, até passar o alvo seguinte, por estar atordoado. Cuidado também para não ser atingido pelo barro, pois o balanço da espingarda poderá atrapalhar o disparo seguinte. O atirador pode ser movimentado até a metade direita da tela, mas tropeçará na pedra à sua frente se a arma não estiver abaixada enquanto ele anda. Se cair, perderá um tempo precioso (... e um ou dois pratos) para ficar em pé novamente. A arma pode ser disparada duas vezes antes de ter que ser recarregada novamente. Para recarregá-la o competidor deve abaixar a arma (balançando-a por instantes) e levantá-la em seguida. Como esta operação leva algum tempo, procure fazê-la entre o lançamento de um prato e o seguinte. Seu objetivo maior é atingir o número mínimo de oito pratos para passar à fase seguinte. Cada pato vale o dobro de pontos do prato, mas não leva o atirador a obter um novo estoque de alvos. O prato sempre é lançado após a alteração no quadro de marcação de lançamentos. Atire logo após a contagem de pratos remanescentes baixar em um.

Os gráficos são simples, mas criativos. Como detalhe interessante o jogador bate palmas toda vez que acerta e mata uma águia. A movimentação dos personagens é muito boa. O som é eficiente, avisando quando o atirador é atingido pelo prato não destruído. O joystick oferece resposta precisa, embora seja de complicado manejo. Pratique muito para acostumar-se ao controle. O botão ACTION é pressionado para fazer a arma disparar. O atirador se movimenta empurrando a alavanca para a direita e para a esquerda. Abaixe sua cabeça jogando-a para trás. Para posicionar a arma, coloque o joystick para cima e para a diagonal direita, levantando o rifle, e para a diagonal esquerda abaixando-o e recarregando-o.

É uma boa opção para os que gostam de disputas de "tiro-ao-alvo". Embora simples, é emocionante e exige muita habilidade e rapidez, também possibilitando inscrição do nome do recordista (em até letras).

PAC-MAN

Sistema: Atari 2600-VCS. Fabricante: At ri-1982. Para um ou dois jogadores, alte nadamente, com joystick.

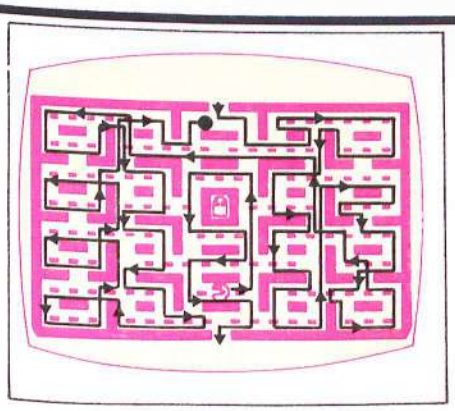
Comandando o herói comilão, seu ob jetivo é comer o maior número possível d pastilhas, pílulas de força e vitaminas se ser alcançado pelos terríveis fantasma Blinky, Inky, Pinky e Clyde. Começand cada labirinto próximo à casa dos fanta mas, o herói tem total liberdade de mov mento pela tela. Comendo uma pílula d força os fantasmas ficam vulneráveis p dendo ser atacados e comidos. No iníci de cada disputa, são quatro Pac-Man (u na ação e três na reserva), ganhando u extra a cada labirinto encerrado, isto é, a comer as 122 pastilhas que integram caminho. Você perde uma vida toda v que for alcançado pelos inimigos sem e tar energizado. Os fantasmas sempre sae pelo lado direito da casa central, retorna do após serem comidos. Quando noss herói consegue atingi-los, somam-se 2 pontos pelo primeiro fantasma, 40 pel segundo, 80 pelo terceiro e 160 pelo qua to, se utilizada a mesma pílula de forç Cada pastilha vale 1 ponto enquanto a vit mina, que aparece de vez em quando em baixo da casa central, soma 100 ponto Existem oito variações de jogo, para um d dois jogadores, inclusive uma infantil, m dificando-se a velocidade dos fantasmas do comilão. A variação normalmente us da para torneios é a nº 6. Os botões d dificuldade determinam o tempo de vuln rabilidade dos fantasmas e de aparecimen to das vitaminas, sendo maior em "B" menor em "A". O labirinto é sempre fix alterando-se apenas o traçado feito pel fantasmas para patrulhar a área.

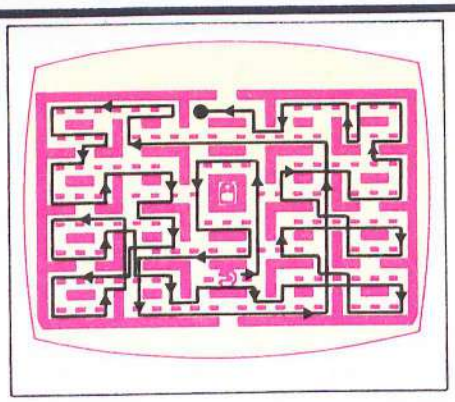
Existem duas maneiras de se jogar e te cartucho: seguindo seus instintos a traçar o caminho pelo labirinto ou, pe prática, acompanhando os movimento inimigos para elaborar o percurso ide Nos jogos mais fáceis, cuja velocidade d herói é maior que a dos inimigos, siga o instintos, prestando atenção em alguma regras básicas: (a) movimentar o joystick mais corretamente possível (... e como difícil!!!); (b) somente comer uma pílula s pelo menos, um fantasma estiver por pe to; (c) ficar atento às notas musicais q avisam quando o comilão está energiza e os fantasmas vulneráveis; (d) lembr que os fantasmas saem pelo lado direito

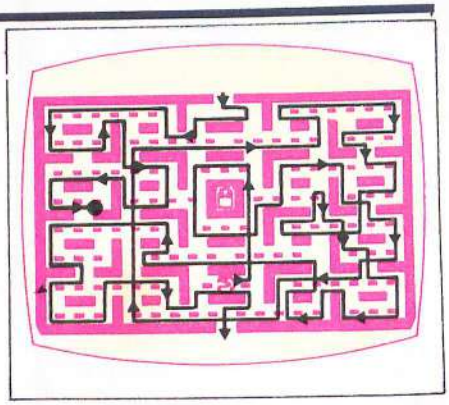
OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION
1) H.E.R.O.	1) Popeye	1) Beamrider	1) Bump 'n' Jump
2) Beamrider	2) Super Cobra	2) Tron-Discos Mortais	2) Zaxxon
3) Gremlins	3) Q. Bert	3) Drácula	3) Gyrus
4) Decathlon	4) Senhor das Trevas	4) Antarctica Adventure	4) Antarctica Adventu
5) Motocross	5) Come Come II	5) Star Strike	5) Pitstop

Obs.: Esta classificação foi baseada em dados fornecidos pelos fabricantes nacionais de jogos de videogame.







casa; (e) utilizar, em emergências, as saídas auxiliares, superior e inferior. Entrando numa saída inferior você pode sair na superior e vice-versa, sendo importante para momentos de perigo.

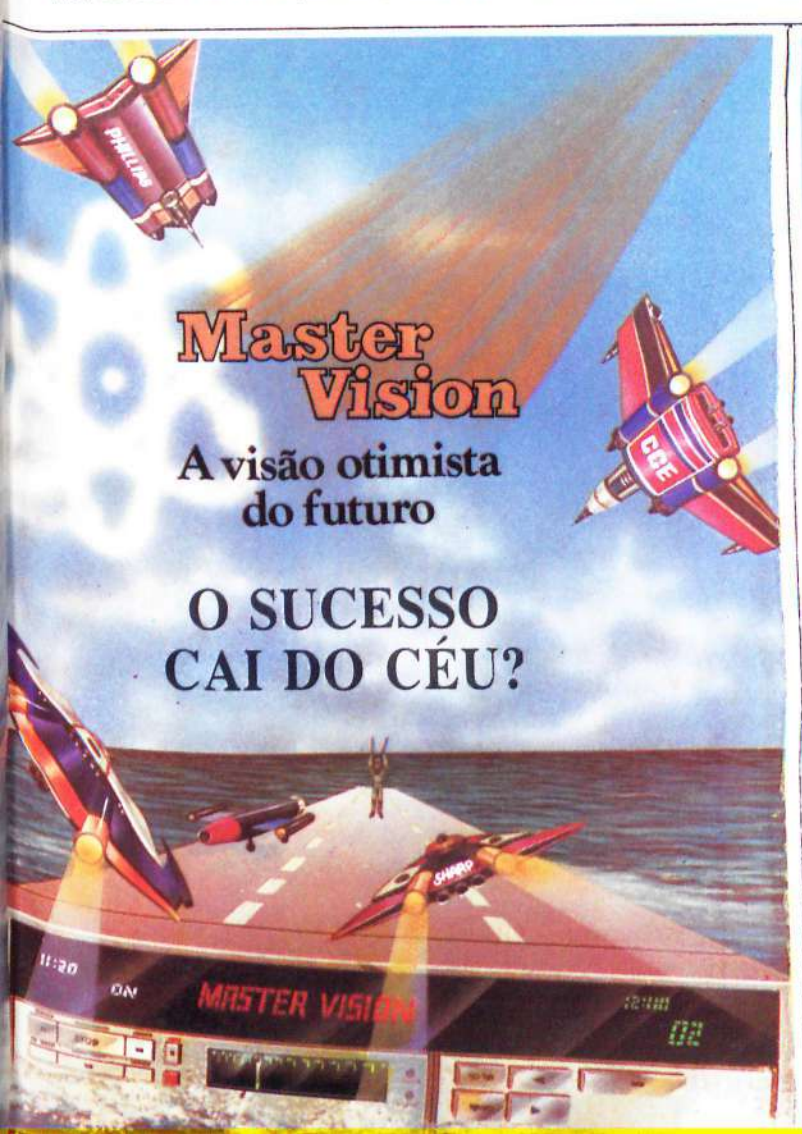
Para quem quiser enfrentar os fantasmas na difícil variação nº 6 (Pac-Man e fantasmas em alta velocidade), siga os esquemas apresentados, válidos para as três primeiras telas. A partir da quarta tela, adapte o esquema do terceiro labirinto para continuar a aventura. Na tela 2, dê uma parada, por um segundo, no ponto "X", para não ser pego por um fantasma próximo à saída inferior. Sempre comece circulando a casa central no sentido dos ponteiros de um relógio, aproveitando a saída dos inimigos pelo outro lado. Nunca deixe uma pílula de força para comer após a última pastilha. Ao comer a última pastilha, o labirinto recomeça e perde-se a pílula final. Preocupe-se sempre em limpar os labirintos (ganhando vidas extras), deixando para comer os fantasmas quando for possível. Assim você terá um exército de comilões para enfrentar as fases mais difíceis. A cada labirinto encerrado sucede-se um outro, mais complicado.

Os gráficos são simples mas eficientes. Ao ficarem vulneráveis, os fantasmas tornam-se azuis durante a música. Ao terminar o som, eles ficam rosa, voltando à cor original (amarela) ao tornarem-se novamente fortes. O som é agradável e funciona como auxílio na indicação da energia disponível ao comer uma pílula de força.

Infelizmente o joystick não oferece bom comando, sendo limitado e irregular. Comandando o comilão nas quatro direções, não atende às rápidas manobras necessárias na fuga. O botão de tiro é usado apenas para reiniciar um disputa.

Um clássico, Pac-Man proporciona bom desafio aos adeptos de labirintos, considerando a limitação da baixa memória disponível (apenas 4 K). Muito divertido (encanta, principalmente, mulheres e crianças), está disponível, também, em versões aprimoradas para os sistemas Atari 5200, Comodore 64, Atari 400/800, IBM-PC e outros, além de outros jogos, de nomes diferentes mas temas similares. Quem preferir emoções mais fortes e maior variedade de labiritos pode experimentar **Ms. Pac Man**, jogo semelhante, com a noiva de Pac Man, num cartucho de maior memória (8 K).

Jorge Luiz Valle





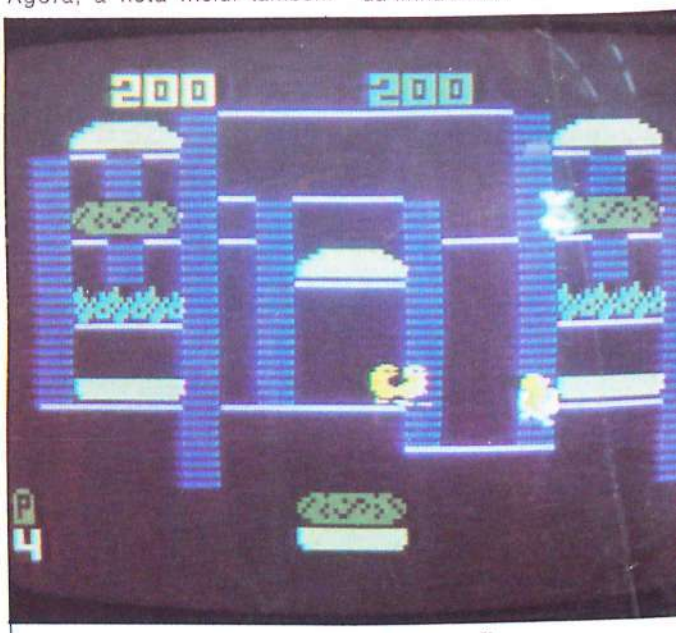
A FAMÍLIA AUMENTA

Fabricante autorizada dos consoles Atari no Brasil, sob licença da Atari norte-americana, a Polyvox decidiu aumentar sua linha de cartuchos para esse sistema, já que a primeira série, lançada juntamente com o aparelho, em 83, oferecia poucas opções (apenas vinte jogos).. Agora, a lista inclui também **Beamrider, River Raid, Decathlon, Pitfall** e **Keystone Kapers**, jogos já conhecidos de outros fabricantes mas que a Polyvox resolveu oferecer também aos proprietários do Atari 2600. Como os demais jogos desse sistema, eles são compatíveis também com os outros aparelhos da linha Atari.



EMOÇÕES RENOVADAS

Enquanto continua estudando o lançamento do Onyx, console compatível com o Colecovision norte-americano, a Microdigital procura ampliar o mercado para o Onyx Jr., da linha Atari. Sua associada Microsoft, fabricante de programas para microcomputadores, está lançando uma série de jogos para o Onyx Jr., compatíveis também com os demais consoles da família Atari 2600. São dez títulos: **Decathlon, Enduro, Smurf, Football, Zaxxon, Frogger, River Raid, Sea Quest, Pac-Man** e **Tennis**. Simultaneamente, a Cibertron, também fabricante de jogos para microcomputadores, está lançando uma linha de jogos específicos para o micro TK-2000, da Microdigital (da linha Apple), que podem ser jogados tanto com joystick como pelo teclado do micro. São eles: **Space Eggs, Eliminator** e **Ceiling Zero**.



OS NOVOS CAMPEÕES

Cerca de 1.700 fãs dos videogames se juntaram num mesmo local — o boulevard do Shopping Eldorado, em São Paulo — para uma festa diferente: um campeonato de videogames dedicado aos mais habilidosos no domínio do Intellivision. Como prêmios, um TV em cores Sharp, um rádio-gravador da mesma marca, console e cartuchos Intellivision. O torneio, organizado pela Digiplay, grupo Sharp, fabricante da nha Intellivision, oferecia a jogadores a opção entre d jogos: **Burgertime** e **Beamrid** No final, prêmios para os cin primeiros colocados em ca jogo. Os vencedores: And Shimizu, no **Burgertime**, c 461.800 pontos, e Woney Mal com 176.750 pontos no **Be mrider**.

Sigla editora

DIRETORES
Charlotte Seddig
Maria Célia Furtado
Josias Silveira

video news

REDAÇÃO
Redatores Chefes: Maria Isabel Reis e Orlando Barroza.
Diretor responsável: Josias Silveira

Colaboradores:
Daniel Serrano, Jorge Luiz Valle, Laura Carneiro, Luiz Carlos de Assis, Marco Antonio Santos, Ricardo Brandau, Rubens Ewald Filho, Ulla Schaeffel, Rodney Mello (Correspondente em Hollywood), Fabio Cabral e Ruy Teixeira (fotografia).

Consultores:
Antonio Salles Teixeira Neto (Vídeo) e Renato M. E. Sabbatini (Informática).

EDIÇÃO DE ARTE:
Carlos Eduardo Guida (Editor), Carlos Edmur Cason, Maria Cristina Martins (Arte) e Paulo Roberto M. Jorge (Produção Gráfica).

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE:
São Paulo:
Gerentes: Antônio Roberto Casarin e Carlos Estellita C. Pessoa
Assistentes: Vera Lúcia de Miranda e Vânia Toldo.

Representantes em São Paulo: Durval de Moraes Farias Jr., Iracema Marques Gil, Luiz Eduardo Grecco, Marcos A.C. Barros, Ricardo Rocha e Sandra Eloisa Arvage. Rua Alice de Castro, nº 60 — Vila Mariana — São Paulo — SP — CEP 04015 — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR.

Rio de Janeiro:
Publicidade: Raimundo Maia

Assistente: Sueli Massambane Borges
Rua Marechal Câmara, 160 - 17º - sala 1.705 - Edifício Orly - Bairro Castelo - CEP 20020 - Rio de Janeiro - RJ - Tel. (021) 220-5410.

Representantes no Paraná:
Osires Haddad: Rua Sink Ferreira, 210 — CEP 80.000 — Curitiba/PR — Tel. (041) 266-3967.

ASSINATURAS E CIRCULAÇÃO:
Arlete M. Lopes
PROMOÇÕES:
Elisa Sarti

VÍDEO News é editada pela **SIGLA Editora Ltda**. (Administração, redação, publicidade): **Rua Alice de Castro, nº 60** — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR — CEP 04015 — São Paulo — SP — Brasil.
Sucursal — Rio de Janeiro — Av. Marechal Câmara 160/17º — Sala 1705 — Edifício Orly — Bairro Castelo — Rio de Janeiro — CEP 20020 — Fone: (021) 220-5410.
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. — Rua Teodoro Silva, 907 — Rio de Janeiro. **VÍDEO News** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser até contrárias às mesmas. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia Lithográfica Ipiranga — Rua do Cadete, 209 — Registro nº 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 2191 do livro A Registro no INPI protocolo nº 810769310.

Composição e Fotolitografia Tel. 266.7399 R 2406/25 SP
ESTÚDIO GRÁFICO PROJEÇÃO SX
GAMA
bosatelli

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** anatômicos, projetados especialmente para competição.
Dotado ainda de encaixes frontais para os **plugs**.
Na troca do cartucho, o **Dynavision** silencia a TV, enquanto que nos outros é uma chiadeira...
E você não usa seu **Dynavision** apenas como videogame. Através do *Basic Keyboard* ele se transforma em Microcomputador, capaz de desafiar qualquer imaginação.
Pegue o seu **Dynavision**. Você vai precisar de muita habilidade e sangue frio para não pirar.



Sigla editora
Número 34
Ano 3 - Cr$ 7.400

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.4502 v
v. 03 n. 34 DATA 1985

video news

3.º EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

videocassete • microcomputador • videogame • som

EXEMPLAR DE ASSINANTE — VENDA PROIBIDA

VÍDEO, UM ÓTIMO PROFESSOR.

Tênis, culinária, ginástica, línguas: há fitas que ensinam quase tudo.



UM NOVO PORTÁTIL

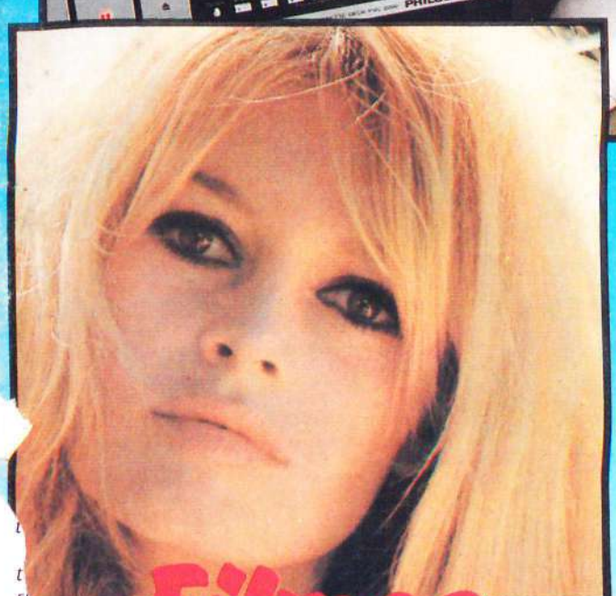
É o PV-8600, mais recente lançamento Panasonic no Exterior.

CÂMERA

Criatividade: esta é a chave para fazer boas gravações e aproveitar melhor seu equipamento.

FITAS

Os diversos modelos e marcas de fitas virgens. E dicas sobre como escolher melhor.



Filmes

famosos símbolos sexuais do cinema também estão em vídeo. Rubens Ewald Filho comenta os novos lançamentos em filmes.

SOM NO CARRO

Todas as opções que o mercado oferece



...o e Santarém: Via Aérea, Cr$ 9.600.

ASSUMA O COMAND

Naves, serpentes, falcões e bandidos variados são os desafios.

MOON PATROL

Sistema: Atari. Fabricante: Atari/83. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com joystick.

A missão do jogador é controlar um buggy de exploração lunar, desviando-se de minas subterrâneas, crateras, rochas e naves inimigas, a fim de vigiar a superfície do satélite. A exploração se divide em duas etapas, com 26 trechos cada uma, indicados pela letra "X" pelo caminho. De cinco em cinco segmentos completa-se um setor, orientado pelo marcador de etapas embaixo do marcador de tempo, no centro do vídeo. O marcador de tempo cronometra e exploração da superfície, cessando ao completar 999.

Existem seis níveis de dificuldades, para um ou dois jogadores. Para treinar, utilize as variações 5 ou 6, próprias para crianças e iniciantes, que começam na primeira etapa e aumentam a dificuldade da viagem bem lentamente. As variações médias (1 e 2), começam no curso 1 mas tornam-se difíceis, mais rápidas. Os níveis 3 e 4 são recomendados apenas para os experts, já começando no segundo curso. As chaves de dificuldade do console funcionam conjuntamente para ambos os controles. A chave esquerda serve para jogar com ou sem música de fundo enquanto a da direita regula a velocidade do buggy.

Soma-se pontos ao saltar sobre minas (50), rochas (80), tanques (100) e crateras (100), aumentando sua contagem também ao destruir rochas (100), naves comuns (100), tanques (200) e naves que abrem crateras (200). Cada setor completado vale 1.000 pontos na etapa 1 e 2.000 na etapa 2. Bônus são dados por completar uma etapa em tempo inferior ao determinado. No curso 1, o tempo é de 55 segundos para os setores 1 e 2, 60 segundos para 3 e 4, e 65 segundos no trecho final. No curso 2, qualquer setor deve ser explorado em menos de 70 segundos para o bônus. Cada etapa vale 10.000 pontos. O jato de superfície soma 500, 800 ou 1.000 pontos, se destruído, aleatoriamente.

Manter o buggy em velocidade constante deve ser sua meta. Acelere ou reduza apenas para acertar os obstáculos ou para desviar-se deles. Evite que os discos alienígenas fiquem em cima para não ser pego por um míssil ao saltar. Prefira destruir os tanques e rochas em vez de saltar sobre eles. Na aproximação de dois obstáculos separados por pequeno espaço, dê um salto longo sobre ambos. Se não puder, destrua o primeiro e salte sobre o outro.

O joystick, de resposta eficiente, comanda o buggy. Para acelerar ou frear, basta empurrar o controle para a direita ou esquerda. Salte empurrando o palito para a frente. O botão vermelho, quando pressionado, aciona as armas superiores e posteriores, em tiros múltiplos e conjuntos. Aumente a velocidade para desviar os tiros superiores para a esquerda e reduza para desviá-los para a direita. Os detalhes gráficos foram menosprezados em troca da maior ação.

Ótimo cartucho (de 8K de memória), proporcionando ação e desafio. Recomendado a todos que curtem jogos espaciais aliados com rali automobilístico.



MOON PATROL

Fotos Ruy Teixeira

O DO SEU JOYSTICK

Q.BERT

Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips/ Parker-83. Para um jogador, com joystick.

Produto da moda do cubo mágico, **Q*Bert** é um dos grandes clássicos dos videogames. Comandando um boneco narigudo, o jogador deve saltar os 28 cubos da pirâmide trocando suas cores (1 ponto por cubo colorido). A cor final desejada para os cubos é indicada à esquerda da pirâmide. São sete Q*Berts para começar a colorir a pirâmide. A cada 300 pontos obtidos ganha-se um extra. O número de bonecos remanescentes é mostrado à esquerda do vídeo.

No início de cada nível é feita uma demonstração da pintura a ser feita. Cada um dos nove níveis consta de quatro etapas similares. O número da etapa aparece à direita da pirâmide. Cada etapa completada concede 50 pontos ao jogador. A pintura em cada nível é variada. No inicial, um salto em cada cubo já leva à cor de destino. Em outros, são necessários dois saltos, pois surge uma cor intermediária. Alguns exigem apenas uma salto mas se o cubo pintado for tocado novamente reaparece a cor original.

Para dificultar a missão, surgem estranhos personagens e objetos, que podem ajudar ou prejudicar o herói. Se derrubado, **Q*Bert** xinga palavrões, cheio de raiva! (atente para o som...). Esses personagens são:" perigo vermelho" — destrói o herói ao contato, descendo do alto da pirâmide; "perigo roxo" — parecido com o anterior, só que se transforma na serpente ao chegar à base; "serpente" — também mortal, deve ser derrubada da pirâmide (25 pontos); manhoso — sem eliminar o herói, é um grande trapalhão que troca as cores dos cubos pintados; "pula-pula" — também mortal, surge na base pulando para os lados e para cima; "paralisante verde" — o grande amigo do narigudo, quando tocado paralisa todos os inimigos; "discos voadores" — a arma estratégica, é utilizada para expulsar os inimigos, além de servir de condução ao topo.

O mais difícil neste cartucho é executar os saltos com perfeição. Procure pintar o maior número de cubos antes do aparecimento dos inimigos.

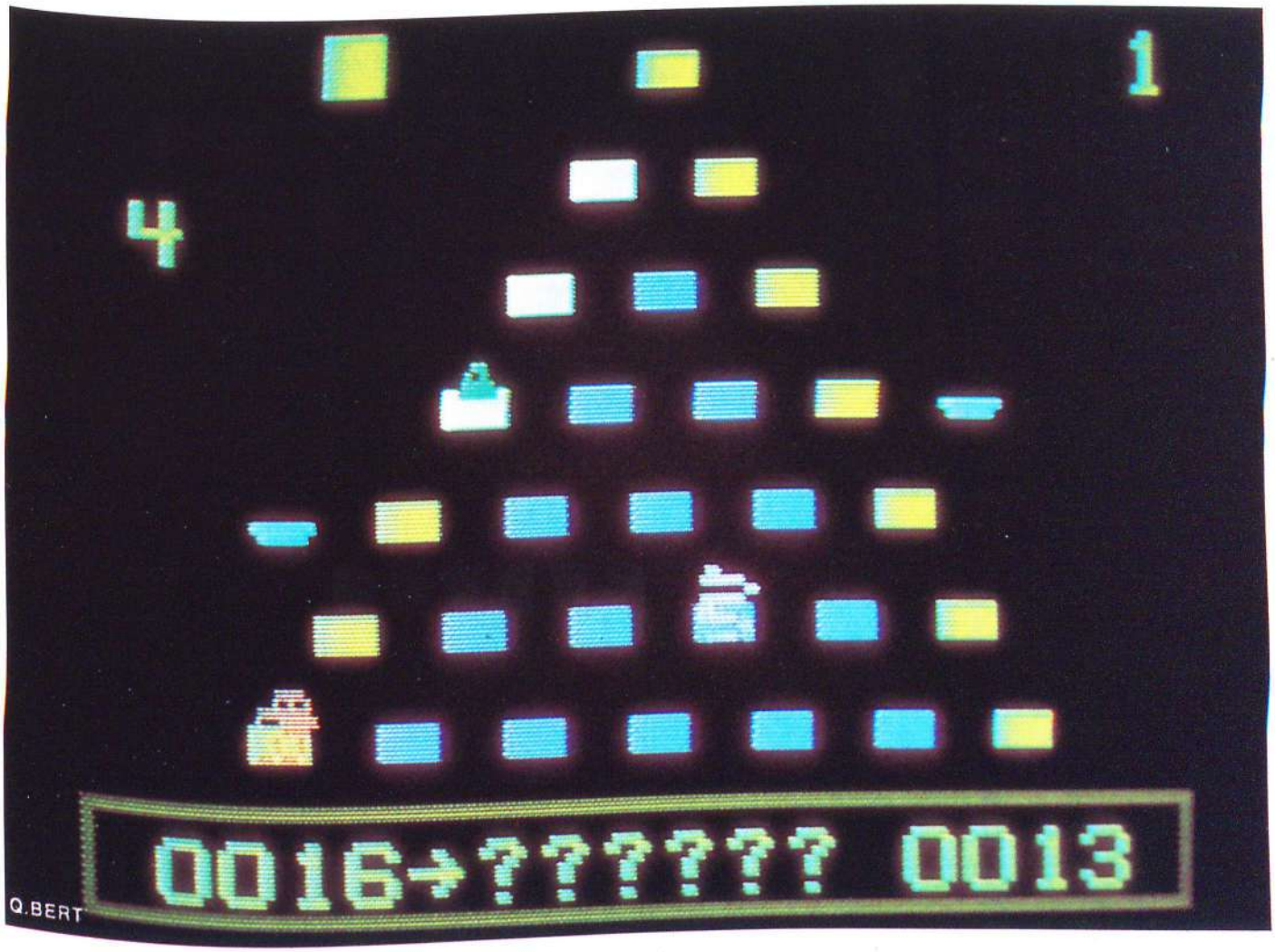
Nas fases mais difíceis, onde um novo salto faz o cubo voltar à cor original, use os discos para pintar os cubos superiores. É possível trocar de cubo com a serpente sem ser eliminado. Basta calcular o tempo de pulo da cobra, cruzando no ar sem ser atingido por ela. Esta ação será importante nas fases de poucos discos.

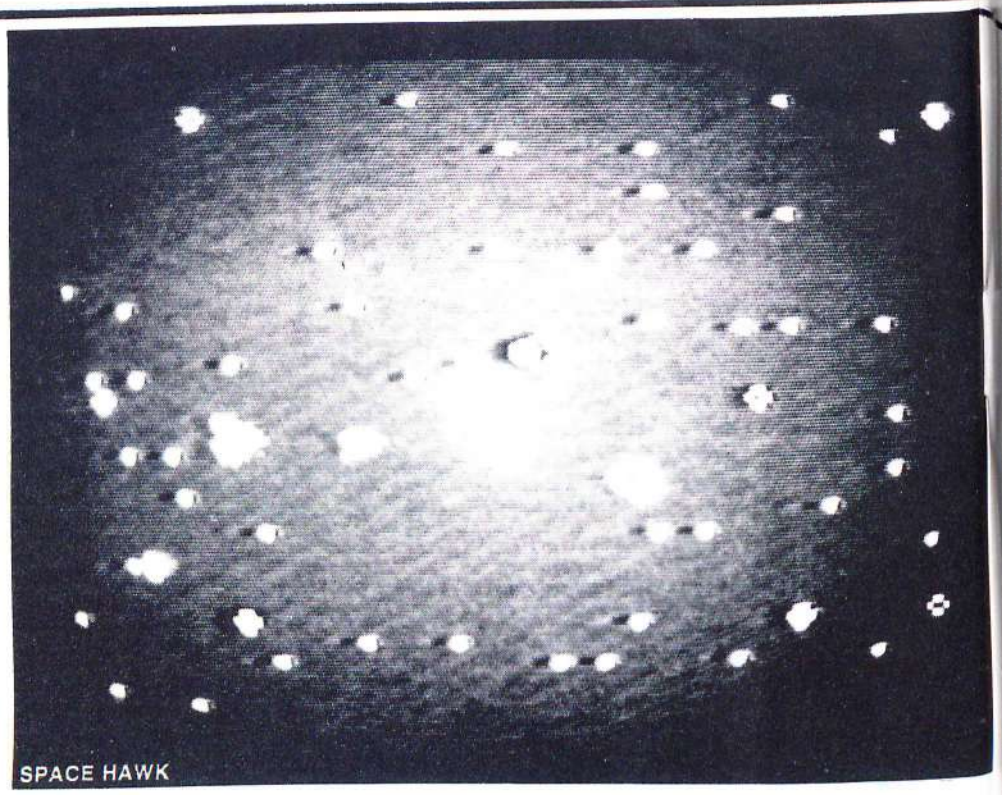
Veja o esquema apresentado na edição 31 (para o sistema Atari 2600 -VCS) e adapte-o ao Odyssey. Lembre-se, porém, que agora são mais 7 cubos para pintar por etapa!.

SPACE HAWK

Sistema: Intellivision. Fabricante: Mattel/82. Para um ou dois jogadores, com controle de disco.

No controle de um caçador espacial solitário, sustentado por propulsores espe-





SPACE HAWK

ciais e equipado com armas de gás de munição ilimitada, o jogador procura eliminar todos os inimigos que cruzarem seu caminho: cometas, bolhas de gás e falcões do espaço. Os falcões são os inimigos mais cruéis e valiosos. São necessários três tiros diretos para eliminar um. Além disso, ao cruzarem o espaço, deixam mortais bolhas de gás atrás deles. Cada uma delas ao ser atingida por um tiro pode dividir-se em duas maiores, que deverão ser destruídas.

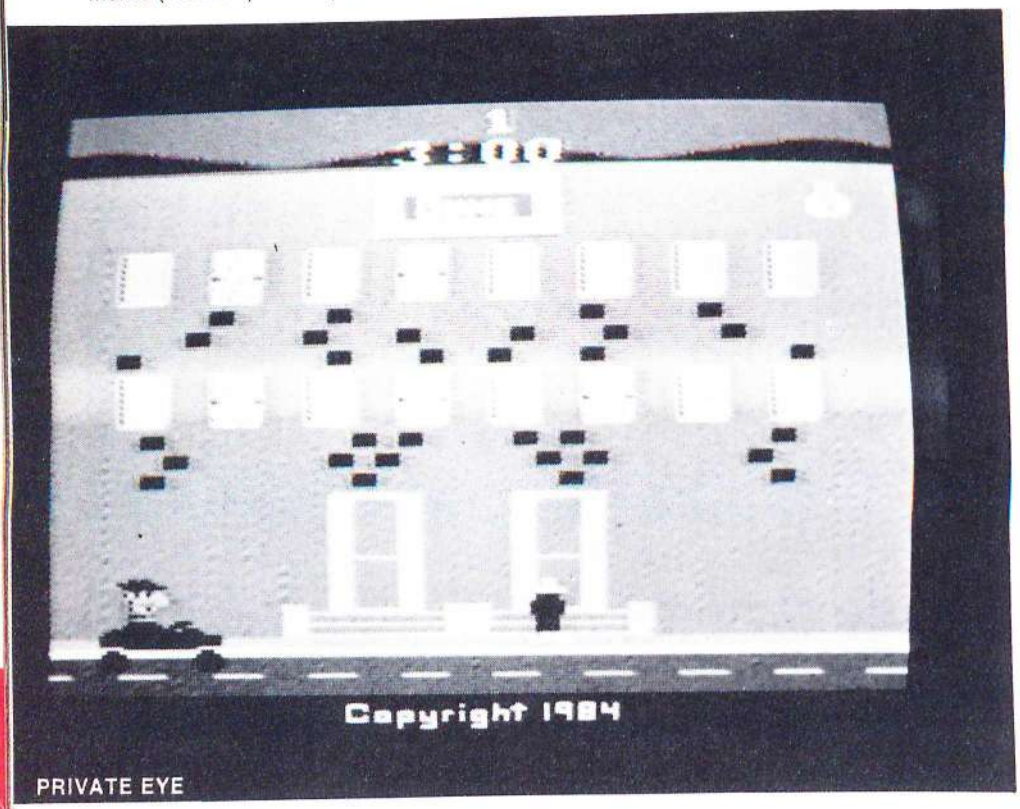
Acima dos 100.000 pontos surgem as bolhas "rainbow", que trocam de cor constantemente, fazendo o tiro ricochetear. Só podem ser eliminadas se atingidas na cor verde. Os cometas, aparecendo após 10.000 pontos são rápidos e pequenos, mas podem ser atingidos com facilidade, de qualquer lado. Para aumentar o perigo, após 40.000 pontos, surgem as indestrutíveis amebas pulsantes. Fuja delas! Como ponto de fuga, existe o hiperespaço que deve ser usado somente quando o caçador estiver acossado pelos inimigos.

A disputa começa com cinco caçadores, ganhando extras por pontos conseguidos no transcorrer do jogo. Um comandado em cada 1.000 pontos até 20.000; um em cada 2.000 entre 20.000 e 50.000; um em cada 3.000 entre 50/200 mil; daí em diante, um caçador a cada 5.000 pontos somados. Existem quatro variações de patrulha e qualquer toque inimigo causará a morte do vigilante.

Para obter sucesso neste cartucho é fundamental ser perito nas ações de impulsionar, mirar e atirar. Após ligar os jatos propulsores, o jogador escolhe a forma que quer cruzar o espaço: vagando pelo universo ("drift"), ou controlando efetivamente ("direct"). Começando a caçada em "drift", ao encontrar os inimigos passe para "direct" e controle o vigilante. O controle "direct" deve ser usado na quase totalidade do jogo. Para mirar, há os controles "quick", que gira o patrulheiro rapidamente na direção escolhida, e "smooth", que gira o herói em 360°, bem lentamente. Prefira o modo rápido, que oferece controle mais preciso, para a maioria das ações.

Para disparar sua arma, pode-se usar o tiro simples (um por vez) ou o tiro automático, que dispara continuamente, opção que deve ser preferida pelos iniciantes. Para eliminar os falcões que não atiram, nunca se aproxime por trás para não ser atingido pelas bolhas ejetadas. Faça uma aproximação frontal ou lateral. Mantendo uma distância segura, para não ser atingido pela explosão resultante, dispare três vezes diretamente. Imediatamente vá atrás das bolhas lançadas pelo falcão atingido. Desligue os jatos e elimine-as. Para pegar as bolhas "rainbow", memorize a sequência da troca de cores para eliminá-las ao tornarem-se verdes. Destrua os cometas atacando-os frontalmente.

Este cartucho apresenta uma resolução gráfica e sonora de bons resultados, embora sem novidade. O controle de disco oferece um bom comando. O difícil é se acostumar com o teclado que, com suas múltiplas funções, confunde o jogador.



PRIVATE EYE

PRIVATE EYE

Sistema: Atari-VCS. Fabricante: Activision/84. Para um jogador, com joystick.

Sensacional jogo de aventura "mocinho e bandido", difícil sem um manual informativo em vista das diversas situações de disputa. Incorporando o detetive francês Pierre Touché, deve-se prender o terrível vilão Henri LaFiend e tentar encontrar os objetos roubados e provas contra os crimes, devolvendo-os aos devidos locais.

Uma cidade francesa é o cenário desta caçada, com o detetive, em seu automóvel, tentando escapar de vasos atirados das janelas, pedras que caem dos muros, ratos, bueiros e buracos, e dos comparsas do bandido que se escondem em moitas e escadas para pegar os objetos que Touché recuperar. Sem armas para se defender, Touché deve se livrar dos obstáculos e prender os bandidos, recuperando os objetos.

O choque com obstáculos tira pontos e faz o jogador perder preciosos segun-

dos. O punhal dos ladrões tira 1.000 pontos, o pássaro 400, o rato 300, a pedra 100, o vaso 200 e o bueiro 20 pontos por roda do carro que cair nele. Soma-se pontos ao capturar comparsas do vilão (1.000 cada um), ao encontrar provas (5.000) e devolvê-las (10.000), ao encontrar um objeto roubado (15.000) e devolvê-lo (20.000), capturar LaFiend (25.000), além de mais 25.000 pontos como recompensa por entregar o ladrão à polícia, encerrando o caso policial.

É indispensável que o jogador anote, num mapa, todas as telas percorridas e os objetos e perigos encontrados nelas. Para vencer o rato, pule ao entrar na tela ou espere o rato voltar para saltá-lo. O ladrão com punhal deve ser pulado logo que ele arremesse o punhal. Os cúmplices do vilão, escondidos no alto das casas, e os objetos devem ser pegos com um salto próximo a cada um. Ao ser atingido pelo punhal, o jogador perde o objeto que estiver carregando. Para recuperá-lo, volte uma ou duas telas e procure-o na casa.

Este cartucho apresenta gráficos sensacionais, coloridos e detalhados, bem nítidos. O som é simples e correto. O joystick, de resposta ágil, comanda o automóvel nas quatro direções, além de regular sua velocidade. O botão vermelho é pressionado para fazer o carro saltar. As chaves de dificuldade selecionam a velocidade limite do carro (esquerda) e os saltos (direita). Um jogo difícil, próprio para quem gosta de videogames que exijam raciocínio e habilidade.

PEPPER II

Sistema: Colecovision. Fabricante: Coleco/83. Para um ou dois jogadores, com controle comum.

Neste cartucho o jogador comanda um esperto anjinho, que deve fechar todas as interseções e salinhas do caminho, como se estivesse fechando um zíper, até conseguir completar todo o labirinto. Atrapalhando nosso herói existem pequenos monstros, em forma de pares de olhos que perseguem o anjinho, eliminando-o ao menor contato.

Em níveis avançados (2 e 4), aparece um inimigo mais perigoso, o monstro verde, que abre todos os zíperes que não estejam ao redor de uma sala já fechada.

Como escolher o cartucho certo para o seu console

Na hora de escolher um cartucho com um jogo novo, deve-se tomar alguns cuidados básicos:

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa, se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles de outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc.) e observar a qualidade de imagem na tela do TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes; em outros os nomes variam mas as ações são praticamente as mesmas.

OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION
1) H.E.R.O	1) Super Cobra	1) Demon Attack	1) Montezuma Revenge
2) Bump'n'Jump	2) Q. Bert	2) Beamrider	2) BC'S' Quest For Tirer
3) Montezuma Revenge	3) Come Come II	3) River Raid	3) Bump'n'Jump
4) Gremlins	4) Popeye	4) Turbo	4) Gyrus
5) Decathlon	5) Abelhas Assassinas	5) Atlantis	5) Zaxxon

Obs.: Esta classificação foi baseada em dados fornecidos pelos fabricantes nacionais de jogos de videogame.

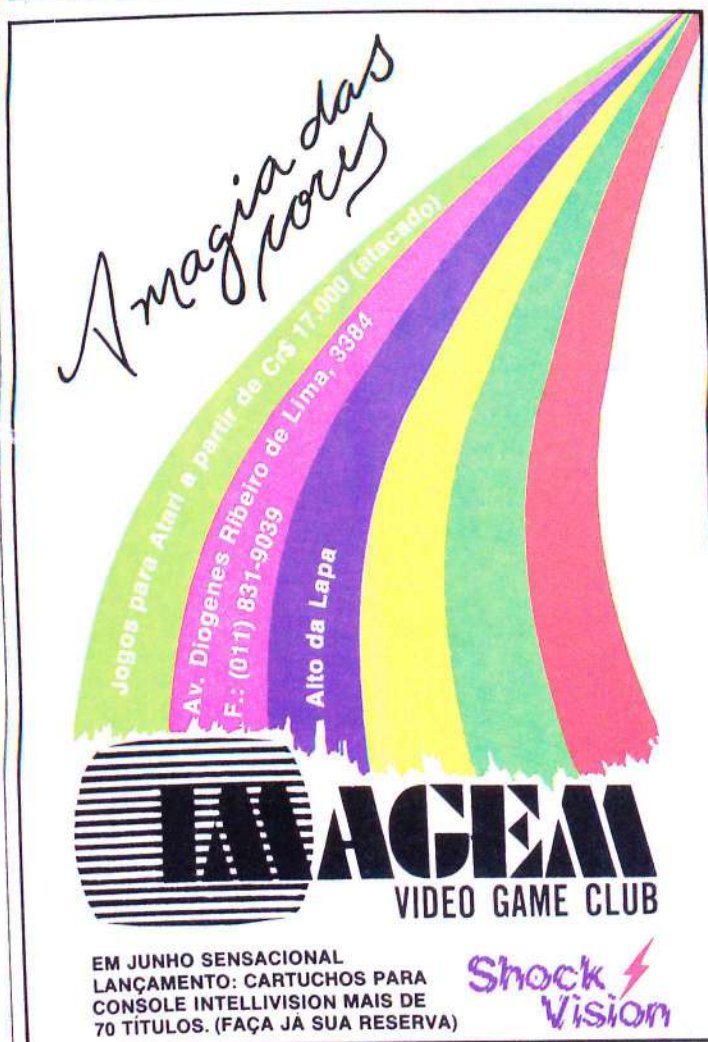
CineVideo INTERNACIONAL

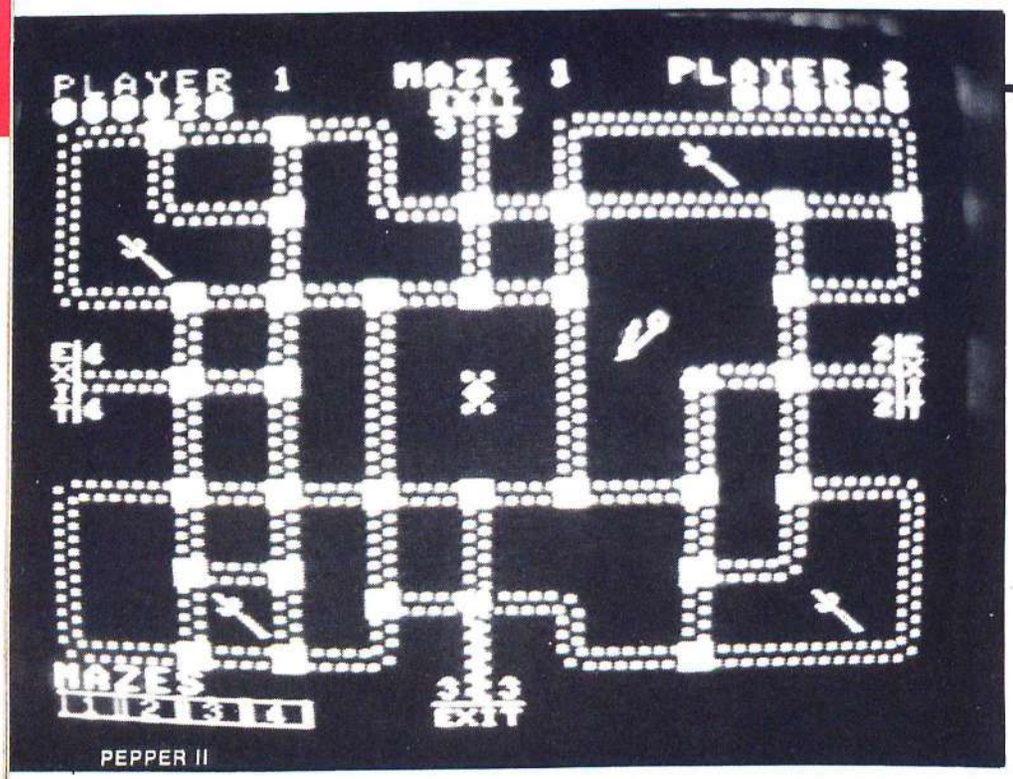
- Videoclub
- Softclub apple
- Laserclub

Cursos para micros da linha apple

Assistência técnica especializada
videocassete • discolaser • micros

Av. Cidade Jardim, 911
Fone: (011) 814-5732
Jardim Europa





PEPPER II

Ele também destrói o herói ao contato. Ao fechar completamente uma dessas salas, o anjo se transforma num diabo invencível e pode atacar e eliminar todos os monstros. Nos níveis 2 e 4, o monstro verde fica parado, sendo facilmente destruído pelo capeta.

São cinco anjos no início do nível **1** e apenas três nos demais. Ao completar um labirinto, acrescentam-se 15.000 pontos à contagem e um anjo-extra. Cada vez que for atingida uma interseção soma-se 10 pontos. Ao cercar uma sala, muitos pontos (variáveis em cada sala) são recebidos como prêmio, mostrados sobre o herói. Como em "Pac-Man", monstros eliminados com o mesmo capeta aumentam de valor progressivamente (100 pontos para o primeiro, 250 para o segundo...). Algumas salas guardam prêmios e valem mais que as demais. Cada sala premiada que for cercada vale 910 pontos a mais que a anterior, em sucessão.

Cada fase é composta de quatro labirintos (em telas diferentes), interligados por saídas nos quatro cantos do vídeo, que devem ser completamente fechados para se iniciar a etapa seguinte, cada vez mais emocionante. Algumas dessas novas fases incluem caminhos invisíveis, onde só as interseções são vistas. Podem apresentar, também, caixas mágicas no centro do labirinto.

Só siga para o labirinto seguinte quando completar aquele que você estiver. Procure cercar sempre as salas, pois, se você precisar voltar, abrirá todos os caminhos que circundam salas abertas.

Os gráficos são ótimos, com efeitos interessantes (a transformação do anjo em capeta, a mudança na cor da trilha,...). O som ajuda no desenvolvimento do jogo (a transformação é acompanhada por uma música). O controle responde bem aos comandos. Disponível, para o console compatível Splicevision, com o nome de **Zipper**.

SUPER BEE

Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips/85. Para um jogador, com joystick.

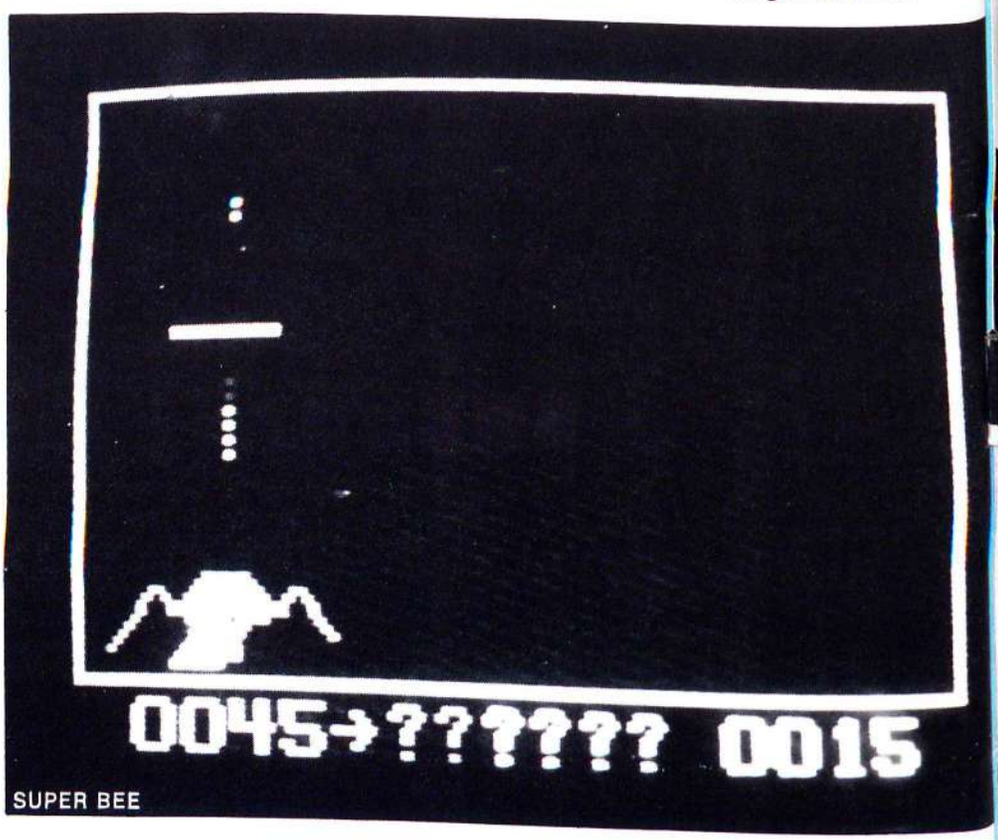
O jogador deve guiar o vôo de uma abelhinha, fazendo-a comer as diversas frutas disponíveis. Até quatro frutas aparecem na tela simultaneamente. Ao comer uma fruta, surge uma barreira na direção paralela ao vôo da abelha. Fruta após fruta, a abelha faminta vai criando um perigoso labirinto. Tais barreiras devem ser evitadas, pois o menor toque do corpo do inseto com as paredes ou com as margens da tela causará a sua morte. Com o passar do tempo, ao conseguir uma vida extra, surgirá uma fruta qualquer, que deverá ser comida, vigiada por uma aranha (50 pontos), no alto do vídeo à esquerda. O contato com esta aranha também será mortal para a heroína.

Começa-se o jogo com uma abelha, ganhando vidas extras de acordo com o número de pontos obtidos (variável em cada nível). **Super Bee** apresenta dez níveis de dificuldades. O jogador ganha uma vida extra, nos níveis 0 e 1, ao conseguir mais de 100 pontos com a mesma abelha. Esses níveis não apresentam barreiras iniciais. Do nível 2 em diante, existem paredes fixas que somam-se àquelas criadas pela abelha. No nível 0, ao conseguir uma abelha de reserva, passa-se para o nível 2, com barreiras fixas. Nos outros níveis isto não acontece. Existem cinco tipos de frutas para saciar a fome da abelha: limão (5 pontos), maçã (10), pêra (15), uva (20) e morango (25 pontos), a mais difícil de aparecer.

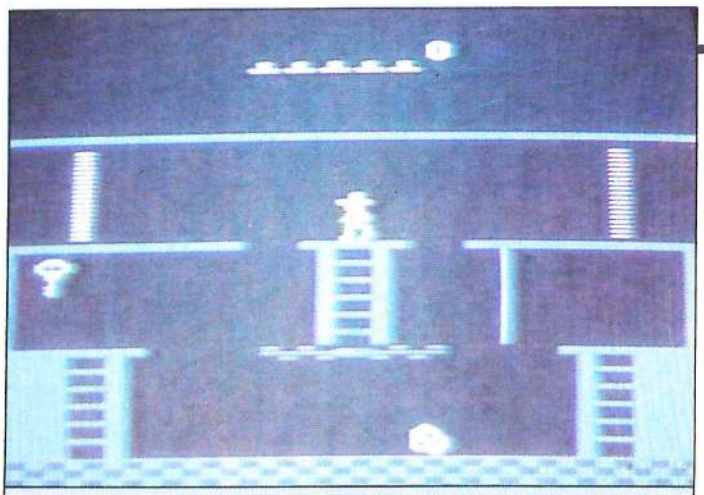
Prefira sempre as frutas mais valiosas. Evite pegar frutas presas em paredes já existentes. Para comer a fruta vigiada pela aranha, aproxime-se por baixo até alcançar a fruta. Ao comer uma fruta, escolha a posição ideal de vôo (vertical ou horizontal) para criar a barreira resultante. Evite pegar frutas no canto superior esquerdo.

Os gráficos, de alto nível, são bem coloridos e com muitos detalhes (olhos vermelhos da abelha, as asas que batem, a aranha que desce pela tela para comer a abelha morta...). O som é simples e eficiente. O joystick, que comanda o vôo nas quatro direções, tem resposta difícil.

Jorge Luiz Valle



SUPER BEE



JOGOS INÉDITOS

Os cartuchos do sistema Colecovision são conhecidos por sua alta resolução gráfica e grande capacidade de memória, além da versatilidade do console. No Brasil, o único console compatível que está sendo produzido é o Splicevision, que no entanto dispõe de poucos cartuchos. Para quem deseja adquirir títulos inéditos, alguns disponíveis em videoclubes ou locadoras especializadas, já existem empresas que os fabricam. Uma delas é a Sport Game, que produz 84 jogos diferentes para o sistema Colecovision, como **Bump'n'Jump**, **Montezuma's Revenge**, **Sir Lancelot**, **Carnival**, **Pitfall** e outros. Os preços são de Cr$ 110 mil para os cartuchos de 16K e Cr$ 140 mil para os de 24K. A Sport Game (fone 011-289-7622) fornece ainda cartuchos Atari ao custo de Cr$ 28 mil (preços válidos em abril de 85).

EMOÇÕES EM DOBRO

Fabricante de cartuchos já há algum tempo no mercado, a Digivision, de São Paulo, está agora ampliando sua linha de produtos. Já começou a produzir, por exemplo, joysticks e paddles anatômicos e em breve pretende lançar um console compatível com o Atari 2600. Outra novidade da empresa são os "jogos duplos": dois jogos num único cartucho. O catálogo da Digivision já tem 50 títulos desse tipo, a preços de Cr$ 40 mil (jogos da série prata) e Cr$ 85 mil (série ouro). Além disso, a empresa oferece aos fãs de videogames a opção de adquirir jogos por encomenda: podem ser produzidos cartuchos com até seis jogos, que o próprio usuário seleciona. Ao todo, o catálogo da Digivision (fone 011-231-2688) conta com cerca de 300 jogos para o sistema Atari.



UM NOVO TÍTULO

Prosseguindo em sua política de lançar periodicamente um novo cartucho para o seu console Odyssey, a Philips está colocando nas lojas seu mais recente título: **Barão Vermelho**. O cenário é a Primeira Guerra Mundial, e o desafio é conduzir um avião em plena batalha aérea enfrentando a esquadrilha inimiga. A quantidade de combustível da nave e a munição disponível são indicadas na tela, e os pontos são marcados a cada avião inimigo que é derrubado. Em compensação, perde-se pontos ao atingir, por engano, um avião amigo, da própria esquadrilha, ou quando se é atingido por um dos inimigos. Ou seja, são muitos os perigos que podem encerrar o jogo eliminando o "piloto": falta de combustível, bater durante o pouso ou a decolagem e ainda os tiros disparados pelos inimigos.

Sigla editora

DIRETORES
Charlotte Seddig
Maria Célia Furtado
Josias Silveira

video news

REDAÇÃO
Redatores Chefes: Maria Isabel Reis e Orlando Barrozo.
Diretor responsável: Josias Silveira

Colaboradores:
Daniel Serrano, Jorge Luiz Valle, Laura Carneiro, Luiz Carlos de Assis, Marco Antonio Santos, Maria Emília Kubrusly, Ricardo Brandau, Rubens Ewald Filho, Sidney Rocha Filho, Ulla Schaeffel, Rodney Mello (Correspondente em Hollywood), Ruy Teixera (Fotografia).

Consultores:
Antonio Salles Teixeira Neto (Vídeo) e Renato M. E. Sabbatini (Informática).

EDIÇÃO DE ARTE:
Carlos Eduardo Guida (Editor), Carlos Edmur Cason, Maria Cristina Martins (Arte).

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE:
São Paulo:
Gerentes: Antônio Roberto Casarin e Carlos Estellita C. Pessoa
Assistentes: Vera Lúcia de Miranda e Vânia Toldo.
Arte: Patrícia de Godoy Murad, Suely Meng Gonçalves e LGC Produções Fotográficas (Fotografia).
Representantes em São Paulo: Durval de Moraes Farias Jr., Iracema Marques Gil, Luiz Eduardo Grecco, Marcos A.C. Barros, Ricardo Rocha e Sandra Eloísa Arvage. Rua Alice de Castro, nº 60 — Vila Mariana — São Paulo — SP — CEP 04015 — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR.
Rio de Janeiro:
Publicidade: Raimundo Maia
Assistente: Sueli Massambane Borges
Rua Marechal Câmara, 160 - 17º - sala 1.705 - Edifício Orly - Bairro Castelo - CEP 20020 - Rio de Janeiro - RJ - Tel. (021) 220-5410.
Representantes no Paraná:
Osires Haddad: Rua Sink Ferreira, 210 — CEP 80.000 — Curitiba/PR — Tel. (041) 266-3967.

ASSINATURAS E CIRCULAÇÃO:
Arlete M. Lopes
PROMOÇÕES:
Elisa Sarti

VÍDEO News é editada pela **SIGLA Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade): **Rua Alice de Castro, nº 60** — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR — CEP 04015 — São Paulo — SP — Brasil.
Sucursal — Rio de Janeiro — Av. Marechal Câmara, 160/17º — Sala 1705 — Edifício Orly — Bairro Castelo — Rio de Janeiro — CEP 20020 — Fone: (021) 220-5410.
Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. — Rua Teodoro Silva, 907 — Rio de Janeiro. **VÍDEO News** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser até contrárias as mesmas.
Todos os direitos reservados.
Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga — Rua do Cadete, 209 — Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 2191 do livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 810769310.

ESTADO DE S. PAULO — Composição e Fotolitografia — Tel. 266-7399 R. 2406-25 SP
ESTÚDIO GRÁFICO PROJEÇÃO JK
GAMMA fotolitos ltda
bosatelli

ECA/USP BIBLIOTECA
ORIGEM
VERBA: ☐ RUSP ☐ CAPES
DATA 31/03/89

Sigla editora
Número 35
Ano 4 - Cr$ 7.400

EXEMPLAR DE ASSINANTE — VENDA PROIBIDA

Vídeo news

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.4502 ✓
V. 04 N. 35 DATA 1985

videocassete · filmes · som · videogame

EXCLUSIVO

Câmera com fita VHS integrada

Direto do Japão, a primeira câmera que usa fita VHS convencional: a Omnimovie.



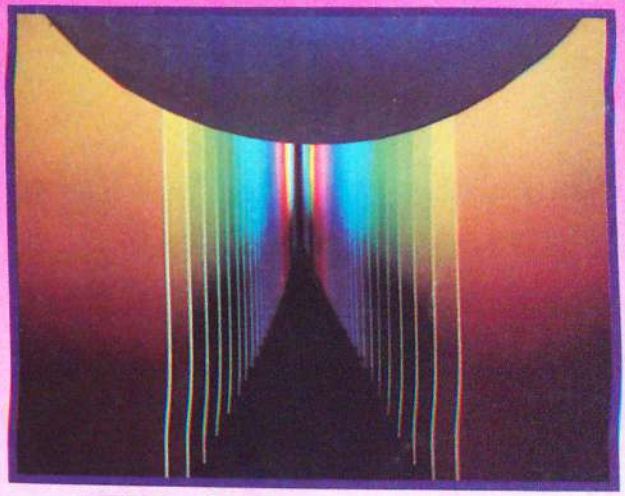
Filmes

Os novos sucessos do cinema, lançados em fita, comentados por Rubens Ewald Filho. E a vida dos galãs, de hoje e de antigamente.

O vídeo total

TV estéreo, vídeo e equipamento de som, juntos.





Efeitos com sofisticação

Videoclips: música com imagem.

Para Manaus, Boa Vista, Porto Velho, Rio Branco e Santarém: Via Aérea, Cr$ 9.600.

VIDEO GAME

TESTE PARA SUA HABILIDADE

Nos jogos clássicos, o jogador pode encontrar (e vencer) novos desafios.

RAIDERS OF THE LOST ARK
Sistema: Atari. Fabricante: Atari/1983.
Para um jogador, com os dois joysticks.



Também conhecido como **Caçadores da Arca Perdida**, este cartucho exige muita paciência e atenção para que a missão seja completada com sucesso. No comando do professor de arqueologia e aventureiro Indiana Jones ("Indy"), o jogador enfrenta inúmeros perigos. Para isto é necessário percorrer os caminhos certos portando os objetos corretos. Procure mapear toda a trilha que percorrer, anotando os locais, objetos usados e saídas encontradas. Vários objetos surgirão para serem pegos ou comprados,mas somente alguns serão de alguma valia para vencer os obstáculos.

Os dois joysticks são utilizados neste cartucho. Com o da esquerda o jogador seleciona e se desfaz (até o máximo de seis, por vez) dos objetos a serem usados pelo professor, enquanto com o da da direita comanda os passos de Indy nas oito direções. Depois, basta colocar a bolinha selecionadora sob o objeto e apertar o botão de tiro do controle esquerdo para se desfazer daquele objeto. Indiana Jones tem apenas três vidas para completar a aventura.

Ao iniciar a incansável procura do tesouro, Indiana Jones começa a descer de uma torre, ao som de flauta indiana, até chegar ao pedestal. Aperte o botão de tiro do joystick direito para fazer o herói surgir no "Salão das Cobras". Livre-se delas com cuidado, pois qualquer toque será mortal. No centro do salão, ao ver o chicote, caminhe sobre ele para pegá-lo. Com o joystick para trás, desça até chegar ao "Mercado Branco". Pegue a granada, o revólver e a chave que estão escondidos nas cestas. Permaneça um pouco mais sobre uma delas para ganhar um amuleto mágico. Com a granada na mão, volte para o salão anterior para explodir a parte superior da parede direita, apertando o botão de ação do controle direito. Volte para o mercado para não ser atingido pelos fragmentos da explosão e retorne ao salão. Faça o professor entrar pelo buraco aberto até alcançar o "Salão das Portas".

Pegue o relógio de sol que está no centro e siga para o "Salão Brilhante" pela porta inferior esquerda. Antes de entrar neste salão, selecione o chicote para ser utilizado. Não toque no objeto luminoso próximo ao topo da tela. Infelizmente Indy será aprisionado num dos quadrados, ao fundo da tela, ao encostar numa das manchas escuras. Não se apavore. Utilize o chicote para abrir um grande buraco, pressionando o botão vermelho do controle direito. Passe através do buraco chegando ao "Salão dos Tesouros". Pegue muitas moedas e coloque-as num saco. Para pegar um novo saco é preciso que o professor vá para o Salão Brilhante, retornando ao Salão dos Tesouros a seguir, dando tempo de renovar o suprimento de moedas.

Pegue também o "Amuleto de Ankh", importante objeto utilizado para localizar o esconderijo da Arca Perdida. Esse amuleto aparece, de vez em quando, no canto superior direito do salão, após o jogador sair e entrar algumas vezes. Retorne ao Salão Brilhante pelo canto superior da parede esquerda e siga para a mancha central. Aperte o botão de ação do joystick direito para cair no "Precipício das Escarpas". A Arca está sob uma das rochas. Salte de rocha em rocha usando o gancho (uma bolinha que gira em torno do herói). Para isso, espere que o gancho passe sobre a rocha para a qual Indy vai pular e aperte o botão vermelho do joystick direito. Para aumentar o raio de ação do gancho basta empurrar a alavanca para frente. Empurre-o para trás para diminuir o perímetro. No fundo do penhasco, coloque Indy na rocha central. Usando a chave, puxe o joystick direito para trás e entre no "Salão dos Mapas". O professor desce rente à coluna colorida que atravessa o salão. Posicione-o com os pés alinhados ao limite entre as duas cores inferiores da coluna. Neste ponto, uma projeção do Precipício das Escarpas indicará o local exato do esconderijo da Arca. Novamente usando a chave, caminhe para a direita sobre um pedestal colocado embaixo da coluna. Espere até o nascer do sol (ao meio-dia) ao lado da coluna. Largue a chave e pegue o amuleto Ankh. O sol, ao nascer, apontará no mapa a rocha exata que bloqueia o grande tesouro. Não se esqueça desta indicação. Para saber a hora correta do nascer do sol, use o relógio de sol.

Pegue a chave outra vez e faça Indy caminhar para a linha esquerda que limita a coluna colorida. O mapa sumirá. Dentro desta linha desça até cair no "Salão dos Ladrões". Não deixe que o herói toque nos ladrões para não perder uma vida. Atravesse o salão cautelosamente para não ser picado pelas moscas tsé-tsé. Uma picada paralisará o aventureiro por sete segundos. Os ladrões poderão aproveitar este congelamento para roubar todo o dinheiro do professor. Saia do salão pelo canto inferior esquerdo e atravesse a parede até ingressar no "Mercado Negro". Para prosseguir a viagem, pague ao "Maluco Selvagem" um saco de dinheiro. Em seguida, troque dois sacos de moedas com o sheik de baixo por uma pá de escavação. O sheik de cima vende balas de revólver. Pelo canto superior direito volte ao Mercado Branco. Compre alguns

PROCIMAR
cine - video
Vídeo transcodificação interna
Em 3 e 4 sistemas
Faça uma transcodificação no seu vídeo, e deixe-o em até 4 sistemas (NTSC, N-Linha, PAL-M e PAL-M Puro) e não mexa na sua televisão, nem em sua câmara.
Serviços c/ certificado de garantia de 2 ANOS.
RUA TRAIPÚ, 125 C/ estacion. próprio
PABX - (011) 826-0336

PROCIMAR
INÉDITO
cine - video
TRANSCODIFICAÇÃO PAL'G
TRANSCODIFICAMOS SEU VÍDEO
PARA REPRODUZIR FITAS PAL'G
(SISTEMA EUROPEU)
SEM MEXER NA SUA TV
RUA TRAIPÚ, 125 C/ estacion. próprio
PABX - (011) 826-0336

PROCIMAR
cine - video
TRANSCRIÇÃO DE FILMES
TRANSCREVEMOS SEUS FILMES
8mm, SUPER 8, 16mm E SLIDES
PARA VIDEOCASSETE
RUA TRAIPÚ, 125 C/ estacion. próprio
PABX - (011) 826-0336

PROCIMAR
cine - video
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
SYLVANIA HITACHI
SONY. RCA JVC
Panasonic MAGNAVOX
RUA TRAIPÚ, 125 C/ estacion. próprio
PABX - (011) 826-0336

pára-quedas com o sheik branco, sem encostá-lo. O sheik preto vende flautas mágicas para enfeitiçar cobras e também não deve ser tocado. Um toque o deixará sem dinheiro. Se o dinheiro acabar, siga para o Salão dos Tesouros para pegar mais, sem se desfazer da pá e do Ankh. Retorne ao Salão Brilhante e, pela parte superior esquerda, entre no Salão das Portas. Alcance o Mercado Branco pela porta inferior esquerda. Depois de comprar os pára-quedas, volte para o Salão Brilhante. Na mancha central aperte o botão vermelho do stick direito para cair numa das rochas do Precipício das Escarpas. Com o uso do gancho pule para a rocha que esconde a Arca (lembra-se onde está?) durante o nascer do sol. Faça Indy pisar em todos os pontos para achar a tampa-esconderijo. Acionando o pára-quedas, pule no penhasco até se aproximar do galho de árvore do lado esquerdo.

Abaixo do galho existe uma abertura que conduzirá o professor até o "Porão das Almas". Para atingir esta passagem, controle a queda do herói com o controle direito bem suavemente. Esta operação é a mais difícil da aventura e exigirá muito treino! Se errar, Indy cairá num terreno lamacento, cheio de ladrões e moscas tsé-tsé. Para sair de lá, atravesse a parede superior direita, reiniciando a jornada de algum ponto anterior aleatório.

Conseguindo entrar pela abertura, Indy irá se deparar com um pedestal. Com a pá comece a escavar o pedestal, pressionando constantemente o botão vermelho do joystick direito. No fim da escavação, ao achar a Arca Perdida, uma torre suspenderá o herói indicando o sucesso da missão. Quanto mais alto Indy subir, maior será o número de pontos conseguidos. Conte os tracinhos que formam a torre para saber sua contagem. A torre da vitória é semelhante àquela apresentada no início do jogo.

Os gráficos, bem variados, e o som são de bom nível. Os controles respondem muito bem aos comandos. É um cartucho recomendado apenas para quem gosta de jogos enigmáticos, daqueles que exigem muito raciocínio.

Os jogos mais procurados

Atari	Odyssey	Intellivision	Colecovision
1) Bump'n'Jump	1) Atlantis	1) River Raid	1) Zaxxon
2) James Bond — 007	2) Q. Bert	2) He-Man	2) Bump'n'Jump
3) Montezuma Revenge	3) Popeye	3) Drácula	3) Montezuma Revenge
4) H.E.R.O.	4) Come-Come II	4) Demon Attack	4) Antarctic Adventure
5) Motocross	5) Super Cobra	5) Beamrider	5) Decathlon

Como escolher o cartucho certo para o seu console

Na hora de escolher um cartucho com um jogo novo, deve-se tomar alguns cuidados básicos:

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa: se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles de outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc.) e observar a qualidade de imagem na tela do TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes; em outros os nomes variam mas as ações são praticamente as mesmas.

LADY BUG
Sistema: Colecovision. Fabricante: Coleco/1982. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com controle comum.

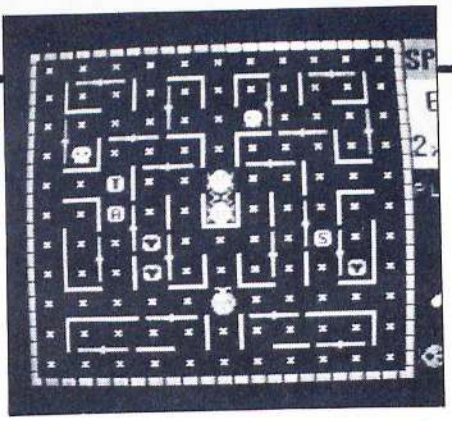
A aventura de uma joaninha ("papa-tudo") que deve comer pastilhas,

VIDEO GAME

corações e vegetais, além de letras, que podem formar as palavras "EXTRA" e "SPECIAL". Em seu insaciável apetite, a joaninha deve evitar as mortais caveiras e os temíveis besouros. Para fugir à incessante caçada dos insetos, pode (e deve) utilizar as portas estrategicamente situadas pelo labirinto. Cada vez que a margem do labirinto muda de cor, um novo e mais perigoso inseto aparece para perseguir a heroína comilona.

Marca-se pontos ao comer pastilhas (10 pontos), corações e letras nas cores azul (100), amarelo (300) e vermelha (800), além de vegetais. O primeiro vegetal comido, um pepino, vale 1000 pontos. Cada outro vegetal somará 500 pontos a mais que o anterior. Ao formar a palavra "EXTRA" corretamente, mais 500 pontos e uma joaninha-extra. Com a palavra "SPECIAL", o jogador ganha uma tela de vegetais, com chance de marcar muitos pontos, passando depois para o nível seguinte.

Nas variações 1 e 5 o jogador inicia a disputa com cinco joaninhas, dispondo de apenas três nas outras. O cartucho apresenta oito variações, para um ou dois jogadores, com dificuldade crescente. Ao começar um nível, antes de comer as letras, coma o maior número possível de corações. Com as letras avulsas, procure formar muitas vezes a palavra "EXTRA" para acumular joaninhas para os níveis mais difíceis. Cuidado ao comer pastilhas próximas às caveiras. Nunca encoste



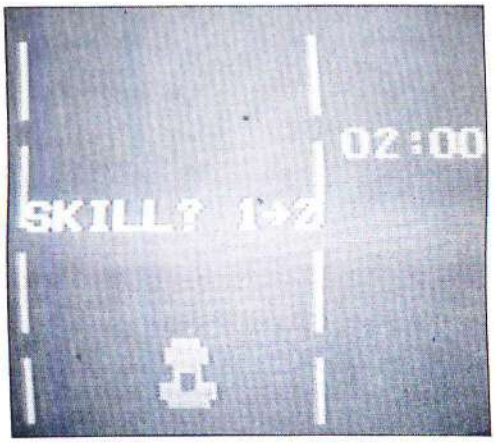
nestes mortais inimigos. Se seu papa-tudo for capturado por algum dos insetos quando a tela estiver quase toda "limpa", isto é, com quase todas as pastilhas comidas, ao sair da prisão não corra atrás de vegetais. Limpe o resto da tela e passe para o nível seguinte, somando mais pontos. Bloqueie as portas próximas à parte superior da caixa central ("casa dos besouros"), do lado direito e do lado esquerdo, mantendo os insetos encurralados no centro do labirinto, abrindo as laterais para o apetite da joaninha. Os insetos não surgirão na casa central enquanto a joaninha estiver no meio da trilha inferior. Sempre que a heroína estiver sendo perseguida, faça uso das portas revolventes para alterar o labirinto, iludindo os besouros.

Os gráficos e o som são simples mas eficientes, compatíveis com o jogo. O controle, de resposta precisa, guia a joaninha nas quatro direções. A única falha visual é que a tela só aponta até três joaninhas de reserva, embora seja possível acumular outras.

Jogo bem simples, do tipo labirinto, mas muito divertido. Disponível também para o sistema Intellivision. No Brasil, a Splice fabrica este cartucho com o nome de "PAPA-TUDO".

FÓRMULA 1/INTERLAGOS CRYPTOLOGIC
Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips/1981. Para um ou dois jogadores, juntos ou alternadamente, com joystick e teclado.

Este cartucho, que acompanha o console Odyssey, apresenta três tipos diferentes de jogos (dois esportivos e um de raciocínio), que levam o participante a ter contato preliminar com os controles do sistema, principalmente no uso do teclado.



PRÓ-VÍDEO
A OPÇÃO EM VÍDEO
Filmes e Games
• FILMES SELADOS
• FILMES LEGENDADOS E ORIGINAIS
• ÚLTIMOS LANÇAMENTOS
• ATENDIMENTO PERSONALIZADO
Perdizes
Rua João Ramalho, 821
(esquina com Av. Sumaré)
RESERVAS - F (011) 263-8326

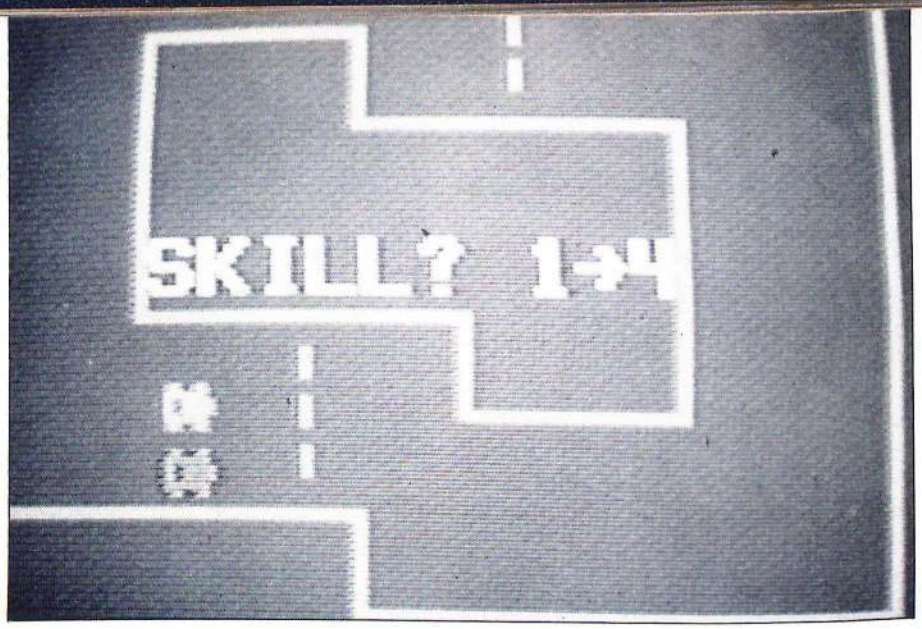
INTERNACIONAL
CineVideo
Videoclub
Softclub apple
Laserclub
Cursos para micros da linha apple
Assistência técnica especializada
videocassete • discolaser • micros
Av. Cidade Jardim, 911
Fone: (011) 814-5732
Jardim Europa

Il Primo Amore ristorante

- 1º Lugar no Concurso da Melhor Pizza de São Paulo
- Massas de fabricação própria
- Almoço Executivo
- Jantar dançante c/música ao vivo sem couvert artístico
- Cozinha Internacional

TRAZENDO ESTE ANÚNCIO TOME CHOPP À VONTADE E GRATUITAMENTE.
INDIVIDUAL

IL PRIMO AMORE RISTORANTE
Rua Tanaby, 249 Perdizes
(Trav. da Av. Antártica)
Tels: 262-9533/872-0296



Fórmula 1 coloca o jogador no comando de um carro, devendo desviar-se dos que surgem à frente na tentativa de ultrapassar o maior número de carros em dois minutos de corrida. Existem dois níveis de corrida: tomada de tempo, com velocidade mais baixa, onde o participante treina para a corrida; e o grande prêmio, em velocidade dobrada. Com o tempo, o corredor se acostuma com a posição dos outros carros e sabe os locais exatos para ultrapassá-los. O placar eletrônico indica o número de pontos obtidos e faz a contagem regressiva de tempo. O joystick direito guia o carro. Empurre-o à frente para acelerar e para trás para frear. O botão vermelho não é usado.

Interlagos, bem mais emocionante, coloca até dois jogadores, simultaneamente, numa pista de corrida, cada um tentando completar a prova em primeiro lugar, em 3 ou 15 voltas. Podem ser escolhidas pistas com ou sem obstáculos e, ainda, a velocidade (maior ou menor). A prova mais difícil é feita com carros em alta velocidade, numa pista com obstáculos. Somente um monoposto pode passar, de cada vez, por um obstáculo. A pista fica muito estreita! A colisão com o "guard-rail" implica numa rodada, enquanto a batida entre dois carros faz com que um deles perca o controle. A tela mostra o tempo de corrida, o número de voltas da prova e as voltas dadas pelos concorrentes, um de cada cor. Para aumentar a emoção, existe a contagem regressiva de cinco segundos antes de cada largada.

Cryptologic é um bom jogo de raciocínio, onde um jogador tenta descobrir a palavra (de até 14 letras) que o outro escreveu e o computador embaralhou. Para isso basta que, após digitar corretamente a palavra desejada, aperte a tecla "enter" para que a máquina modifique a ordem das letras. O oponente tenta, então, adivinhar essa palavra, digitando uma letra por vez na linha inferior do vídeo. Se a posição da letra for a correta, ela permanece na tela; caso contrário, ela some. Após o participante decifrar a mensagem, o console indica o número de erros cometidos. Se não decifrar, basta apertar novamente a tecla "enter" para saber a solução. Para tornar o jogo mais interessante, marque um tempo máximo para que cada jogador adivinhe (ou não) a palavra do criptograma. O joystick não tem função neste jogo.

Os gráficos e os efeitos sonoros são de bom nível neste cartucho de demonstração. Embora simples, os jogos automobilísticos proporcionam desafio e ação, enquanto o criptograma é um ótimo passatempo para toda a família desenvolver seu vocabulário, em português ou em outras línguas internacionais.

Jorge Luiz Valle

VIDEO GAME

COLECO ✱ ODYSSEY
INTELLIVISION ✱ ATARI

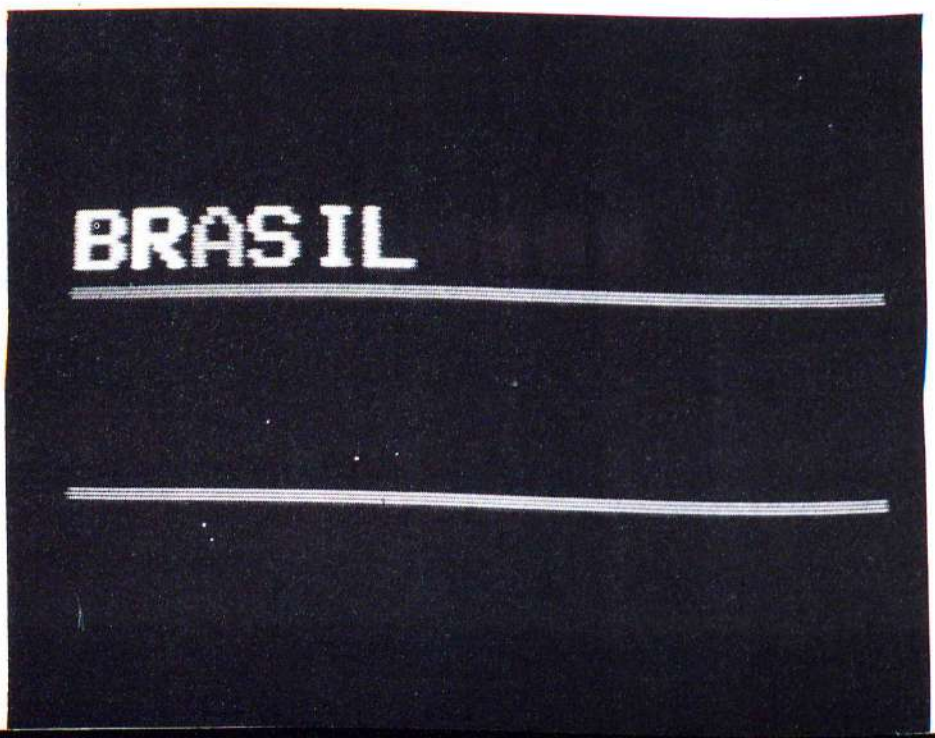
A mais completa locadora de cartuchos da América Latina

Traga este anúncio e ganhe um aluguel de um cartucho

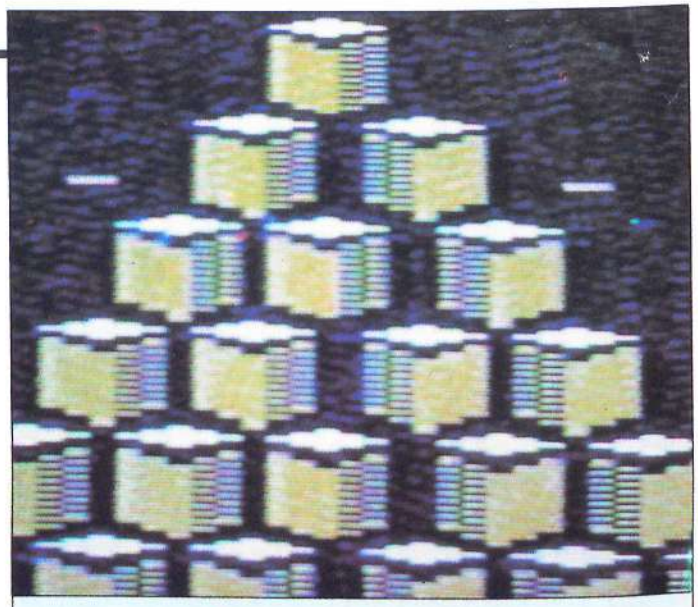
75 títulos de INTELLIVISION

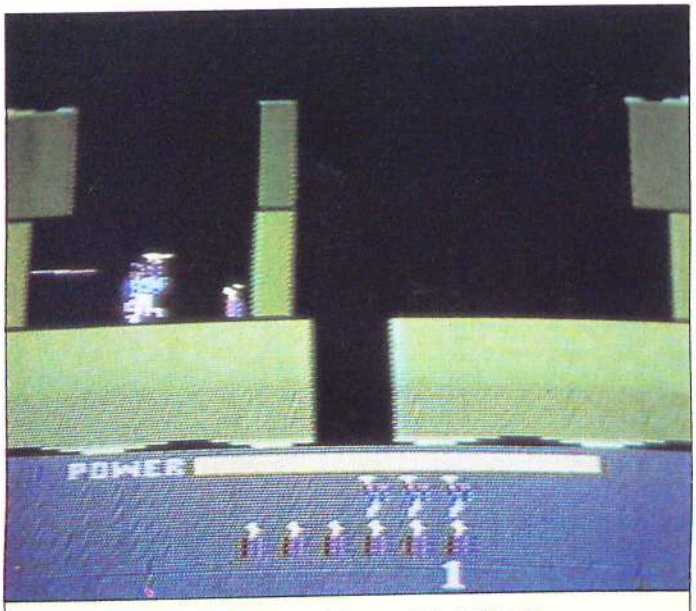
Fone: (011) 814-2337

DACTAVISION
VÍDEO GAME
Rua Henrique Monteiro, 35
Pinheiros - SP



VIDEO GAME





GRAVE SEUS DESAFIOS

Um aparelho que permite gravar cartuchos de 4K de memória do sistema Atari — o **Copy Game** — está sendo fabricado pela Microhard, do Rio de Janeiro. Ele é formado por dois módulos: copiador e simulador de cartucho. O copiador serve para gravar os jogos numa fita cassete comum, bastando colocar no módulo o cartucho a ser gravado e conectar um gravador cassete. A gravação é feita em menos de um minuto. Já o simulador grava o jogo em sua memória e permite jogar com o gravador desligado. O conjunto vem acompanhado de duas fitas cassete, com um total de 160 jogos gravados. Como esses jogos não têm sua posição indicada, o usuário precisa reproduzir a fita num gravador e anotar a posição de início de cada jogo. Uma solução interessante é copiar em outra fita os jogos preferidos, facilitando assim o acesso a eles. Por enquanto, o sistema inclui apenas jogos de 4K de memória, como **River Raid, Q. Bert, Demon Attack** e **Enduro**. Mas já há estudos para um módulo com 8K de memória, mais elaborados.

MEMÓRIA DE SOBRA

Mais uma empresa nacional entra na disputa pelo mercado de "chargers", os módulos que permitem desenvolver videogames a partir de fitas cassete. Agora é a VGS, do Rio de Janeiro, que lançou o **Game Charger**, cujo funcionamento é semelhante ao do **Super Charger** e do **Comp K-7**. A diferença é que estão sendo lançadas fitas com até dez jogos gravados, ao preço de Cr$ 6 mil cada fita (as vendas são feitas diretamente pela VGS, no Rio, pelo fone 021 - 541-3549). A empresa já tem fitas com jogos recentes, como **H.E.R.O.** e **Comando Raid**, e promete lançar novos títulos a cada 15 dias.

JOGOS RAROS

Um dos problemas para quem tem um console Intellivision é o pequeno número de cartuchos do sistema fabricados no Brasil. Uma das empresas que está fabricando cartuchos para o Intellivision é a VLS, no Rio de Janeiro, que já lançou cerca de 40 jogos. Podem ser encontrados cartuchos de 4 ou 8 KBytes. Entre os jogos mais procurados estão **Frogger, Space Hawk, Star Strike, Utopia** (4K), **Drácula, Lady Bug, Mission X, Tropical Trouble** e **Popeye** (8K). Os cartuchos são vendidos na própria VLS, fone (021) 205-5738, a preços de Cr$ 92 mil para os de 4K e Cr$ 102 mil os de 8K (cotações de maio de 85).

Sigla editora

DIRETORES
Charlotte Seddig
Maria Célia Furtado
Josias Silveira

video news

REDAÇÃO
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Orlando Barrozo
Produção: Elisa Sarti
Colaboradores:
Daniel Serrano, Jorge Luiz Valle, Laura Carneiro, Luiz Carlos de Assis, Marco Antonio Santos, Ricardo Brandau, Rubens Ewald Filho, Ulla Schoeffel, Rodney Mello (Correspondente em Hollywood), Flávia Benvenga (Revisão), Ruy Teixeira e Paulo de Tarso (Fotografia).

Consultores:
Antonio Salles Teixeira Neto (Vídeo) e Renato M.E. Sabbatini (Informática).
EDIÇÃO DE ARTE:
Carlos Eduardo Guida (Editor), Carlos Edmur Cason, Sheila Cristina Burle (Arte) e Walmir Pola (Produção Gráfica).
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE:
São Paulo:
Gerentes: Antônio Roberto Casarin e Carlos Estellita C. Pessoa.
Assistentes: Vera Lúcia de Miranda e Vânia Toldo.
Arte: Patrícia de Godoy Murad, Suely Meng Gonçalves e LGC Produções Fotográficas (Fotografia).
Representantes em São Paulo: Iracema Marques Gil e Luiz Eduardo Grecco. Rua Alice de Castro, nº 60 — Vila Mariana — São Paulo — SP — CEP 04015 — Fone: (011) 549-1433 TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR.
Rio de Janeiro:
Representante Comercial: Mario Vilhena Filho.
Rua Marechal Câmara, 160 — 17º — sala 1.705 — Edifício Orly — Bairro Castelo — CEP 20020 — Rio de Janeiro — RJ — Tel.: (021) 220-5410.
Representante no Paraná
Osires Haddad: Rua Sink Ferreira, 210 — CEP 80000 — Curitiba/PR — Tel. (041) 266-3967.

ASSINATURAS E CIRCULAÇÃO:
Arlete M. Lopes
Vídeo News é editada pela **SIGLA Editora Ltda**. Administração, redação, publicidade: **Rua Alice de Castro, nº 60** — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR — CEP 04015 — São Paulo — SP — Brasil.
Sucursal — Rio de Janeiro — Av. Marechal Câmara, 160/17º — Sala 1705 — Edifício Orly — Bairro Castelo — Rio de Janeiro — CEP 20020 — Fone: (021) 220-5410. Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. — Rua Teodoro Silva, 907 — Rio de Janeiro. **VÍDEO News** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser até contrárias às mesmas. **VÍDEO News** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso através desses anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga — Rua do Cadete, 209 — Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 2191 do livro ALP. Registro no INPI protocolo nº 810769310.

ECA/USP - BIBLIOTECA
ORIGEM ...d...
VERBA: ☐ RUSP ☐ CAPES
DATA 01/04/89

Sigla editora
Número 36
Ano 4 — Cr$ 8.900

EXEMPLAR DE ASSINANTE — VENDA PROIBIDA

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES/USP
BIBLIOTECA
CLASS. 791.4502 V
V. 04 N. 36 DATA 1985

Cinema

videocassete · filmes · som · videogame

Exclusivo: o vídeo 8mm.

Tudo sobre o vídeo com a menor fita do mundo



Como editar suas fitas

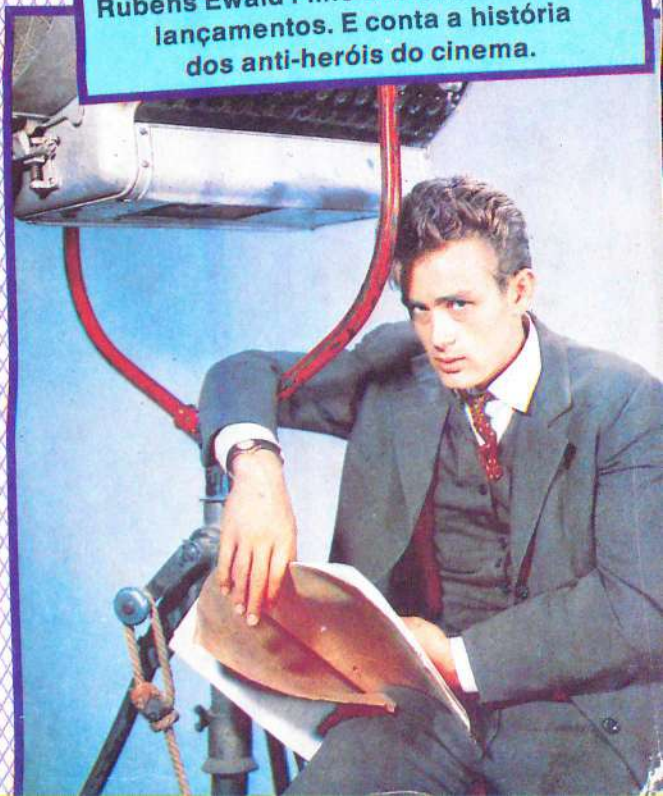
Dicas para fazer a edição em casa ou num laboratório, com criatividade.

O que pensa o consumidor

Uma pesquisa entre usuários de videoclubes e locadoras sobre as novas fitas legalizadas

Filmes

Rubens Ewald Filho comenta os últimos lançamentos. E conta a história dos anti-heróis do cinema.



Videocassetes usados

Todos os cuidados necessários para aproveitar bem esta opção que também é econômica



O melhor som

Como instalar bem seu equipamento, em casa e no carro.

Para Manaus, Boa Vista, Porto Velho, Rio Branco e Santarém: Via Aérea, Cr$ 11.600.

VIDEO GAME

Jogos para todos os gostos

Aventuras espaciais, labirintos, bruxas, monstros: estes são os seus inimigos.

SMURF

Sistema: Colecovision. Fabricante: Coleco/1982. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com controle comum.

Jogo de aventura onde o jogador, no papel de um Smurf, deve enfrentar inúmeros perigos para salvar a bela Smurfete das garras do feiticeiro Gargamel. Saindo de sua casa de cogumelo, o duende enfrenta gaviões, morcegos e aranhas para resgatar a namorada do castelo do bruxo. São várias telas, que se multiplicam à medida que as fases vão sendo vencidas. O jogo começa com quatro duendes na reserva. O Smurf perde uma vida ao ser tocado por um inimigo móvel ou ao cair na passagem por um obstáculo fixo. Também perde uma vida se não completar uma região da jornada no tempo indicado pelo nível de energia no alto da tela, que se recarrega toda vez que o duende troca de cenário.

Existem quatro variações de dificuldades para um ou dois jogadores, que se diferenciam pelo nível de ataque dos inimigos e sua freqüência. Os principiantes devem usar as variações "1" e "5", sem atacantes e com energia inesgotável. Marcam-se pontos ao pular cercas (200), matos (200 ou 300), estalactites (200 ou 300), ao pular na caveira (300) e ao resgatar a amada (10.000 pontos). Bônus especiais são concedidos depois de se atravessar um território, de acordo com a energia gasta.

O sucesso neste jogo está na utilização correta do controle para saltos perfeitos. Com a prática, o jogador saberá a distância e o momento exato de saltar, evitando o choque com os obstáculos e atacantes. Quando estiver para sair da floresta e a tela seguinte for uma escarpa de 300 pontos, dê um supersalto imediatamente ao entrar na montanha para ganhar tempo e distância. Conhecendo todas as regiões da aventura, será possível dar saltos contínuos para fazer uma viagem mais rápida. Uma curiosidade erótica neste cartucho é o resgate da Smurfete no castelo do vilão. Ela está louca para ser salva! Quando o duende chegar ao castelo para resgatar a amada, faça-o virar as costas e voltar, bem lentamente: desesperada, a Smurfete tirará a roupa e piscará, maldosamente, o olho, na tentativa de atrair a atenção do "namorado".

O controle, embora preciso, é um pouco complicado no comando do duende. Para os movimentos laterais, basta empurrar a manopla no sentido desejado. Para fazer o duende se abaixar (uma boa alternativa para evitar os ataques dos pássaros), puxe o joystick para trás. Com o Smurf parado, empurre o joystick para frente para ele pular no mesmo lugar e empurre outra vez, em seguida, para dar um grande salto para frente. Se essa manobra demorar um pouco, o salto será menor. Com o duende correndo, empurre o joystick para frente, uma única vez, para ele dar um salto pequeno. Os botões laterais não são utilizados. A resolução gráfica é nítida, variada e com belas cores.

Disponível em versões (de visual mais simples) para os sistemas Atari 2600-VCS e Intellivision.

MEGAMANIA

Sistema: Atari. Fabricante: Activision/1982. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com joystick.

Após o almoço, o herói espacial resolve repousar e, ao dormir, tem terríveis pesadelos com hamburguers, dados, pneus etc. Para combater os estranhos inimigos há um canhão de laser que se move, horizontalmente, na parte inferior





Fotos Caio Matos

HOBBY VIDEO

• Venda de videocassete e videogame
• Locação de filmes e cartuchos Atari e Odyssey
• Assistência técnica e transcodificação

3 LOJAS À SUA ESCOLHA

• Al. dos Nhambiquaras, 524
Moema - Fone: (011) 571-8272
• R. Dr. Jesuino Maciel, 661
Campo Belo
Fone: (011)533-9626
• R. Bandeira Paulista 742
Itaim - Fone: (011) 64-4223

TRAGA ESTE ANÚNCIO E GANHE UM ALUGUEL

CineVideo INTERNACIONAL

■ Videoclub
■ Softclub apple
■ Laserclub

Cursos para micros da linha apple

Assistência técnica especializada
videocassete • discolaser • micros

Av. Cidade Jardim, 911
Fone: (011) 814-5732
Jardim Europa

VIDEO GAME

do vídeo, com munição ilimitada. Com três armas de reserva para começar a batalha, o jogador ganha um extra (até o máximo de seis) a cada 10.000 pontos alcançados.

São 45 segundos para eliminar cada grupo de ataque, tempo indicado por um nível de energia que representa 80 unidades de combustível. Somam-se pontos ao destruir os inimigos, com bônus de 20 pontos para cada unidade de energia restante no final de cada onda atacante. Os atacantes são hamburguers (20 pontos cada), biscoitos (30), besouros (40), pneus (50), diamantes (60), ferros-de-passar (70), gravatas-borboleta (80) e dados espaciais (90 pontos). Eliminando esse último grupo, reinicia-se todo o processo, com os mesmos objetos, valendo cada um 90 pontos.

As variações "1" e "2" apresentam tiros contínuos e guiados pelo joystick após o disparo, enquanto nas variações "3" e "4" os tiros são diretos e disparados um de cada vez. Pode-se escolher ainda entre tiros rápidos ("B") ou lentos ("A").

Os ataques são diferentes (retos, em ziguezague, rotativos), sendo necessária uma estratégia especial para cada grupo. Estude cada onda atacante para posicionar seu canhão de maneira correta. Após descerem pela tela, os objetos reaparecem no alto e após saírem pela direita ressurgem do lado esquerdo do vídeo. Inicialmente, posicione sua arma no centro. Destrua os inimigos centrais para criar um ponto seguro e, de lá, ataque os laterais. Evite sempre o contato com eles para não ser eliminado. Estando com seis canhões de reserva e próximo de conseguir outro, deixe que seu canhão seja destruído, de preferência quando o ataque inimigo estiver com (até) três objetos. Ao recomeçar a luta, com a energia renovada, elimine o resto do grupo para ganhar um alto valor de bônus energético.

Gráficos simples, coloridos e nítidos, com boa movimentação e som eficiente, o controle comanda lateralmente, apenas, o canhão de defesa, enquanto o botão de tiro dispara os lasers. A variedade de objetos, em diferentes formas de ataque, torna este cartucho atraente. Sua previsibilidade poderá torná-lo monótono após algum tempo. Disponível também para o sistema Colecovision.

Os jogos mais procurados

Atari	Odyssey	Intellivision	Colecovision
1) H.E.R.O.	1) Come-Come II	1) Demon Attack	1) Bump'n'Jump
2) Montezuma Revenge	2) Atlantis	2) He-Man	2) Montezuma Revenge
3) Bump'n'Jump	3) Q. Bert	3) Turbo	3) Burgertime
4) Beamrider	4) Abelhas Assassinas	4) River Raid	4) Zaxxon
5) Decathlon	5) Frogger	5) Ice Trek	5) Super Cobra

Como escolher o cartucho certo para o seu console

Na hora de escolher um cartucho com um jogo novo, deve-se tomar alguns cuidados básicos:

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa: se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles de outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc.) e observar a qualidade de imagem na tela do TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes; em outros os nomes variam mas as ações são praticamente as mesmas.



Promoção de férias

Joysticks Anatômicos

Cr$ 32.000 (varejo).



Estamos lançando o mais perfeito cartucho para sistema Atari produzido no Brasil

- **Série Ouro**
- **Série Prata**
- **2x1 Digital**

Visite nosso Show Room. Conheça a 1.ª Assis tência Técnica espe cializada em VIDEO GAME.

Entrega imediata. Remetemos para todo o Brasil.

Al. Gabriel Monteiro da Silva, 121.
Jardim Paulistano.
Fones - 852-8487
(011) 282-6794
Cep - 01441

VIDEO GAME

DRÁCULA

Sistema: Intellivision. Fabricante: Imagic/1983. Para um ou dois jogadores, simultaneamente, com controle de disco.

A sensação e os arrepios dos filmes de terror num videogame. Com o pôr-do-sol, pressentindo o cheiro de sangue novo, Conde Drácula salta de seu caixão e sai às ruas para perseguir e atacar suas possíveis vítimas. O vampiro deve seduzir as vítimas, que estão escondidas em edifícios, passando em frente à portaria dos prédios, até conseguir agarrá-las para sugar seu sangue. Antes do nascer do sol, o conde deve voltar para seu esquife e esperar um novo anoitecer, já que os vampiros não podem ser tocados pela luz solar, inimigo mortal. O tempo de duração da noite é registrado na parte inferior do vídeo.

Para proteger os descuidados cidadãos, agentes póliciais caçam o vampiro, que também é perseguido por lobos e abutres. Para evitar os lobos, A Drácula deve-se transformar num morcego ou, então, assumir a forma de um homem comum. O conde fica paralisado por instantes, ao ser tocado pelos policiais que mergulham sobre ele de postes de madeira ao longo das ruas. O único meio de evitá-los é transformar as vítimas em zumbis. Drácula morre ao ser pego pelos abutres e se desintegra ao ser surpreendido pelo sol em plena ação. Também morre quando seu sangue acaba.

O jogador soma pontos, ao comandar o vampiro, cada vez que conseguir sugar o sangue das vítimas, seja elimando-as ou transformando-as em zumbis. As vítimas devem ser atacadas pelas costas, de modo que os dentes caninos do vampiro se cravem no ponto correto do pescoço delas. De outra forma, tal ação não somará pontos. Ao se transformar num morcego, Drácula voa rapidamente mas fica mais vulnerável aos mortais ataques dos abutres. O conde deve ficar sempre atento ao passar na frente de edifícios. A localização das vítimas nos prédios é fornecida por pequenos olhos que surgem nas janelas dos mesmos.

Na versão para dois jogadores, um comanda as vítimas enquanto o outro personifica o conde. No jogo individual, o console comanda os movimentos das vítimas.

A ação se desenrola nas ruas de uma cidade e os efeitos gráficos são bonitos, principalmente ao mostrar o nascer do sol. Outro detalhe interessante é o aparecimento das pontiagudas presas do vampiro ao se aproximar de uma possível vítima. O controle de disco guia os personagens da aventura nas quatro direções, dentro dos edifícios. As mutações para a forma humana ou animal são feitas através de comandos próprios. O botão direito transforma as vítimas mordidas em zumbis enquanto o esquerdo as elimina.

Opção para quem gosta de jogos de aventura e de filmes de terror, um desafio, tanto para quem comanda o conde como para quem tenta escapar guiando as vítimas. Também disponível em versão para o sistema Colecovision.

VOLLEYBALL

Sistema: Atari. Fabricante: Atari/1983. Para um ou dois jogadores, simultaneamente, com joystick.

As regras e a contagem de 15 pontos de uma partida normal de vôlei na praia estão presentes, com saques, cortadas, bloqueios, vantagens, levantamentos, manchetes etc. Apresenta quatro variações para um ou dois jogadores. Nas variações "2" e "4", mais fáceis, basta apenas um toque para que a bola retorne para o outro lado (tipo "ping-pong"). Nas variações "1" e "3", são necessários até três toques. Cada participante controla uma dupla. Nos jogos individuais, o console comanda a equipe da direita da tela.

Este cartucho exige muito treino para ser bem disputado. Qualquer jogador terá dificuldade visual para se acostumar com a profundidade dimensional da quadra no

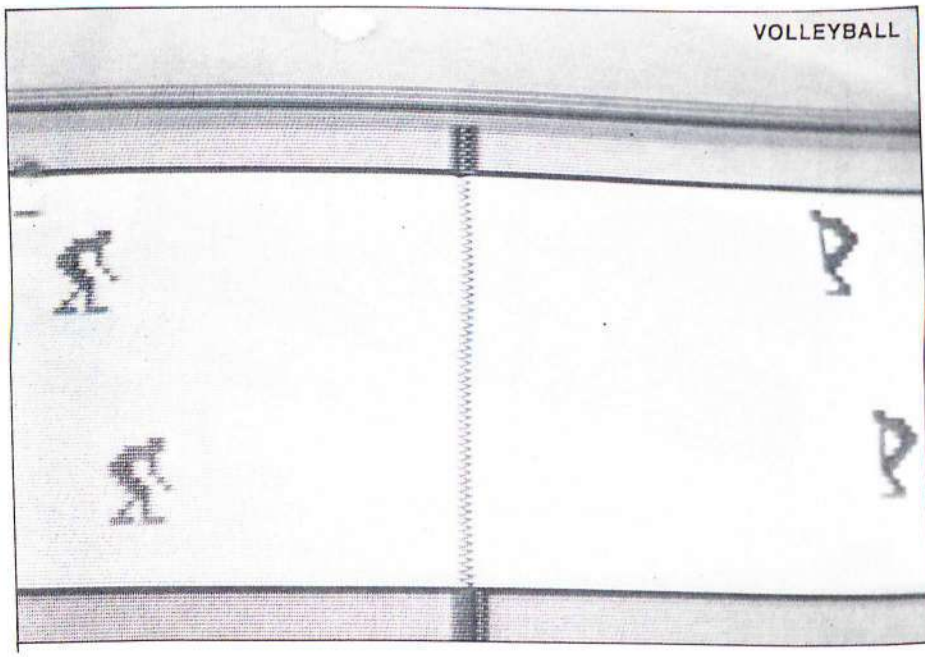
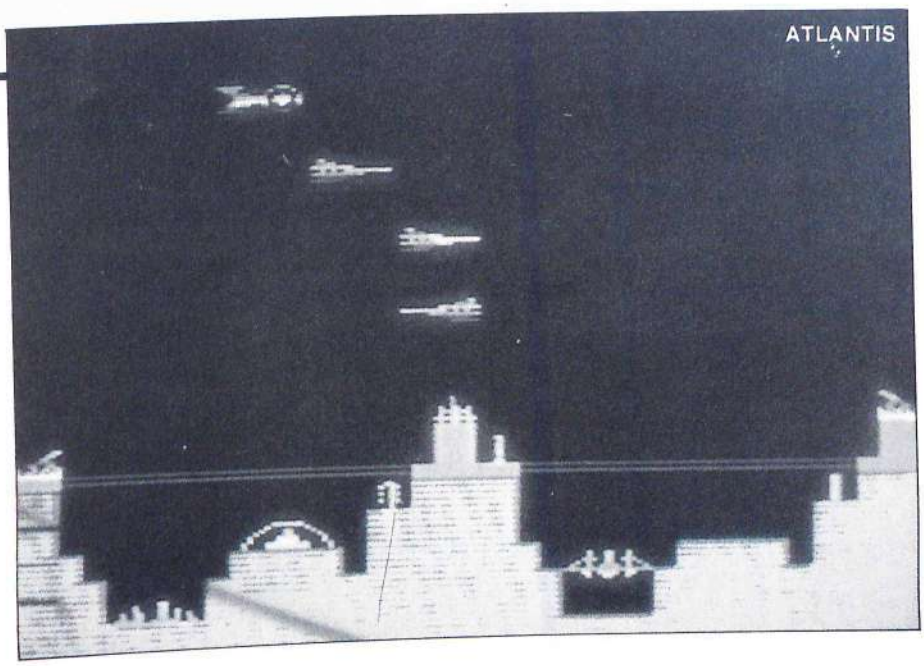


Foto produzida no Canal 3

início. Para tocar na bola, basta posicionar o pé do jogador mais próximo em cima da sombra da bola. Assim ela será tocada numa cortada, levantada ou manchete. Neste cartucho, o saque pode ser feito em qualquer posição anterior à linha de fundo da quadra, e não necessariamente do lado direito como na partida real. Deste modo, ao sacar, movimente o jogador para dar "efeito" na bola. Nunca saque do lado esquerdo (superior do vídeo), pois fatalmente a bola será arremessada para fora. Use as táticas normais do vôlei para receber, distribuir e cortar. Para rebater o saque em apenas uma jogada nas variações "1" e "3", posicione o jogador corretamente e quando a bola chegar perto aperte o botão de ação para cortar, praticando o bloqueio de saque. Esta situação exige muita prática para não falhar. Dê as cortadas um pouco antes da rede. As cortadas muito rentes normalmente saem da quadra. Junto à rede um toque surtirá mais efeito. Em partidas bem disputadas e longas, com a chegada do anoitecer, a sombra sumirá. Sem esta ajuda, posicione o jogador perto da bola quando esta estiver caindo.

A resolução gráfica é o ponto mais efetivo deste cartucho. O movimento dos jogadores (sempre em par) é perfeito, tanto para rebater como para cortar. O visual da praia é muito bonito, com o mar ao fundo. Inicialmente sob sol escaldante, com o passar do tempo, o sol vai desaparecendo e dando lugar ao anoitecer. Aí é possível ver barquinhos navegando no horizonte. O som é bom, reproduzindo as batidas da bola e o barulho das ondas. O joystick proporciona um perfeito comando dos componentes da equipe, em todas as direções da quadra. O botão de ação é pressionado para sacar, cortar e bloquear.



ATLANTIS

Sistema: Atari. Fabricante: Imagic/1982. Para um ou dois jogadores, alternadamente ou em conjunto, com joystick.

Defender as instalações estratégicas da cidade submersa de Atlantis dos perigosos ataques dos arqui-inimigos "Gorgons" é a missão neste cartucho. Para tal, o jogador comanda três poderosas baterias anti-aéreas, uma central e duas laterais. A escolha do canhão a ser usado é feita no joystick. Com o palito na posição central, aperte o botão de tiro para acionar o canhão central. Para disparar os laterais, basta deslocar o joystick para o lado desejado e pressionar o botão vermelho. Para cada inimigo

Entre neste circuito

Com o transcoder Panavídeo, sua oficina tem a melhor transcodificação

Agora seus clientes terão a melhor transcodificação do momento, porque sua oficina vai dispor do novo lançamento Panavideo. Com ele, qualquer videocassete VHS 1/2" poderá gravar e reproduzir pelo sistema PAL-M-Padrão (2H) e reproduzir NTSC em televisor comum. A conversão NTSC/PAL-M é perfeita também em todos os videocassetes portáteis. Você já pode imaginar quanto sua oficina pode lucrar com esta novidade. A Panavideo faz questão de oferecer toda orientação para que você obtenha qualidade total em sua instalação. Faça como as melhores oficinas especializadas: entre no circuito. Peça informações ao fabricante e bons negócios.



PANAVIDEO

Uma empresa Teleservice.
SCRN 706/7 — Bloco D — Loja 6
Fone: (061) 274-3435
CEP 70.740 — Brasília-DF

TRANSCODER PANAVIDEO — Transcodificação de alta qualidade. Desejo receber informações sobre venda, representação, especificações técnicas e instruções sobre o TRANSCODER PANAVIDEO.

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Faça Sua Oficina Faturar Mais
TRANSCODER PANAVÍDEO
LANÇAMENTO

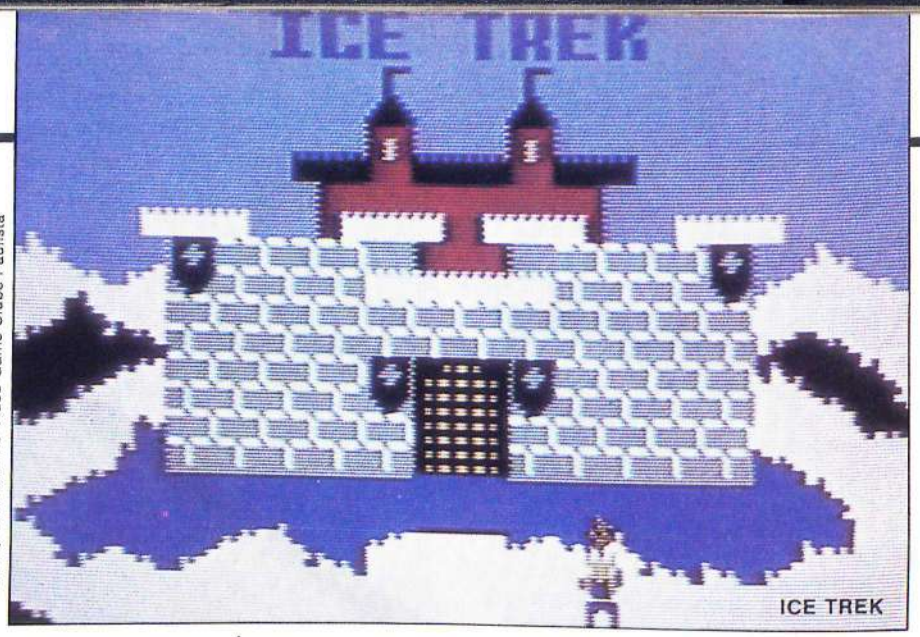
destruído pelo canhão central, ganha-se 100 pontos em cada nave de guerra (maior) e 1.000 pontos em cada bombardeio "bandit" (menor). Cada nave atacante atingida pelas baterias laterais fornece o dobro de pontos. Mais 500 pontos por cada parte da cidade de Atlantis que tiver sobrevivido ao ataque adversário ao final de cada onda.

Os canhões laterais são invulneráveis enquanto o central é o primeiro alvo dos inimigos. A cada 10.000 pontos somados, uma parte destruída da cidade é restaurada como bônus, com prioridade para o canhão central. O jogo termina quando os inimigos conseguem destruir todas as sete instalações de Atlantis, explodindo a cidade submersa.

A trajetória dos mísseis não pode ser alterada. Eles deixam os canhões laterais num ângulo de 45 graus e de forma reta na bateria central. As naves inimigas só atiram quando atravessam a tela pelo nível mais baixo (existem quatro altitudes possíveis no vôo inimigo). Nunca deixe as naves baixarem até o nível inferior. Poderá ser fatal. Não atire numa nave veloz no nível mais alto. Derrube-a quando descer para o segundo nível. Errando um tiro num nível, não haverá tempo de recarregar seu canhão para derrubar o inimigo no nível seguinte, somente no outro nível. Melhor planejar um tiro perfeito que disparar dois em desespero. Cada vez que for inevitável o sacrifício de uma instalação da cidade, espere até que a flotilha "bandit" esteja para descer a um novo nível e a destrua quando surgir neste. Atinja a flotilha no céu e todas as naves, mais altas ou mais baixas, sumirão com ela. Porém, somente os pontos da flotilha serão acrescidos à sua contagem.

O controle oferece boa resposta na tela. Os gráficos são atraentes. O som é simples mas efetivo, sinalizando os ataques inimigos e o final da cada onda. O cartucho apresenta quatro variações de jogo. Dois jogadores podem competir, em uma das variações, simultaneamente, cada um comandando um canhão lateral. O canhão central, neste caso, não é utilizado. Os pontos de ambos os participantes são somados num placar geral. Deste modo, será possível a disputa entre vários jogadores, divididos em duplas, vencendo aquela que somar mais pontos (disponível também para Odyssey e Intellivision).

Fotos produzidas no Vídeo Game Clube Paulista



ICE TREK

ICE TREK

Sistema: Intellivision. Fabricante: Imagic/1983. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com controle de disco.

Uma aventura nórdica leva o jogador a personificar o herói Vali na tentativa de salvar a Aurora Boreal. Ela está presa no Palácio de Gelo do vilão "Taltkron, o Terrível" e deve ser libertada antes que se inicie uma terrível era glacial. A jornada se desenvolve em três telas. Na primeira etapa, Vali deve esquiar entre alces, sem atingir nem ser atingido pelos animais. A segunda tela apresenta o herói tentando construir uma ponte para o Palácio de Gelo, utilizando-se de blocos de gelo que flutuam no leito de um rio. Na etapa final, surgem as muralhas do Castelo do vilão que devem ser destruídas para se completar a aventura.

Existem vários níveis de dificuldade, próprios para serem enfrentados à medida que se ganha maior experiência de disputa. Na primeira fase evite acertar os alces com seu machado. Se abater algum animal, a "Deusa da Vida Selvagem" lançará flechas para se vingar. Posicione o herói no centro da tela para desviar-se dos alces. Na segunda etapa, destrua os blocos que surgem na ponte, para aumentá-la depois. Fisgue os blocos flutuantes com o gancho e reboque-os para a parte inferior do vídeo, a fim de construir a passagem. Finalmente, na fase final, mantenha-se em constante movimento para evitar os ataques inimigos e, ao mesmo tempo, lançar bolas de fogo que derrubarão as muralhas do castelo gelado.

O controle proporciona resposta precisa e ágil no comando do herói. Os efeitos sonoros e a resolução gráfica são bons, com desenhos precisos. A aventura é movimentada, com muita ação. A fase dos alces é uma variação de **Stampede**, enquanto a do castelo apresenta detalhes de **Space Invaders**.

Jorge Luiz Valle

Sigla editora

DIRETORES
Charlotte Seddig
Maria Célia Furtado
Josias Silveira

video news

REDAÇÃO
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável).
Redator-Chefe: Orlando Barroza
Produção: Elisa Sarti
Colaboradores:
Daniel Serrano, Jorge Luiz Valle, Laura Carneiro, Luiz Carlos de Assis, Marco Antonio Santos, Ricardo Brandau, Rubens Ewald Filho, Ulla Schoeffel, Rodney Mello (Correspondente em Hollywood), Flávia Benvenga (Revisão), Ruy Teixeira e Paulo de Tarso (Fotografia).

Consultores:
Antonio Salles Teixeira Neto (Vídeo) e Renato M.E. Sabbatini (Informática).
EDIÇÃO DE ARTE:
Carlos Eduardo Guida (Editor), Carlos Edmur Cason, Sheila Cristina Burle (Arte) e Antônio Mendonça(Produção Gráfica).
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE:
São Paulo:
Gerentes: Antônio Roberto Casarin e Carlos Estellita C. Pessoa.
Assistentes: Vera Lúcia de Miranda e Vânia Toldo.
Arte: Patrícia de Godoy Murad, Suely Meng Gonçalves e LGC Produções Fotográficas (Fotografia).
Representantes em São Paulo: Iracema Marques Gil e Luiz Eduardo Grecco. Rua Alice de Castro, nº 60 — Vila Mariana — São Paulo — SP — CEP 04015 — Fone: (011) 549-1433 TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR.
Rio de Janeiro:
Representante Comercial: Mario Vilhena Filho.
Largo do Machado, 29 - sala 1026 -Catete - CEP 22221 - Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 285-2093.
Representante no Paraná
Osires Haddad: Rua Sink Ferreira, 210 — CEP 80000 — Curitiba/PR — Tel.: (041) 222-8599

ASSINATURAS E CIRCULAÇÃO
Arlete M. Lopes
Vídeo News é editada pela **SIGLA Editora Ltda**. Administração, redação, publicidade: **Rua Alice de Castro, nº 60** — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR — CEP 04015 — São Paulo — SP — Brasil.
Sucursal — Rio de Janeiro — Av. Marechal Câmara, 160/17º — Sala 1705 — Edifício Orly — Bairro Castelo — Rio de Janeiro — CEP 20020 — Fone: (021) 220-5410. Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. — Rua Teodoro Silva, 907 — Rio de Janeiro. **VÍDEO News** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser até contrárias às mesmas. **VÍDEO News** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso através desses anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga — Rua do Cadete, 209 — Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 2191 do livro A.L.P. Registro no INPI protocolo nº 810769310.

ESTADO DE S. PAULO
Compos Lasca Fotolitografia
ESTÚDIO GRÁFICO PRODUÇÃO SK
bosatelli
GAMMA

ECA/USP - BIBLIOTECA
ORIGEM 4
VERBA: ☐ RUSP ☐ CAPES
DATA 21.03.97

editora
Número 37
Ano 4 - Cr$ 8.900

video news

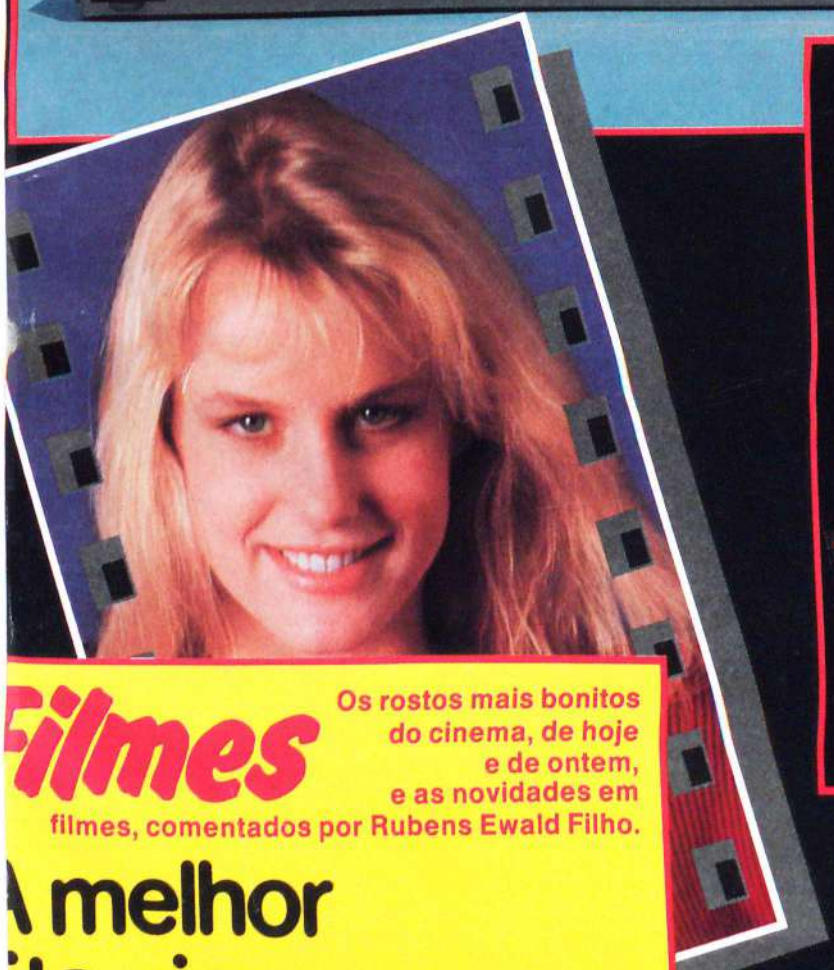
videocassete · filmes · som · videogame

Conheça o novo vídeo da Sony

SL-30MD é o lançamento Betamax nacional, com display completo e controle remoto sem fio.

EXEMPLAR DE ASSINANTE
VENDA PROIBIDA







Filmes Os rostos mais bonitos do cinema, de hoje e de ontem, e as novidades em filmes, comentados por Rubens Ewald Filho.

A melhor fita virgem

mo escolher o modelo ideal para seu vídeo

Imagem e som com o laser

A última atração no Japão: um aparelho a laser que reproduz discos de vídeo e de áudio.

VIDEO GAME

Na tela de TV, os seus inimigos.

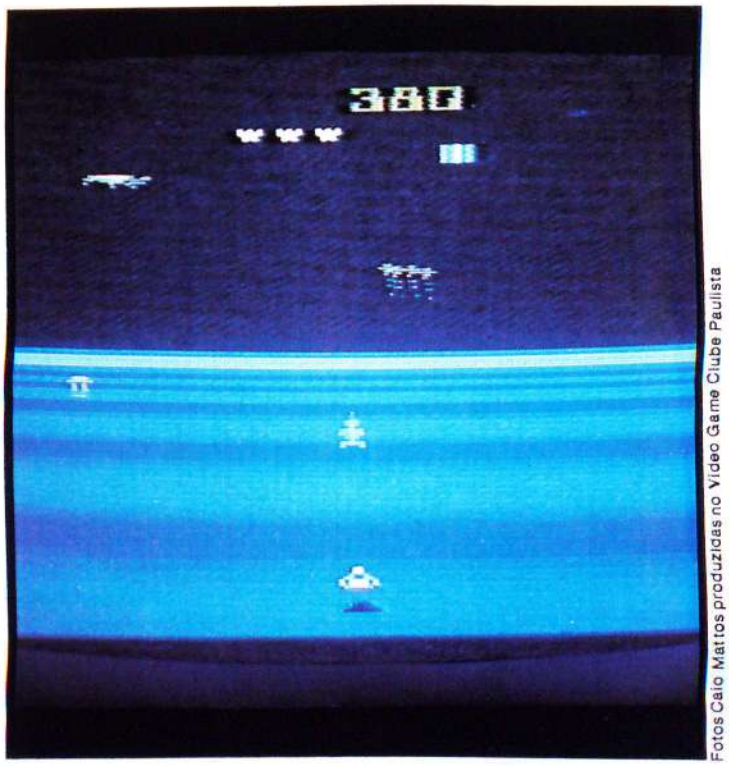
Inimigos espaciais ou terrestres, humanos ou não, simpáticos ou violentos: descubra esses cartuchos muito especiais.

MOONSWEEPER

Sistema: Atari. Fabricante: Imagic/1984. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com joystick.

No melhor videogame espacial já criado para o sistema Atari, o jogador tem a missão de resgatar mineiros aprisionados na superfície das perigosas luas do Quadrante Estelar Júpiter 21. Para isso, comandando a nave USS Moonsweeper, deve cruzar o sistema solar (primeira tela) até se colocar em órbita numa dessas luas, enfrentando elementos mortais, como tochas de fóton e mísseis, além de bolas de fogo expelidas pelo Sol. Entrando na órbita lunar, avança pela superfície (segunda tela) à procura dos mineiros. Satélites, discos lançadores, jatos de superfície e torres de sinalização atrapalham o resgate. Recolhidos seis prisioneiros, o jogador deve voltar ao espaço sideral a fim de seguir para outra lua. Antes, porém, será necessário atravessar os Anéis de Impulsão para ganhar aceleração suficiente para a decolagem.

Existem quatro níveis de desafio, para um ou dois jogadores. A cor da lua patrulhada (**azul** — a mais fácil, **verde**, **amarela** e **vermelha** — a mais difícil) define o número de mineiros e inimigos existentes e, também, o valor de cada um. Os perigos presentes no espaço valem 10 pontos cada, se destruídos. Os mineiros resgatados, as torres e os jatos também valem poucos pontos. Os discos lançadores e os satélites somam até 50 vezes o valor de cada torre, enquanto grande bonificação é obtida em cada decolagem, ao atravessar os anéis. O jogo inicia-se com



Fotos Caio Mattos produzidas no Video Game Clube Paulista

três naves de reserva, e uma extra (até nove) para cada 10.000 pontos conseguidos. O jogador ainda conta com um campo de força que protege sua nave dos ataques no espaço, mas que, quando usado, desconta alguns pontos da contagem. Quando ativado impede o ingresso na órbita lunar.

Ao cruzar o sistema solar, procure entrar rapidamente em órbita, preferencialmente numa lua azul. Basta encostar na bola grande colorida para ser atraído. Evite os cantos para não ser encurralado pelos mísseis teleguiados. Em órbita lunar, desacelere e siga voando pela superfície em velocidade moderada. Procure antecipar o local em que o disco fará o lançamento do jato de superfície, para destruí-lo antes. Somente destrua as torres que estiverem à frente do caminho de sua nave. Mantenha as outras intactas, já que o vôo em ziguezague do jato poderá levá-lo à autodestruição contra uma dessas torres. Utilize o localizador de mineiros (no alto do vídeo) para saber a posição desses. Existem vários mineiros por lua e não se perdem pontos eliminando um, já que, à distância, podem ser confundidos com as torres. Fique atento aos satélites que cruzam a tela de um lado para o outro. São lentos e não atacam. São valiosos e devem ser destruídos. Recolhidos os seis mineiros, procure os anéis de impulsão, que ficam em linha reta na lua azul e em ziguezague nas demais. Acelere tudo e passe dentro deles para realizar a decolagem. Procure memorizar o número de anéis em cada lua. Apenas três anéis bastam para o impulso, mas alguma torre ou jato poderá surgir no caminho. Utilize o campo de força para acrescentar naves extras à sua frota, seguindo esta dica: estando no espaço, logo que somar 10.000 pontos (ganhando a primeira nave extra), ative o campo de força e perca até 9.900/9.980 pontos; então, destrua alguns inimigos para chegar novamente aos 10.000 pontos ganhando outra nave. Siga usando este artifício até completar as nove naves possíveis de reserva.

O joystick, de resposta precisa, comanda todos os movimentos da nave. Com a alavanca para a direita ou para a esquerda, a nave segue para o lado desejado. O botão de tiro dispara os raios laser. Para ativar o campo de força, puxe a alavanca para trás enquanto aperta o botão. Já na superfície, esse processo faz com que sua nave atire para o céu, atingindo discos e satélites. Na superfície também é possível aumentar (alavanca para frente) ou diminuir (para trás) a velocidade de vôo. Para recolher um mineiro basta sobrevoá-lo.

Moonsweeper mostra um dos mais belos gráficos já vistos, num visual frontal com efeitos tridimensionais, nítidos e bem coloridos. Os detalhes são perfeitos (a nave, os mineiros acenando...). O som é constante e de bom nível. Um dos mais difíceis videogames espaciais do sistema Atari 2600-VCS. Também disponível para o sistema Colecovision.



Promoção de férias

Joysticks Anatômicos

Cr$ 32.000 (varejo).



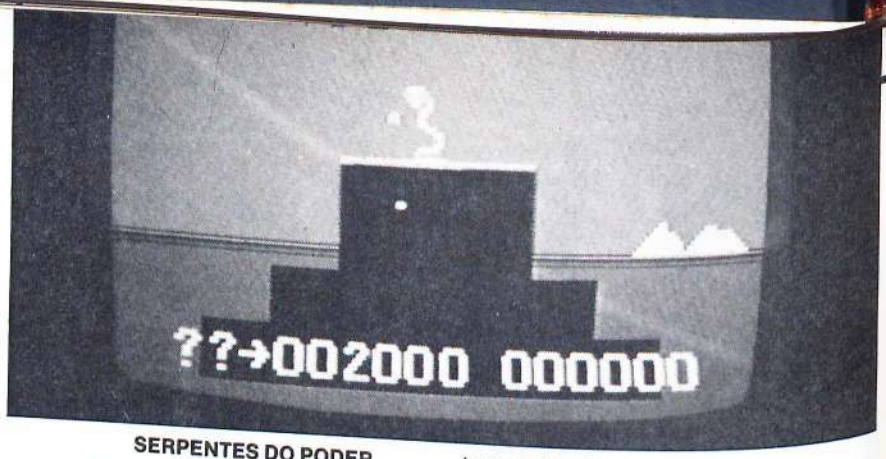
Estamos lançando o mais perfeito cartucho para sistema Atari produzido no Brasil

- **Série Ouro**
- **Série Prata**
- **2x1 Digital**

Visite nosso Show Room. Conheça a 1ª Assistência Técnica especializada em VIDEO GAME.

Entrega imediata. Remetemos para todo o Brasil.

Al. Gabriel Monteiro da Silva, 121.
Jardim Paulistano.
Fones - 852-8487
(011) 282-6794
Cep - 01441



SERPENTES DO PODER

Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips/1983. Para um jogador, com o joystick direito.

Pilotando um trenó espacial muito veloz, o jogador chega ao pequeno planeta onde está sendo armado um ataque à Terra. O planetóide "Rocha Vulcânica" é o campo de ataque da Aliança Extraterrestre, mortais demônios liderados pela Serpente Espacial, invencível e dotada de raios laser emitidos pelos olhos. A serpente vigia o planetóide de cima de um vulcão, que de vez em quando entra em atividade lançando lavas ardentes. Os outros demônios são Argus, Cripta e Godo, que comandam a abertura do portão que emite um raio gravitacional, cada vez mais forte, que tenta sugar o trenó para dentro do vulcão.

Somam-se pontos ao atingir pedras (3 pontos), lava (75), portão (45), serpente (15) e ao sobreviver durante uma erupção (1.000 pontos). Dispondo de um único trenó, o jogador deve eliminar a Aliança antes que ela destrua seu veículo, pelas pedras, lavas, ao contato com o corpo da serpente ou ao ser atingido por seu olhar mortal e, ainda, ao ser puxado para o interior do vulcão em erupção.

Mantenha-se alerta, atirando na serpente para evitar que ela dispare rajadas de laser. Embora indestrutível, ela deve ser atingida para que fique sempre atordoada, estado que a impede de atirar. Movimente constantemente seu trenó para, também, evitar ou destruir as rochas que caem do céu do planetóide. Destrua a porta que ativa o raio gravitacional antes que ela se abra. Cada vez que o vulcão entrar em erupção, cruze sua base (para somar 1.000 pontos) com muito cuidado, evitando ser atingido pelas lavas despejadas do interior do vulcão.

Com gráficos bem detalhados e som eficiente, o joystick, de resposta correta, manobra o veículo em todas as direções enquanto o botão vermelho dispara seu canhão.

KEYSTONE KAPERS

Sistema: Atari. Fabricante: Activision/1983. Para um jogador, com joystick.

Jogo que revive as grandes aventuras policiais, colocando o jogador no papel do vigilante Keystone Kelly, numa sensacional caçada ao vilão Harry Hooligan dentro do supermercado Southwick's, que está sendo assaltado. Com três policiais na reserva, a perseguição começa no primeiro andar, uma desvantagem, pois o ladrão se encontra no andar superior. Para prender o vilão, Kelly dispõe apenas de 50 segundos, tempo indicado no alto do vídeo em contagem regressiva. Inúmeros obstáculos, que surgem no caminho do policial, devem ser ultrapassados (bolas, rádios antigos, carrinhos de

OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION
1) James Bond — 007	1) Super Cobra	1) He-Man	1) Pitfall II
2) Bump'n'Jump	2) Popeye	2) Burgertime	2) Decathlon
3) Retorno de Jedi	3) Demon Attack	3) Atlantis	3) Antarctic Adventure
4) Montezuma Revenge	4) Atlantis	4) Turbo	4) Montezuma Revenge
5) H.E.R.O.	5) Senhor das Trevas	5) River Raid	5) Zaxxon

Como escolher o cartucho certo para o seu console

Na hora de escolher um cartucho com um jogo novo, deve-se tomar alguns cuidados básicos:

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa: se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari, Odyssey, Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles de outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc.) e observar a qualidade de imagem na tela do TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes; em outros os nomes variam mas as ações são praticamente as mesmas.

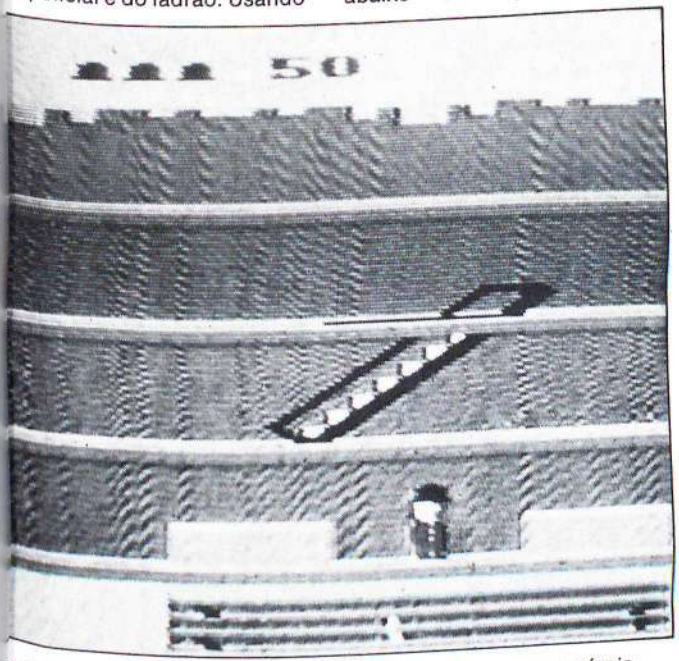
upermercado e aviões de rinquedo).

O policial perde nove egundos de seu precioso empo cada vez que toca esses bstáculos, sendo que o avião ira uma de suas vidas. No aminho também surgem malas sacos de dinheiro, largados or Harry, que devem ser ecolhidos por Kelly, crescentando 50 pontos em ua contagem. Ao completar a nissão, há um prêmio (100 ontos por segundo de tempo estante até o oitavo ladrão apturado; 200 até o décimo exto; e 300 pontos daí em liante). Cada vez que conseguir crescentar 10.000 pontos ao eu escore, um novo guarda unta-se à força policial, até o náximo de três.

Para auxiliar a caçada, o ogador dispõe de um mapa que nostra todo o supermercado, assinalando as posições das escadas rolantes, do elevador, do policial e do ladrão. Usando este mapa, pode planejar o melhor caminho a ser trilhado. É importante ter a noção exata de como usar o elevador. Ele será muito útil nas fases mais difíceis. Só se entra nele se estiver situado bem em frente à porta. Ao pegar o elevador, fique atento em Harry. Somente saia do elevador se o bandido estiver próximo, no mesmo andar. Se ele estiver distante, não saia, pois o ladrão, mais esperto, fugirá usando as paredes.

Ao esperar pelo elevador, fique atento aos carrinhos. Quando um deles surgir no vídeo, espere para pulá-lo quando ele passar no canto da tela do mapa. Procure começar cada missão quando, pelo mapa, o elevador estiver no terceiro andar pronto para descer. O tempo para chegar à porta do elevador coincidirá com a chegada do mesmo no térreo, economizando alguns segundos. Kelly só consegue subir de um andar para outro usando o elevador ou as escadas rolantes. Para descer, só no elevador. O ladrão consegue descer, pelas paredes, de qualquer andar, sem ajuda extra. Com isso, se chegar no terraço do prédio sem prender o ladrão, o jogador estará completamente perdido!

Próximo às escadas rolantes, vá pulando para ganhar tempo. Após decorar todos os objetos que aparecem nos oito quadros será possível usar a técnica do pulo com perfeição. As bolas baixas devem ser puladas, as altas só podem ser vencidas agachando o policial. Pule as bolas baixas assim que elas iniciarem sua descida. Para passar pelos aviões, use a seguinte tática: abaixe — dê seis passos — abaixe (válida para os níveis iniciais).



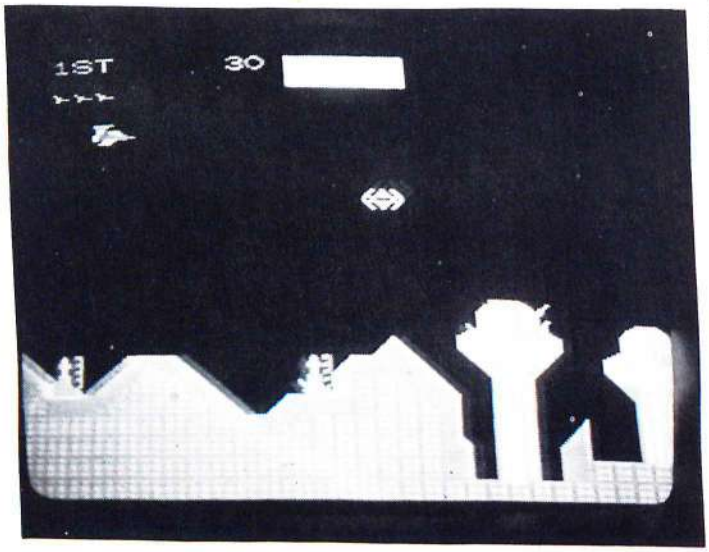
O joystick, de resposta precisa, comanda o policial com eficiência. Para os lados, ele se move horizontalmente. Pressionando o botão de ação, ele pula. Para um salto maior, empurre a alavanca para frente. Para trás, o controle abaixa o guarda. Para entrar e sair do elevador, basta empurrar a alavanca para frente ou para trás. Para pegar a escada rolante é necessário encostar o policial num de seus degraus.

Os gráficos são criativos e variados, o som é adequado para a ação. Disponível também para o sistema Colecovision.





VIDEO GAME



COSMIC AVENGER

Sistema: Colecovision. Fabricante: Coleco/1983. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com controle comum.

No comando de um jato de combate, o jogador sobrevoa um planeta com a missão de destruir as bases inimigas. Os perigos a serem enfrentados são vários, como OVNI (100 pontos), mísseis (30), foguetes (30) e suas bases de lançamento (50), tanques (100), submarinos (100), torpedos (30), minas (30) e bombas (30 pontos). O poder de fogo de seu caça é duplo, dispondo de mísseis para destruir os oponentes no ar e bombas para eliminar os inimigos na terra. Para ajudá-lo a completar a missão, seu jato conta com um radar (no alto do vídeo) que indica as posições alienígenas. Se um OVNI (disco voador) se aproxima, o jogador é alertado por inscrições na tela.

Existem quatro variações, para um ou dois jogadores. Na primeira, o jogo começa com cinco caças. Nas demais, o jogador conta com apenas três. Ao conseguir 10.000 pontos, um jato extra é concedido como bônus. O maior perigo está no vôo dentro das cavernas, onde o espaço aéreo é reduzido e o ataque inimigo se intensifica. Cuidado para que as explosões dos tiros inimigos não atinjam seu jato. Pilote cautelosamente, acelerando ou retardando, para criar armadilhas aos oponentes, como deixar que o disparo de um tanque atinja um disco voador. Atenção para os mísseis teleguiados que perseguem seu caça! Seja rápido para despistá-los. Tente aproveitar esta perseguição para atraí-los contra um disco, base ou tanque. Procure voar o mais baixo possível, com os botões de tiro sempre pressionados. Uma outra boa dica, mas que exige ótimos reflexos, é vôar ao nível dos tanques para destruí-los com mísseis em vez de bombardeá-los. Ataque as bases antes que elas lancem os foguetes.

Os controles, com boa resposta, comandam a velocidade e a posição do jato. Com a manopla para o alto ou para baixo, o jato sobe ou desce. Para o lado direito, ele aumenta a velocidade e para a esquerda diminui. No centro voa em velocidade-cruzeiro. O botão de tiro da esquerda solta bombas e o da direita dispara mísseis.

A resolução gráfica, apenas razoável, é inferior a outros jogos espaciais do sistema. O som, bem simples durante a patrulha, é ótimo na apresentação e no final. Com um estilo similar ao videogame **Super Cobra**, oferece muita ação, além de exigir reflexos apurados.

UTOPIA

Sistema: Intellivision. Fabricante: Mattel/1982. Para um ou dois jogadores, simultaneamente, com controle de disco.

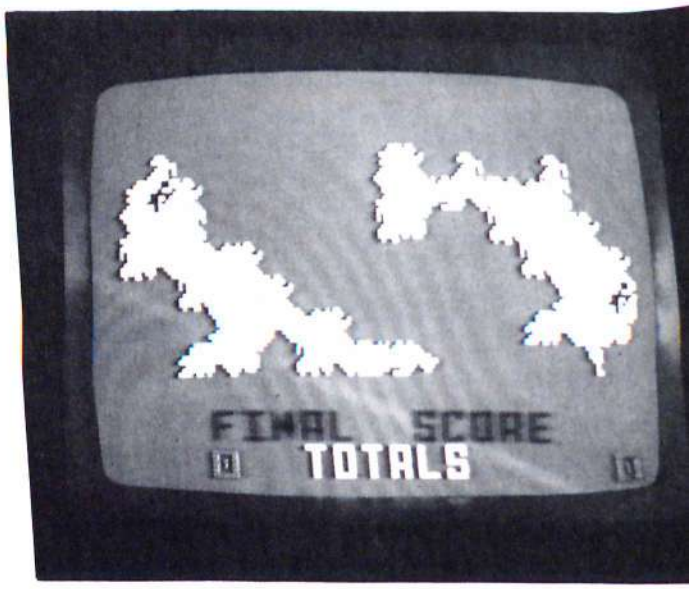
Que tal testar sua habilidade política e militar na direção de um país? **Utopia** é um jogo estratégico, criado para fazer o jogador sentir-se como o presidente de uma ilha-território habitada por 1.000 pessoas e com uma disponibilidade financeira de 100 barras de ouro. A população e o tesouro podem aumentar ou diminuir... No início do jogo, o país não tem construções. Cabe ao governante erguer escolas, hospitais, fábricas, além de investir em fazendas e na pesca. Cada investimento custa dinheiro (por exemplo: acre de terras, 3 barras; fábrica, 40 e hospital, 75 barras de ouro).

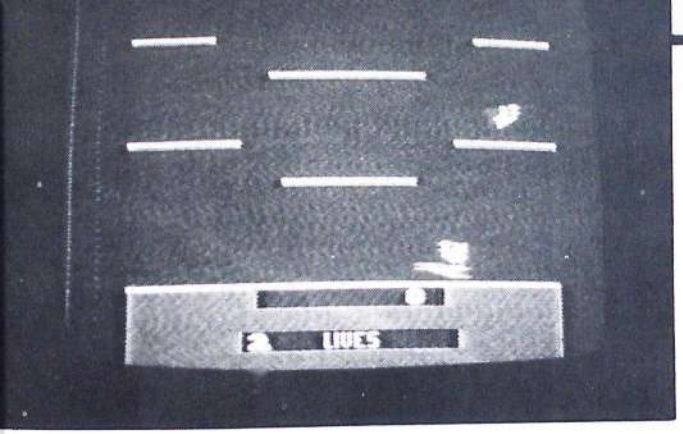
As dificuldades enfrentadas são muitas: mau tempo, navios de piratas, falta de peixes e, ainda, soldados rebeldes financiados pelo adversário. Apesar de tudo, o dirigente deve se esforçar para que o seu país obtenha sucesso, progredindo para melhorar as condições de vida da população. Cada investimento deve ser planejado tendo em vista o retorno financeiro que ele possa dar. Com esses lucros, novos investimentos serão feitos. Não se esqueça de cuidar da defesa de sua ilha, adquirindo navios e quartéis.

Os pontos são obtidos de acordo com a qualidade de vida (moradia, segurança, educação, assistência médica...)proporcionada e não pela riqueza acumulada! A partida é dividida em até 50 etapas, limitadas entre 30 segundos e dois minutos cada. Dez barras de ouro são adicionadas ao seu tesouro após cada etapa ultrapassada. Na variação de dois jogadores, mais competitiva, cada um tem o controle de um país e lutam entre si. Na variação simples, o governante enfrenta apenas os problemas causados pela natureza. Esta variação é excelente para treinamento!

Cada governante tem a liberdade para fazer investimentos onde achar necessário, se tiver dinheiro. Endividamento, como o do Brasil, não é permitido. Pode fazer uma sociedade militar forte, contratando soldados e construindo navios, para atacar a ilha vizinha, ou então tentar criar uma sociedade de grande cultura, sem contudo, desguarnecer a defesa. Pode dar ênfase à agricultura, à indústria ou à pesca, ou então a todos os caminhos de progresso. A política de governo deve ter sua estratégia constantemente modificada, de acordo com a ação inimiga. Nunca construa escolas e hospitais em regiões atacadas por furacões. No início da disputa, construa uma fábrica e plante alimentos. Construa no centro do país e plante no litoral. Faça investimentos cuidadosos. Evite a megalomania. Use as variações de clima em seu benefício. Fique atento aos piratas que atacam seus barcos pesqueiros.

O controle funciona muito bem neste jogo, onde raciocínio vale mais que ação. O disco movimenta o cursor que posiciona suas construções, escolhidas pelo teclado. Os botões laterais informam o número de habitantes da ilha e a pontuação obtida. Os gráficos são eficientes, bem detalhados em apenas uma tela que visualiza as duas ilhas. Os efeitos sonoros são simples.





JOUST

Sistema: Atari. Fabricante: Atari/1983. Para um ou dois jogadores, simultaneamente, com joystick.

Uma batalha original, travada numa arena espacial, em pleno ar, mas com plataformas de apoio. Lembrando antigas lutas medievais (justas), o jogador, cavalgando um animal parecido com o avestruz, defronta-se com três tipos de inimigos: batedores (500 pontos-cor vermelha), caçadores (750 pontos-cinzento) e senhores das sombras (1.500 pontos-azul). Para defender-se, deve desmontar esses oponentes, procurando manter posição mais alta que o inimigo. Se ambos estiverem na mesma altura, a disputa ficará empatada, devendo ser reiniciada.

Ao perder uma luta, o inimigo se transforma num ovo, que fica flutuando pela arena e deve ser capturado por seu guerreiro, antes que dele surja um novo inimigo. Derrotado numa justa, o jogador perde uma vida, reaparecendo na plataforma mais baixa. O torneio começa com o jogador dispondo de quatro vidas de reserva, ganhando extra a cada 20.000 pontos obtidos. Derrotando todos os inimigos de uma fase, o guerreiro passa para outra arena. Cada nova tela enfrentada é numerada. A partir da terceira tela, as dificuldades crescem, com plataformas menores, fogo vulcânico e animais pré-históricos. Estes estranhos pássaros deverão ser destruídos pelo bico (1.000 pontos).

Arenas especiais são identificadas por letras próprias no vídeo antes da batalha: (1) arena S (sobrevivência) — soma 3.000 pontos se o guerreiro ultrapassá-la intacto ou, no caso de dois jogadores, se um não derrubar o outro, ambos receberão o bônus; (2) arena G (gladiador) — concede 3.000 pontos ao jogador que primeiro derrubar o outro participante; (3) arena E (eggs-ovos) — onde os cavaleiros aparecem, inicialmente, sob a forma de ovos, sendo repetida a cada quatro telas; (4) arena P (pterodáctilo) — onde os animais pré-históricos surgem logo no início da batalha. Existem dois níveis de dificuldade, sendo mais fácil aquela em que aparece um ursinho. As chaves de dificuldade não têm função. O guerreiro ainda soma pontos ao pegar os ovos (250 pelo primeiro, até 1.000 pontos do quarto em diante) e ao derrubar o outro jogador (2.000 pontos) nas telas comuns.

Para desmontar um cavaleiro fique na beirada de uma plataforma e pule no que passar por baixo. Capture rapidamente o ovo que surgirá, sem dar tempo para que novo oponente se materialize. Uma tática mais difícil, mas muito eficiente, é atacar um cavaleiro caindo, em linha reta, sobre ele. Com isso pode-se derrubá-lo sem que apareça o ovo, ganhando pontos duas vezes. Seja rápido nas batalhas, a fim de evitar o aparecimento dos pássaros bicudos. Evite disputas nos cantos da arena e na parte mais elevada. Utilize o nível mais fácil para treinar o vôo e para armar uma estratégia de combate.

O botão de ação controla o ritmo de batida das asas, devendo ser pressionado seguidamente para voar, subindo ou descendo. Quanto mais pressionado mais ele sobe. As plataformas devem ser usadas para descansar. A alavanca guia o guerreiro para a esquerda ou para a direita. Os efeitos sonoros são úteis: um sinal sonoro avisa quando os lutadores estão na mesma altura, empatados. A resolução gráfica é de bom nível, com detalhes interessantes.

A maior dificuldade está no controle do vôo. Disponível também para os sistemas Atari 5200 e Colecovision.

Jorge Luiz Valle

SENSACIONAL LANÇAMENTO CARTUCHOS INTELLIVISION COM PREÇOS PROMOCIONAIS DE LANÇAMENTO

ASTROMASH
ARMOUR BATTLE
AUTO RACING
ADVENTURE DUENDES E DRAGOÉS I
ADVENTURE DUENDES E DRAGOES II
BOWLING
B-17 BOMBER
BASKETTBALL
BOXING
BEAMRIDER
BACK GAMMON
BURGUETIME
BUZZ BOMBER
BOMB SQUAD
CHECKERS
DRAGON FIRE
DESAFIO ESTELAR
FROGGER
FROG BOG
GOLF
HOCKEY
HORSE RACING
HAPPY TRAILS
ICE TRECK
LADY BUG
LOCK'N CHASE
LOCO-MOTION
MISSION-X
MATH FUN
NOVABLAST
NIGHY STALKER
POPEYE



POKER & BLACK JACK
PITFALL
Q*BERT
REVERSI
ROULETTE LAS VEGAS
RIVER RAID
STAR STRIKE
SEWER SAN
SPACE SPARTANS
STAMPEDE
SHARK SHARK
SPACE INVADERS
STAR WARS
SOCCERS
SUB HUNT
SHARP SHOP
SNAFU
SKKING
SEA BATTLE
SAFE CRACKER
SPACE HAWK
SPACE BATTLE
TRON DEADLY DISCS
TRIPLE ACTION
TRON MAZE A TRON
TROPICAL TROUBLE
TRON SOLAR SAILER
TENNIS
UTOPIA
WHITE WATER
WORD FUN

Telefones p/contato: (011) 241-9757/ 831-9039



JOGOS NO MICRO

Os fãs de jogos eletrônicos já têm uma nova opção. É o TK-90X Color Computer, da Microdigital, que pode ser usado, entre outras aplicações, para entretenimento com jogos inteligentes (dama, xadrez, gamão) e jogos animados do tipo **Fórmula 1**. Esse micro pode funcionar ligado a um aparelho de TV em cores (sistema PAL-M) ou branco e preto, possui imagem de alta resolução gráfica em oito cores e saída de som pelo alto-falante do TV. Além disso, o TK-90X (preço de lançamento: Cr$ 1,5 milhão) tem interface incorporado para joystick — tipo Atari e Onyx Jr. —, de quatro posições de movimentação e uma de disparo, controladas também pelo teclado. Os programas que a Microdigital oferece são armazenados em fitas cassete comuns, disquetes ou cartuchos.

DIRETO DA FÁBRICA

Para quem tem o videogame Colecovision ou compatível, uma novidade: a Zirok Eletrônica, que produz 170 títulos Atari (encontrados em lojas especializadas e grandes magazines), está lançando 50 cartuchos compatíveis com os aparelhos nacionais Onyx e Splicevision. Entre os cartuchos já lançados estão **Popeye, Miner 2049er, Smurf, Mr. Do, Pepper II, Cosmic Avenger** e **Zaxxon**. Eles são vendidos diretamente pelo fabricante (telefone 011-228-9853) aos preços de Cr$ 128 mil (jogos de 1ª geração) e Cr$ 190 mil (2ª geração).



VIDEO GAME

PELO TELEFONE

Uma empresa paulista — a Embracom — está anunciando uma novidade que os consumidores norte-americanos passaram a desfrutar há cerca de um ano: videogames pelo telefone. Com um adaptador ligado ao console e um cartucho especial, o usuário pode discar um número de telefone e receber de uma central o jogo que escolher. A partir daí, pode jogar durante o tempo desejado, pagando uma taxa correspondente ao tempo de duração. O sistema, denominado aqui Telegame, irá funcionar durante as 24 horas do dia com cerca de 500 jogos, segundo a Embracom (fone 011-521-6044), ao custo médio de Cr$ 80 mil mensais. A única exigência: o console de videogame deve ser compatível com a linha Atari.

Sigla editora

DIRETORES
Charlotte Seddig
Maria Célia Furtado
Josias Silveira

video news

REDAÇÃO
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Orlando Barroso
Produção: Elisa Sarti
Colaboradores:
Antonio Salles Teixeira Neto (Consultor Técnico), Daniel Serrano, Jorge Luiz Valle, Laura Carneiro, Luiz Carlos de Assis, Marco Antonio Santos, Paulo Batista, Rubens Ewald Filho, Ulla Schoeffel, Rodney Mello (Correspondente em Hollywood), Fiávia Benvenga e Ricardo Brandau (Revisão), Caio Mattos e Sonia Parma (Fotografia), Samir Prado e Shirley Vieira (Arte).

EDIÇÃO DE ARTE
Carlos Edmur Cason (Editor), Carlos Eduardo Guida e Sheila Cristina Burle (Arte), Antônio Mendonça (Produção Gráfica).
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE:
São Paulo
Gerentes: Antônio Roberto Casarin e Carlos Estellita C. Pessoa.
Supervisor (Ed. Especiais): Ricardo Silveira Rocha.
Assistentes: Vera Lúcia de Miranda e Vânia Toldo.
Arte: Patrícia de Godoy Murad, Suely Meng Gonçalves e LGC Produções Fotográficas (Fotografia).
Representantes em São Paulo: Iracema Marques Gil, Luiz Eduardo Grecco e Paulo Lopes. Rua Alice de Castro, nº 60 — Vila Mariana I — São Paulo — SP — CEP 04015 — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR.
Rio de Janeiro
Representante Comercial: Mario Vilhena Filho.
Novo Tempo Comunicação Ltda.
Largo do Machado, 29 - sala 1026 -Catete - CEP 22221 - Rio de Janeiro - RJ - Tel.: (021) 285-2093.
Representante no Paraná
Osires Haddad: Rua Sink Ferreira, 210 — CEP 80000 — Curitiba/PR — Tel.: (041) 222-8599

ASSINATURAS E CIRCULAÇÃO
Arlete M. Lopes
VÍDEO News é editado pela **SIGLA Editora Ltda**. Administração, redação, publicidade: **Rua Alice de Castro, nº 60** — Fone: (011) 549-1433 — TELEX nº (011) 36696 — SGLE — BR — CEP 04015 — São Paulo — SP — Brasil.
Sucursal — Rio de Janeiro — Av. Marechal Câmara, 160-17º — Sala 1705 — Edifício Orly — Bairro Castelo — Rio de Janeiro — CEP 20020 — Fone: (021) 220-5410. Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. — Rua Teodoro Silva, 907 — Rio de Janeiro. **VÍDEO News** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser até contrárias às mesmas. **VÍDEO News** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso através desses anúncios. Todos os direitos reservados. Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga — Rua do Cadete, 209 — Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 2191 do livro A-LP. Registro no INPI protocolo nº 810769310.

ESTÚDIO DE FOTOS
Campos Lara Fotolitografia
Tel.: 266-7399 R. 24 de Maio, 29 - SP
ESTÚDIO GRÁFICO PROJEÇÃO SC
GAMMA
bosatelli

Sigla editora
úmero 38 -
no 4 - Cr$ 10.400

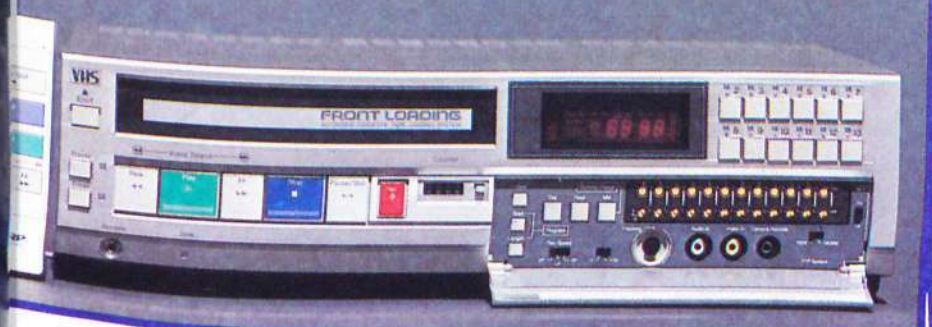
video news

EXEMPLAR DE ASSINANTE
VENDA PROIBIDA

videocassete · filmes · som · videogame

udo sobre o novo Sharp

Este é o VC-4140B, mais recente lançamento nacional, com entrada direta para câmera. Saiba como ele funciona.



O som do futuro

Os conjuntos sofisticados são a sensação do mercado. Escolha o seu.

Manual do PV-1340

O novo modelo Panasonic, sucesso no Exterior, num fichário completo sobre suas funções e recursos.

Monte um estúdio em sua casa

Qualquer um pode ter em casa essa sofisticação: o verdadeiro estúdio de som e imagem. Basta integrar os aparelhos de vídeo e áudio.

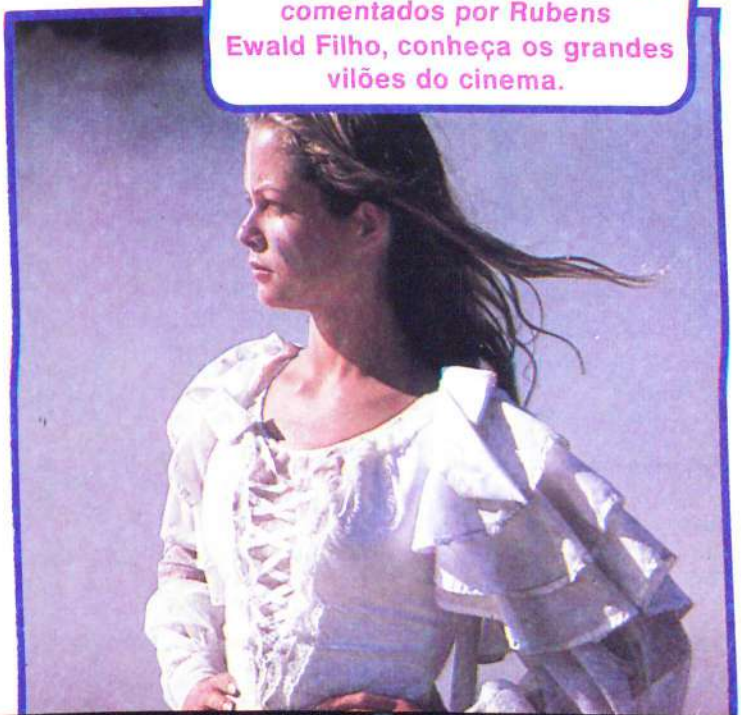
Filmes

Além dos últimos lançamentos, comentados por Rubens Ewald Filho, conheça os grandes vilões do cinema.

Vídeo-análise

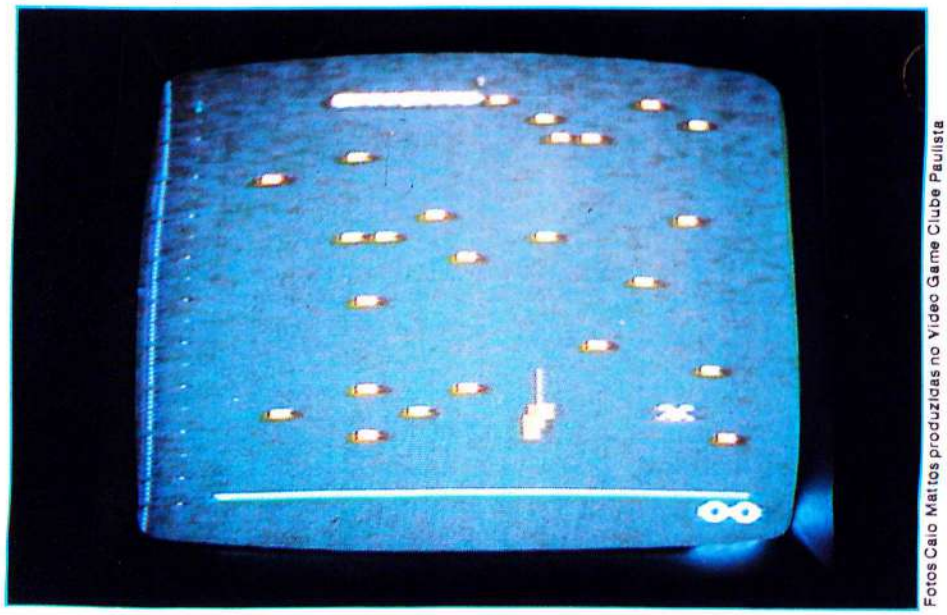


No psicanalista, no esporte ou na escola, pessoas estão aprendendo a se ver pelo vídeo.



JOGOS CLÁSSICOS: NOVAS ESTRATÉGIAS.

Cada sistema tem seus jogos de maior sucesso, aqueles que quase todo mundo já jogou. Mas sempre há novas táticas a descobrir.



Fotos Caio Mattos produzidas no Video Game Clube Paulista

CENTIPEDE
Sistema: Atari. Fabricante: Atari/1983. Para um jogador, com joystick.

Um jardim encantado de cogumelos e vigiado pelos pequenos elfos é atacado por pulgas, aranhas e escorpiões, além de perigosas centopéias, insetos de nove segmentos. Para combater esses terríveis inimigos, o jogador comanda Oliver, o mais valente dos elfos, que dispõe de bastões mágicos que atiram poderosos raios mortais. Dispondo de três bastões no início de cada partida, o jogador ganha um extra por 10.000 pontos conseguidos até o limite de sete bastões de reserva.
Centipede apresenta duas variações de jogo. Uma bem fácil, onde o bastão não é destruído ao ser tocado e as centopéias surgem com apenas uma cabeça, caracterizada pelo símbolo do ursinho e o placar máximo de 99.999, zerando depois. Outra, bem difícil, com bastão vulnerável, placar máximo de 999.999 e centopéias com várias cabeças independentes.

Na fase inicial, a centopéia tem apenas uma cabeça, unida ao corpo de oito segmentos. Na seguinte, já são duas cabeças sendo uma de caminho independente do corpo. Na terceira fase, são três cabeças, até a oitava fase, onde os nove segmentos aparecem como nove cabeças, sem corpo. Se atingido, o segmento se transforma num cogumelo do jardim. No resto do corpo, porém, surge nova centopéia onde a cabeça é o pedaço da frente. Na fase inicial deve-se eliminar uma única centopéia. Na seguinte, e até atingir 40.000 pontos, eliminam-se duas centopéias por fase. Depois, uma única centopéia é eliminada por fase. Cada parte de seu corpo soma 10 pontos e cada cabeça mais 100. As aranhas atacam seu bastão, além de comerem cogumelos, pulando de um lado para o outro. Valem 300 pontos se atingidas de longe, 600 de média distância e 900 de perto. As pulgas (200 pontos cada) aparecem quando existem poucos cogumelos. Descem do alto do vídeo, deixando cogumelos por onde passam, devendo ser destruídas com dois tiros contínuos. Se acertar o primeiro e errar o seguinte, a velocidade dela dobra! Os escorpiões (1.000 pontos cada) envenenam os cogumelos que tocam. Quando a centopéia encosta num desses cogumelos venenosos, fica alucinada e persegue loucamente seu bastão.

Destruindo o escorpião antes que ele cruze o jardim, os cogumelos perdem o veneno. Cada cogumelo destruído vale 1 ponto, sendo necessários três tiros seguidos para eliminar um deles. Mas cada cogumelo que permanecer na tela após a destruição de um dos bastões ou no final de uma fase somará 5 pontos de bônus. Procure eliminar apenas os cogumelos que atrapalharem a defesa do jardim. Deixe a parte inferior do jardim com poucos cogumelos, afastados. Atire continuamente. Muito cuidado para não ser tocado por um inseto para não perder seu bastão. Seja rápido, mas atento. Procure sempre destruir os escorpiões assim que entrarem na tela. Para isso, mantenha as laterais do jardim sem cogumelos e leve o bastão para alcançar os venenosos inimigos com tiros curtos. Para eliminar a centopéia, faça um buraco vertical, eliminando toda uma coluna de cogumelos, fazendo com que o inimigo desça direto para seu bastão. Atire sem parar até eliminá-lo. A centopéia, que surge no alto do jardim, avança horizontalmente até encostar num cogumelo ou alcançar o canto da tela, descendo um nível cada vez que isso acontecer e mudando de direção. Não deixe que a cabeça da centopéia chegue à parte inferior do vídeo, pois ela subirá e ficará dando voltas perto do bastão. Suba seu bastão e deixe que ela passe por baixo. Espere próximo a um cogumelo de passagem e, assim que ela estiver bem próxima do cogumelo, destrua-a, atirando continuamente. A centopéia alucinada, ao tocar uma planta venenosa, deve ser rapidamente atingida por um tiro para que volte ao ritmo normal de ataque.

Os gráficos são bem simples (os cogumelos são simples traços), mas efetivos. O som é constante. O controle permite boa resposta. O comando do bastão, através do joystick, é simples (horizontal e vertical) e o botão de tiro bem rápido. **Centipede** é um videogame difícil de entender. Mas, depois de algumas horas de partida, agradará aos que desejam ação e desafio. Tem versões sofisticadas para os sistemas Atari 5200 e Colecovision.

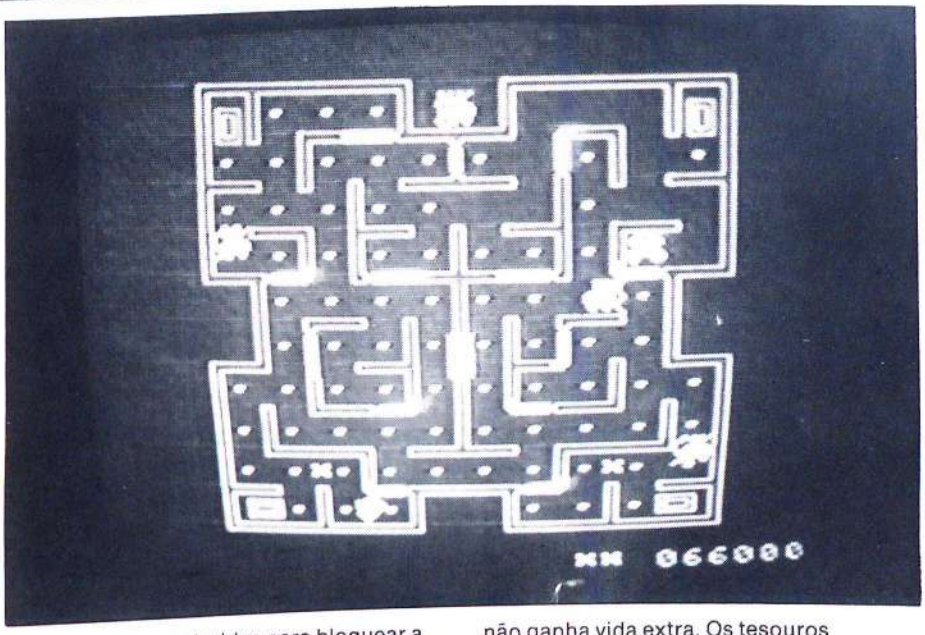
MOUSE TRAP

Sistema: Colecovision. Fabricante: Coleco/1982. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com controle comum.

Mais um videogame de labirinto adaptado do clássico **Pac-Man**. Comandando um faminto e muito esperto ratinho, o jogador deve percorrer os labirintos comendo queijos e outros alimentos que aparecem no caminho. Limpar um labirinto não é fácil, já que seis gatos surgem para pegar o pobre ratinho. Para combater os felinos, o roedor pode se transformar num feroz cachorro ao comer um osso.

Existem quatro variações de jogo para um ou dois jogadores. A variação "1" é a mais fácil. Nos níveis "2", "3" e "4", além dos gatos, o jogador deve evitar um terrível gavião. No início de cada partida, o jogador dispõe de três ratos, ganhando um extra, até cinco, a cada 40.000 pontos alcançados. Cada queijinho comido vale 90 pontos. Em cada labirinto existem bônus, em forma de alimentos, que devem ser comidos para se somar muitos pontos. O primeiro prêmio é o queijo grande (1.000 pontos). Os demais valem mais 200 pontos cada um. O primeiro labirinto apresenta seis bônus, o segundo tem sete, e daí em diante até o máximo de quinze prêmios por labirinto, a partir da décima tela. O jogador também soma pontos ao comer os gatos. O primeiro vale 100 pontos, o segundo 300, e assim por diante até o sexto felino que soma 1.100 pontos ao seu escore. Ao comer todos os queijinhos de um labirinto, o rato passa ao seguinte, sempre mais difícil. O labirinto possui inúmeras portas coloridas, que são comandadas pelo teclado e servem para ajudar o rato. Por isso, antes de começar uma partida introduza o cartão, que acompanha o cartucho, no controlador, sobre as teclas. Para abrir ou fechar todas as portas de uma determinada cor, basta pressionar a tecla com a cor correspondente (vermelha-1, amarela-2, ou azul-3). A tecla verde (5) é usada para transformar seu rato num cachorro, desde que o jogador possua algum osso de reserva.

Pegue todos os ossos que puder, nos labirintos mais fáceis, para usá-los em momentos de perigo, quando os gatos ficarem mais rápidos. Embora o indicador de ossos (ao lado do placar) mostre até cinco ossos, você pode acumular muito mais. Ao ser atacado pelo traiçoeiro gavião, entre na caixa central "IN" e escape para um dos cantos da tela. Antes de entrar na caixa "IN" transforme seu rato num cachorro, a fim de evitar a desagradável surpresa de encontrar um felino pronto para comer seu roedor, assim que ele reaparecer no video. Ao pressionar as teclas tenha cuidado. Se a tecla verde for pressionada, mesmo sem querer, um osso será usado, transformando seu rato num cachorro. Procure comer todos os alimentos que surgirem em seu caminho nos niveis iniciais para acumular pontos (e roedores extras) para enfrentar os gatos e gaviões nas fases mais difíceis. Abra e feche as portas coloridas para bloquear a perseguição dos gatos. Lembre-se sempre que cachorro come gato e este come rato, mas o gavião come o cachorro e come também o rato.



Os gráficos são nítidos com detalhes interessantes. O som é efetivo. Os controles oferecem pronta resposta na tela. O joystick comanda os movimentos horizontais e verticais do rato/cachorro. As teclas comandam as portas e a mudança do roedor em cachorro. Uma boa opção para quem gosta de jogos de labirinto. Lançado no Brasil, pela Splice, com o nome de **Ratoeira**, está disponível também em versões para o sistema Atari 2600-VCS.

PITFALL

Sistema: Intellivision. Fabricante: Activision/1983. Para um jogador, com controle de disco.

Um jogo de muito sucesso, que durante meses esteve entre os mais vendidos nos EUA. Traz as emoções de uma selvagem aventura. O jogador comanda o explorador Harry Pitfall e deve vencer os perigos naturais de uma floresta para resgatar os tesouros de "ENARC". Para isso, conta com o tempo máximo de 20 minutos. Harry tem apenas três vidas e não ganha vida extra. Os tesouros sagrados são: oito sacos de dinheiro(2.000 pontos cada), oito barras de prata (3.000 cada) e oito de ouro(4.000 cada), além de oito anéis de diamantes (5.000 pontos cada). O jogador já inicia a aventura com 2.000 pontos e perde pontos ao cair em buracos (100 por queda) e ao tocar os troncos (de acordo com o tempo de contato). Perde-se uma vida cada vez que cair nos pântanos e lagos; tocar em fogueiras, cobras e escorpiões; e ao ser comido por um jacaré.

A melhor tática em todo jogo de aventura é mapear cada trecho percorrido (em **Pitfall** existem 255 telas), anotando todos os perigos e tesouros encontrados em cada um. O mais comum é explorar a floresta andando para o lado direito, mas é possível (e interessante) aventurar-se pelo lado oposto. Nesse caso, Harry começará pelo fim, tendo a vantagem de cruzar com poucos troncos rolantes além de reaparecer no canto esquerdo ao perder uma vida. Para vencer os jacarés existem duas maneiras: (a) perigosa e rápida, com três pulos contínuos, quando o primeiro animal fechar a boca; e (b) lenta mas segura, com três pulos separados, procurando permanecer entre os olhos do réptil enquanto ele mantiver a boca aberta (por 2,5 segundos). Com a boca fechada,

OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION
1) Bump'n'Jump	1) Abelhas Assassinas	1) Mission-X	1) Zaxxon
2) Espial	2) Atlantis	2) Demon Attack	2) Bump'n'Jump
3) Super Cobra	3) Come Come II	3) He-Man	3) Moonsweeper
4) River Raid III	4) Frogger	4) Trucking	4) Decathlon
5) Montezuma Revenge	5) Tartarugas	5) Turbo	5) Gyrus

Como escolher o cartucho certo para o seu console

Na hora de escolher um cartucho com um jogo novo, deve-se tomar alguns cuidados básicos.

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa. Se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari Odyssey, Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles de outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc.) e observar a qualidade de imagem na tela do TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes; em outros os nomes variam mas as ações são praticamente as mesmas.

VIDEOCAST
PRODUÇÕES

APRESENTA
UMA SELEÇÃO POLETEL

GNOMES

DESENHO ANIMADO DUBLADO

LANÇAMENTOS
DO MÊS

• POR AMAR OFÉLIA
Comédia com Françoise Fabian

• IMPACTO MORTAL
Policial com Fred Williamsom

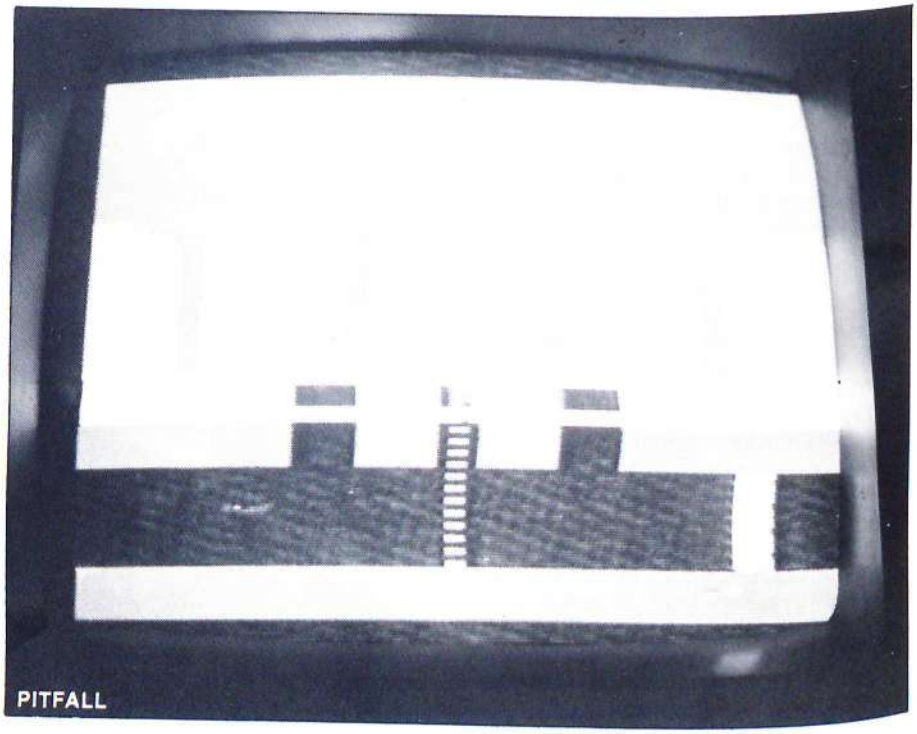
• JOE & MARGHERITO
Aventura com Keith Carredine

• EM NOME DE PAPA REI
Drama com Nino Manfredi

E MAIS DE 100
TÍTULOS NACIONAIS
E ESTRANGEIROS

ACEITAMOS SUA FITA
PARA GRAVAR

VIDEO CAST PRODUÇÕES
LTDA
R. TABAPUÃ, 41 CONJ. 32
TEL. (011) 282-1000



PITFALL

os jacarés são totalmente seguros e pode-se até passear sobre eles. Se o rio de jacarés puder ser vencido com o cipó, prefira sempre este jeito. Para passar o pântano que some e aparece, use o cipó (se tiver um) ou, então, espere até que o pântano comece a fechar para iniciar a corrida. O melhor ponto de espera é entre os "dois pontos" e o indicador de segundos do relógio. Cada caminho subterrâneo equivale a três trechos superiores, mas alguns são bloqueados por muros intransponíveis. São habitados por mortais escorpiões, que devem ser pulados no último instante, quase ao tocá-los. Infelizmente, andar por baixo da floresta poderá implicar algum tesouro não coletado. Utilize as trilhas inferiores para encurtar o caminho de exploração com o seguinte atalho: desça pela escada da tela 14, pule o escorpião e suba pela escada da tela 20, andando por apenas uma outra tela. Outros atalhos interessantes são: 15-33, 25-37, 63-87, 90-99, 133-184, 186-204, 209-224 e 244-250. Mapeando a floresta, o jogador poderá escolher qual o atalho que deverá seguir para não perder tesouros.

Os gráficos são detalhados, bem nítidos e coloridos. O som é ótimo e, quando Harry pega o cipó, ouve-se o grito de guerra de "Tarzan dos macacos". O controle é preciso, com excelente resposta. O disco comanda o herói horizontalmente. O botão de ação é pressionado para pular obstáculos ou alcançar o cipó. Para pegar um tesouro basta passar perto dele.

Uma excelente opção para quem gosta de aventura com emoção, **Pitfall** (cartucho que acompanha o console Intellivision II) está disponível também em versões para os sistemas Atari 2600-VCS (leia em **VÍDEO News** nº 29) e Colecovision.

COME-COME

Sistema: Odyssey. Fabricante: Philips/1982. Para um jogador, com o joystick esquerdo.

Um dos primeiros videojogos lançados no Brasil, divertida opção para quem gosta de labirintos. Na versão original americana é a continuação do clássico **K.C. Munchkin** (Come-Come II, que nos EUA saiu antes), e tem o nome de **K.C.Krazy Chase**. Comandando o comilão K.C. Munchkin, o jogador deve engolir os seis segmentos (3 pontos cada) que compõem o corpo do diabólico Dratapilar, evitando ser pego por ele ou por seus dois auxiliares, os espertos Drats. Ao comer um pedaço de Dratapilar, o comilão adquire força suficiente, por certo período de tempo, para perseguir e comer os Drats (10 pontos cada). Para atrapalhá-lo, existem árvores pelo labirinto que podem ser comidas (1 ponto cada) mas atrasam a aventura. Após comer os seis segmentos, o jogador ganha um bônus de 20 pontos e passa para um nível mais veloz e difícil, até

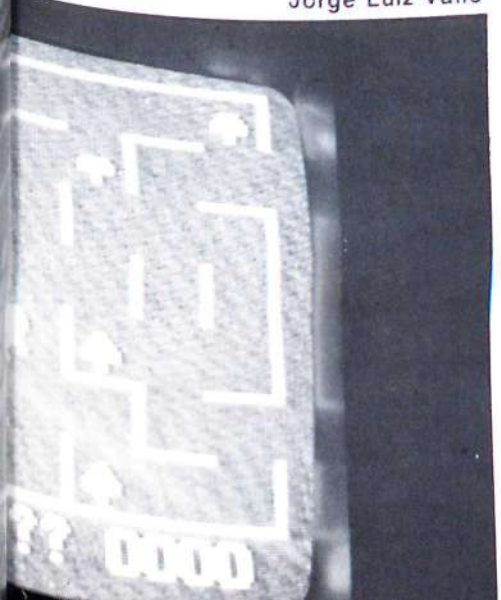


perder a única vida que tem. Existem cinco opções pré-determinadas de labirinto, escolhidas ao se pressionar as teclas 0, 1, 2, 3 e 4. Ao pressionar a tecla P do console, o jogador pode alterar as posições das linhas e colunas apresentadas, criando novos labirintos. Para isso, usando as coordenadas, deve localizar as colunas (número e letra) ou as linhas (letra e número) a serem modificadas para, em seguida, pressionar a tecla CLEAR para retirá-las ou a tecla ENTER para incluí-las. Depois de compor o labirinto desejado, aperte a tecla Y para começar a partida.

Procure estudar cuidadosamente cada labirinto a fim de criar caminhos especiais na perseguição dos vilões. Seja rápido para somar muitos pontos ao comer os Drats sempre que possível. Procure comer um segmento do vilão de cada vez. Após comê-lo, corra atrás dos Drats e pegue-os. Enquanto estiverem brancos de medo, são inofensivos. Ao retornarem à cor original eles voltam a atacar o herói. Somente ataque o Dratapilar por trás. Cuidado com a cabeça, pois qualquer toque será mortal. Utilize as quatro passagens laterais. Saindo por uma, o jogador ingressa no labirinto pelo outro lado. Use-as para fugas inteligentes e ataques rápidos. Cada labirinto implica numa estratégia especial a ser desenvolvida. A inclusão ou exclusão de uma linha ou coluna modifica totalmente essa tática. Ao criar um novo labirinto, nunca bloqueie completamente uma seção para não diminuir os caminhos do percurso.

O joystick esquerdo manobra o herói nas quatro direções. Embora ágil, é falho em certas ocasiões, o que é comum em jogos desse estilo. A resolução gráfica é interessante, com detalhes engraçados (as orelhas do herói que caem quando ele é pego) e ótima movimentação. O som auxilia no desenvolvimento da partida, marcando o tempo de força do herói. Também permite a inscrição do nome do recordista (em até seis letras). O botão vermelho não tem função.

Jorge Luiz Valle



CANAL 3
TUDO PARA SEU VIDEO E ATARI

AGORA TAMBÉM LOCADORA DE FILMES
COM MAIS DE 2000 TÍTULOS
LEGENDADOS
SELADOS E EM INGLÊS
(CIC, GLOBOVIDEO, NETWORK, ETC)
OU ENTRE COMO SÓCIO SEM PAGAR JÓIA.

O Canal 3 fabrica cartuchos compatíveis com o Atari. Mais de 200 jogos diferentes (Chuch Norris, Roc'n Rope, James Bond, Space Shuttle, Montezuma, Popeye, etc.)

ATACADO E VAREJO PARA TODO BRASIL

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 em 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).

Cr$ 12.000,

ECONOMIZE 80%

Supercharger

PARA SEU VÍDEO

1- Fabricamos tela para telão nacional e importado
2- Baterias para 1,2 e 6 horas para qualquer modelo
3- Cabos para ligar video portátil no isqueiro do carro
4- Bolsas de couro e courvin para videos e câmeras
5- Malas para videos e câmeras
6- Fitas VHS
7- Capas de plástico para guardar fitas de video
8- Cabos de RF, Baloons e Cachimbos
9- Divisores para ligar video em até 4 televisões
10- Extensões de 8 metros para ligar câmeras
11- Cabos para GX 88 e S9U da JVC
12- Capas de plástico para proteger videos
13- Cabos de audio e video para fazer cópias
14- Aparelhos antivideo guard para fazer cópias
15- Fontes e carregadores p 2200, 3200, 5500, 6500, 8500, 9600
16-Cabos para ligar video no amplificador de som
17- Microfones, iluminadores e tripés
18- Malas para as novas câmeras com fita embutida (JVC e Panasonic)
19- Video clube com mais de 3000 fitas
20- Filmagens de casamentos e festas
21- Passagem de 8, super 8 e 16 mm p video
22- Fitas p limpar cabeça de video

PARA SEU ATARI

1- Fabricamos mais de 220 cartuchos diferentes p Atari
2- Temos Atari Clube (sócio e aluguel)
3- Transformações,consertos, peças e acessórios
4- Vários modelos de Joysticks e Paddle
5- Pino p reposição dentro do Joystick
6- Cabos do Joystick p reposição
7- Capas de plástico p acondicionar 8 cartuchos
8- Malas p guardar o seu Atari

ATACADO E VAREJO
PARA TODO BRASIL

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

Sigla editora
Número 39
Ano 4 - Cr$ 10.400

EXEMPLAR DE ASSINANTE — VENDA PROIBIDA

video news

videocassete · filmes · som · videogame

oshiba: importado nas com garantia.

O modelo M-5000 é o primeiro importado vendido em Manaus com garantia e assistência técnica da Semp-Toshiba brasileira.



Lançamentos em aparelhos de som

As novidades do mercado para o fim de ano

Gravando crianças

Com o vídeo é possível educar, treinar e até curar.



FILMES

Os melhores filmes lançados em fita são comentados por Rubens Ewald Filho. Que fala também dos casais mais famosos do cinema.

Mitsubishi, novo vídeo no mercado.

Este é o HS-318UR, o vídeo que a Mitsubishi está colocando nas lojas. Sua atração: controle remoto sem fio.



VIDEO GAME

SMURF

Sistema: Atari. Fabricante: Coleco/83. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com joystick.

Um alegre jogo de aventura onde o jogador, comandando um ágil duende, deve enfrentar inúmeros perigos para resgatar a bela smurfette das garras do bruxo Gragamel, arqui-inimigo da família Smurf. Saindo de sua casa de cogumelo, o Smurf enfrenta águias, corvos, cobras, morcegos e aranhas para libertar a namorada das mãos do feiticeiro.

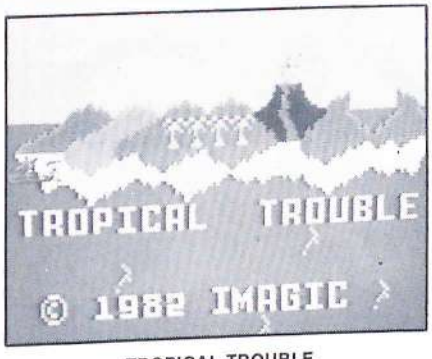
São sels telas básicas, que se multiplicam à medida em que as fases vão sendo ultrapassadas: a casa de cogumelo, a estrada na floresta, o riacho, a montanha, o fosso e o castelo do bruxo. O jogador inicia o jogo com quatro duendes na reserva, ganhando apenas um ao completar 10.000 pontos. O herói perde uma vida ao ser tocado por um inimigo móvel ou ao cair na passagem por um obstáculo fixo (cercas, escadas, cadeiras, mesas, bancos). Também perde uma vida se não completar um cenário da aventura no tempo indicado pela barra de energia, que se recarrega toda vez que o duende troca de território. Cada obstáculo vencido soma 400 pontos, se pulado. Ao completar o resgate, o duende ganha um beijo da namorada e 1.000 pontos. O cartucho apresenta quatro níveis de dificuldade, para um ou dois jogadores.



Para se obter sucesso no resgate da duende é necessária muita prática, principalmente para saber escolher o tipo de salto e o momento certo de executá-lo. Normalmente, o salto duplo funciona melhor. Para isso, treine bastante nas variações mais fáceis ("1" e "5"). Os pássaros podem ser ultrapassados com um salto ou iludidos se o jogador abaixar o herói no momento certo, fazendo o animal passar sobre a cabeça do duende, o que não conta pontos. Na fase do riacho, espere até que a cobra esteja sobre a água para atravessá-lo. No fosso, pule para dentro dele quando a aranha começar a subir pela teia, atravesse-o rapidamente e, em seguida, salte novamente para alcançar o outro lado da caverna. No castelo, vários pulos serão necessários para mover o pequenino herói do chão para o banco, daí para a mesa, daí para a cadeira e desta para o platô onde a amada está aprisionada. Mantenha o duende sempre na borda anterior da base do salto para não ultrapassar o ponto de descida, perdendo uma vida. Para vencer o morcego, pule-o ao saltar para o banco ou para a mesa.

O joystick tem desempenho fundamental neste cartucho. Ele comanda o duende mas a resposta não é muito precisa. Puxando o palito para trás o duende se abaixa. Empurrando o palito para frente uma única vez: se o herói estiver parado, ele pulará no mesmo lugar; se estiver andando, dará um pequeno salto à frente. Empurrando a alavanca duas vezes para frente, o duende dará dois pulos, sendo o segundo mais alto e mais longo.

Os gráficos são excelentes, bem coloridos e nitidos, com efeitos visuais divertidos. O som é constante e alegre, bem infantil. Um cartucho engraçado e com muita ação, disponivel também em versões Colecovision (**VIDEO News** nº 36) e Intellivision.



TROPICAL TROUBLE

Sistema: Intellivision. Fabricante: Imagic/83. Para um jogador, com controle de disco.

Aventuras numa perigosa e deserta ilha. Após o naufrágio do navio em que viajavam, Clarence e Doris, um casal apaixonado, chegam a uma ilhota selvagem e isolada, mas eles não estão sozinhos! O malvado "Beach Bruiser", único habitante humano da ilha, está vigiando o casal, doido para raptar a bela Doris. Bruiser consegue seu intento. Clarence, então, começa a perseguição ao malfeitor, na tentativa desesperada de salvar a amada. Para isso, deve enfrentar diversos obstáculos no caminho: bolas de lava vulcânica, mariscos, plantas, pedregulhos e cobras, além de um irritante macaco que arremesa cocos.

Comandando Clarence, o jogador ganha pontos pela recuperação de cada "hanky" (novelo), lançado por Doris, e por cada objeto movente ultrapassado pelo herói durante os poucos segundos em que uma canção alegre é ouvida antes de cada "hanky". Mais pontos são obtidos quando o herói alcança Doris no lado direito do vídeo no instante em que o cenário está mudando. Entretanto, ao ser atingido por um dos obstáculos que aparecem pelo lado esquerdo da tela, o herói perde uma de suas quatro vidas.

Ao se confrontar com o terrível Bruiser na ponte alta, o herói deve jogar pedras sobre o raptor até ele cair no mar. Os obstáculos parados estão dispostos como num labirinto, obrigando atenção redobrada para desviar-se deles ao mesmo tempo que se evita os objetos em movimento.

Os controles permitem guiar, de maneira eficiente, o herói. Visualmente é um dos melhores videogames já criados para o sistema. As telas são bem variadas, com cenas em praias, selvas e vulcões, se modificando suavemente como num filme. O som é eficiente e agradável.

Videogame para quem gosta de aventuras na selva, **Tropical Trouble** apresenta um tema bastante similar ao cartucho **Pitfall** (**VIDEO News nº 38**)



STAR TREK

Sistema: Atari. Fabricante: SEGA/83. Para um jogador, com joystick

A explosiva batalha estelar entre a nave Enterprise, comandada pelo Capitão Kirk com a ajuda do Sr. Spock e do Dr. McCoy, e os terríveis inimigos Klingons está de volta. Depois do sucesso da série **Jornada nas Estrelas** na televisão e dos três filmes de cinema, a Federação Galáctica defronta-se, agora nos videogames, com seu arqui-inimigo Nomad. Na versão para o sistema Atari 2600-VCS, o vídeo divide-se em três telas. No alto, à esquerda, os registros indicam o escore do jogador e os sistemas de defesa e ataque da nave. Os traços verdes são os escudos protetores e os azuis o combustível que aciona a turbopropulsão. Os quadrados vermelhos são os torpedos fóton, enquanto que os phasers não são mostrados por serem inesgotáveis.

No alto, à direita, está o radar que mostra a posição dos envolvidos na batalha vista por cima. A tela maior apresenta uma simulação tridimensional dos alienígenas quando estes se encontram no raio de alcance das armas da Enterprise. Ativado automaticamente quando a nave se encontra em situação crítica, o escudo é fundamental para a defesa. A faixa colorida, na parte inferior do vídeo, mostra a quantidade de escudos prontos a entrar em ação: na cor amarela-três ou mais escudos; laranja-dois; rosa-apenas um; vermelho-nave sem defesa.

A batalha se desenvolve em dez setores contínuos, cada um com seis níveis de combate. Nos níveis 1, 2, 4 e 5, os inimigos são os Klingons. Na fase 3, a nave viaja desviando-se dos meteoros, que não podem ser destruídos. No nível 6, a batalha final com Nomad é o passaporte para o setor seguinte. Sofrendo danos, a nave galáctica deve seguir direto para uma base estelar. Bases de socorro orbitam apenas nos cinco níveis iniciais de cada setor, sendo permitido apenas um reparo por nível, exceto na fase 3 onde vários consertos podem ser feitos. Ao tocar uma das bases a nave ganha um escudo, um torpedo e combustível para o turbo, além de ficar novinha.

Existem dois tipos de cruzadores Klingons, na forma de asa-delta. Os vermelhos atacam as bases e, destruindo-as, voam sobre a Enterprise. Os de cor púrpura combatem a nave diretamente. Cuidado com os discos voadores! Se sua nave colidir com um deles seu turbopropulsor será desligado e sua reserva de combustível será jogada ao espaço. Cada cruzador soma 100 pontos vezes o número do setor (de 0 a 9) mais um ponto. Colisão com eles vale apenas 100 pontos. O disco acrescenta 5.000 pontos ao escore. Cada base não tocada (verde) dá um prêmio que varia de 2.000 a 50.000 pontos, enquanto cada base azul (acoplada) que sobrar vale 500. A eliminação de Nomad vale 30.000 pontos.

Movimente constantemente a nave para dificultar a ação destruidora dos alienígenas. Acople nas bases estelares nos níveis iniciais para acumular armas e defesas para setores mais difíceis. Cada ação de acoplamento e de destruição do disco voador deve acontecer antes do final de cada fase. Utilize os fóton nas fases em que o número de cruzadores aumentar. Destrua vários Klingons com um só torpedo esperando o alinhamento deles para acionar a arma. Para acertar os discos navegue em sentido oposto e quando eles se aproximarem volte-se e destrua-os. Para eliminar Nomad seja rápido nas manobras e ativo nos disparos. Reflexos perfeitos serão indispensáveis nesta luta. Evite os mísseis e minas lançadas pelo poderoso rival. Atingido pelo inimigo, todo seu sistema de defesa ficará desguarnecido.

O joystick oferece excelente resposta, apesar dos diversos comandos. Empurrando-o para frente a nave viaja na direção que estiver apontada. Para os lados e em diagonal, a nave gira para o lado desejado trocando de posição. O botão de tiro aciona o phaser enquanto o torpedo é disparado ao se empurrar o joystick para trás. Realizando esses dois movimentos simultaneamente o jogador aciona o turbopropulsor. O cartucho americano vem acompanhado de um painel que, acoplado ao controle, simplifica o uso do joystick. Os gráficos e o som funcionam muito bem para o tema do jogo, embora sejam simples.

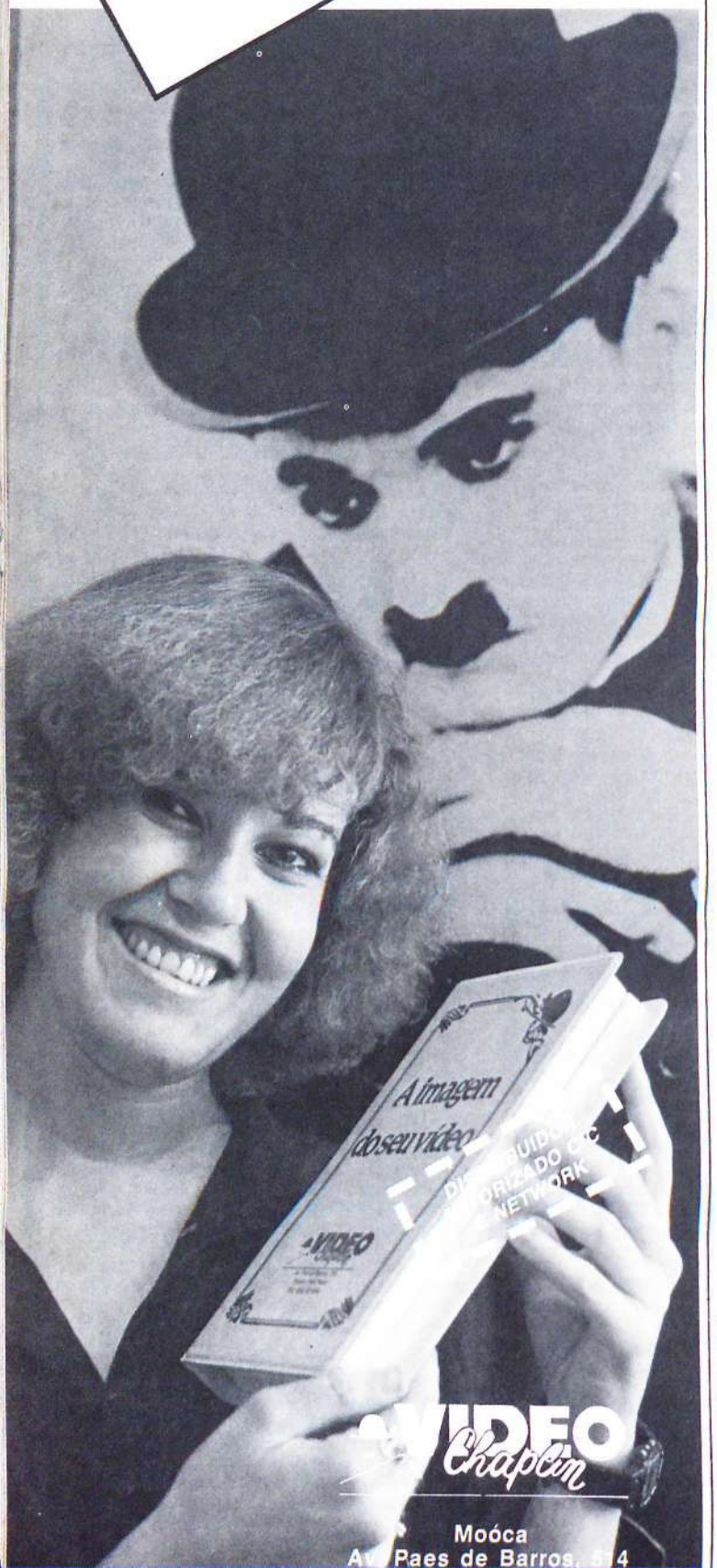
Similar ao cartucho **Starmaster** (para o mesmo sistema), **Star Trek** oferece momentos de ação e desafio. Disponível em versão Colecovision.

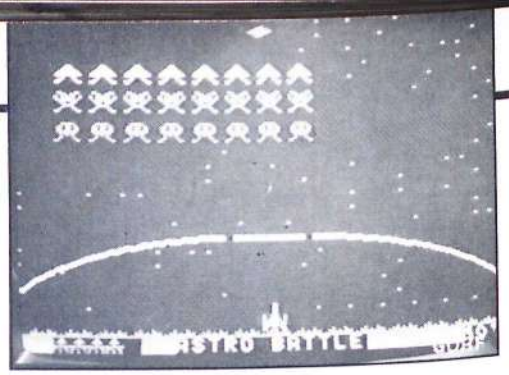
GORF

Sistema: Colecovision. Fabricante: Coleco/84. Para um ou dois jogadores, alternadamente, com controle comum.

Uma terrivel batalha acontece no espaço. A poderosa frota do super-vilão Gorf ataca a galáxia e o jogador, no comando do esquadrão de defesa, deve tentar salvar o Universo. Missão

VIDEO CHAPLIN
TODA A SIMPATIA DE
UMA LOCADORA
CLASSE A





após missão, a frota inimiga ataca com mais força e violência para destruir as bases de defesa.

Na primeira missão, robôs marcham pelo espaço na direção de sua nave, que é protegida por um escudo protetor. Cada tiro inimigo que atingir o campo de força destrói uma parte dele. Acabando o escudo, sua nave fica à mercê do ataque alienígena. Destrua os inimigos e siga para o hiperespaço para a fase 2, com novos robôs. Na terceira missão, poderosas espaçonaves largam bombas atômicas. Na última fase, ocorre o duelo com a nave-mãe da frota de Gorf, que é protegida por um campo eletromagnético.

Ultrapassado este ciclo, o jogador inicia outra série de missões. Existem quatro níveis de dificuldade, para um ou dois jogadores. Os níveis 1 e 5 são os mais fáceis enquanto que os níveis 4 e 8 são mais perigosos. No início de cada batalha, o defensor da galáxia recebe 5 naves. Completando as quatro missões, ele recebe uma nova nave. A contagem de pontos é: robô-50 pontos; disco voador-200; nave robô-100; bola de fogo-100; nave laser-300. O comandante Gorf vale 250 pontos na primeira missão e 100 nas demais. A destruição da nave-mãe soma 1.000 pontos, enquanto cada tiro que atingir aquela nave na fase do duelo vale mais 10 pontos.

Na primeira missão ("Astro Invaders"), similar ao jogo **Space Invaders**, ataque um lado de cada vez, destruindo toda uma coluna de robôs antes de passar para a seguinte. No hiperespaço (fase 2-"Space Warp"), mantenha sua nave no centro da tela e atire continuamente. Na terceira missão, siga para a entrada do túnel e elimine os jatos alienígenas quando estes se dirigirem para lá. Na fase 4, procure destruir a maior parte possível do campo de força da nave-mãe. Em seguida, mantenha sua nave à frente do inimigo, atraindo-o para uma armadilha mortal!

O controle comum permite guiar a espaçonave de defesa, com excelente resposta no vídeo. A manopla dirige a nave nas oito direções enquanto os botões disparam os raios laser. A cada pressão num dos botões um tiro é disparado anulando outros que estejam na tela. Somente dispare lasers quando os que estiverem na tela não estiverem na direção de algum inimigo (para não perdê-los). A variedade das telas agrada visualmente, com bons efeitos sonoros.

Gorf proporcionará momentos de desafio aos aficionados em batalhas espaciais. Poderá se tornar enjoativo com o tempo! Lançado no Brasil, pela Splice, com o nome de **Zorf**, encontra-se disponível também em versões Atari 2600-VCS e Atari 5200.

OS JOGOS MAIS PROCURADOS

ATARI	ODYSSEY	INTELLIVISION	COLECOVISION
1) Super Cobra	1) Senhor das Trevas	1) Congo-Bongo	1) Moonsweeper
2) James Bond - 007	2) Atlantis	2) River Raid	2) Burgertime
3) H.E.R.O.	3) Popeye	3) Tropical Trouble	3) Tarzan
4) Retorno de Jedi	4) Demon Attack	4) Mission-X	4) Montezuma Revenge
5) Front-Line	5) Q. Bert	5) He-Man	5) Antarctic Adventure

Como escolher o cartucho certo para o seu console

Na hora de escolher um cartucho com um jogo novo, deve-se tomar alguns cuidados básicos:

1) Pedir ao vendedor para colocar o cartucho num console semelhante ao que se tem em casa se o encaixe for difícil, pode haver incompatibilidade de sistemas. Existem quatro sistemas de videogame: Atari Odyssey Intellivision e Colecovision. Eles são incompatíveis entre si: cartuchos de um sistema não servem em consoles de outros.

2) Verificar se o cartucho está em bom estado (sem riscos, partes quebradas etc.) e observar a qualidade de imagem na tela do TV.

3) Checar se o cartucho é acompanhado de um manual ou folheto explicativo sobre seu funcionamento e o desenvolvimento do jogo.

4) Examinar bem o título do cartucho, se possível consultando o catálogo do fabricante. Alguns cartuchos têm nomes parecidos mas os jogos são completamente diferentes, em outros os nomes variam mas as ações são praticamente as mesmas.

MS. PAC-MAN

Sistema: Atari. Fabricante: Atari 83. Para um jogador, com joystick.

Os labirintos estão de volta! Agora é a namorada de **Pac-Man** que combate os terríveis fantasmas Inky, Blinky, Pinky e Sue. Com mais fome que o namorado, **Ms. Pac-Man** tem à disposição, além das pastilhas ("wafers") e pílulas de energia, diversas frutas e biscoitos: cereja (100 pontos), morango (200), laranja (500), biscoito (700), maçã (1.000), pera (2.000) e banana (5.000 pontos). Como no jogo anterior, **Ms. Pac-Man** apresenta as pílulas de força, localizadas nos quatro cantos da tela, que quando comidas tornam os fantasmas vulneráveis ao apetite da heroína, que também deve limpar todo o labirinto para passar para outro mais difícil.

São quatro variações de disputa representadas por símbolos especiais e pelo número de fantasmas caçadores. A variação "1" (marcada pela cereja) tem os quatro fantasmas e é a mais difícil. No nível "2", o mais fácil, deve-se fugir apenas de um fantasma, e é definido pela figura de um ursinho. Na variação "3" (dois ursos) existem três caçadores, enquanto o nível "4" (três ursos) apresenta três fantasmas. Todas as partidas, em qualquer variação, começam na fase da cereja (mais fácil) e vão se tornando mais complicadas até chegar a fase da banana.

Enquanto isso, o tempo de duração da pílula de energia vai diminuindo a cada labirinto transposto, sendo inicialmente de 8 segundos. Começando com quatro vidas, o jogador pode ganhar uma única extra ao alcançar os 10.000 pontos. O valor dos fantasmas, como em **Pac-Man**, se comidos com a força de uma mesma pílula, é progressivo (200 pontos pelo primeiro, 400 pelo segundo, 800 pelo terceiro e 1.600 pontos pelo último). Cada pastilha vale 10 pontos enquanto cada pílula soma 50 pontos.

Algumas das táticas sugeridas na análise de **Pac-Man** (**VIDEONews** nº 33) poderão ser utilizadas, com sucesso, para saciar a fome da heroína. Comece a disputa pela variação mais fácil, sentindo todos os caminhos do labirinto e a força de ataque dos inimigos (que ao menor contato destroem a mocinha), e para ir se acostumando com as manhas do controle e o poder de ação da comilona. À medida em que se sentir capaz de enfrentar perigos maiores vá passando para um nível mais difícil até chegar ao desafio maior, a luta contra os quatro caçadores simultaneamente. Use os túneis laterais para fugas difíceis e para alcançar fantasmas do outro lado, após comer uma pílula de força (claro!). Deixe para comer uma pílula quando dois ou mais inimigos estiverem próximos. Coma as pastilhas junto à casa dos fantasmas (quadrado central) com a energia adquirida para não ser surpreendido. Separe umas dez pastilhas para comer após a última pílula, tendo condições de somar muitos pontos ao atacar os fantasmas e, depois, comer as pastilhas restantes para mudar de tela.

O fantasma vermelho é o mais rápido e merece maior atenção. Existem 150 pastilhas em cada labirinto. As frutas costumam aparecer após se comer a 50ª e a 100ª pastilha. Saem por um dos quatro túneis laterais e andam pelo labirinto por 25 segundos até sumirem. Assim, limpe a tela contando as pastilhas comidas. Ao alcançar uma daquelas marcas, mantenha-se próximo aos túneis da esquerda. Se a fruta sair por um deles, pegue-a. Se sair pelos túneis do lado oposto, entre no túnel mais perto e pegue a fruta do outro lado.

A resolução gráfica é muito boa, com cores vibrantes e detalhes adicionais (várias frutas, novos labirintos, movimentação aleatória dos caçadores). Ao se comer uma pílula de força os fantasmas ficam azuis (de medo...), com música avisando a duração da energia. O joystick oferece boa resposta em seus comandos horizontais e verticais. Embora sem ser perfeito, funciona bem melhor que em **Pac-Man**.

Para quem gosta de jogos de labirinto, **Ms. Pac-Man** é uma excelente opção, bem superior ao videogame com seu "namorado". Disponível também em versão Colecovision.

Jorge Luiz Valle

CANAL 3
TUDO PARA SEU VIDEO E ATARI

AGORA TAMBÉM LOCADORA DE FILMES
COM MAIS DE 2000 TÍTULOS
LEGENDADOS
SELADOS E EM INGLÊS
(CIC, GLOBOVIDEO, NETWORK, ETC)
OU ENTRE COMO SÓCIO SEM PAGAR
JÓIA.

O Canal 3 fabrica cartuchos compatíveis com o Atari. Mais de 200 jogos diferentes (Chuch Norris, Roc'n Rope, James Bond, Space Shuttle, Montezuma, Popeye, etc.)

ATACADO E VAREJO PARA TODO BRASIL

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

E só inserir o SUPERCHARGER em 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).

Cr$ 12.000,

ECONOMIZE 80%

Supercharger

PARA SEU VÍDEO

1- Fabricamos tela para telão nacional e importado
2- Baterias para 1,2 e 6 horas para qualquer modelo
3- Cabos para ligar vídeo portátil no isqueiro do carro
4- Bolsas de couro e courvin para vídeos e câmeras
5- Malas para vídeos e câmeras
6- Fitas VHS
7- Capas de plástico para guardar fitas de vídeo
8- Cabos de RF, Baloons e Cachimbos
9- D visores para ligar vídeo em até 4 televisões
10- Extensões de 8 metros para ligar câmeras
11- Cabos para GX 88 e S9U da JVC
12- Capas de plástico para proteger vídeos
13- Cabos de áudio e vídeo para fazer cópias
14- Aparelhos antivídeo guard para fazer cópias
15- Fontes e carregadores p 2200, 3200, 5500, 6500, 8500, 9600
16- Cabos para ligar vídeo ao amplificador de som
17- Microfones, iluminadores e tripés
18- Malas para as novas câmeras com fita embutida (J.V.C. e Panasonic)
19- Vídeo clube com mais de 3000 fitas
20- Filmagens de casamentos e festas
21- Passagem de 8, super 8 e 16 mm p vídeo
22- Fitas p limpar cabeça de vídeo

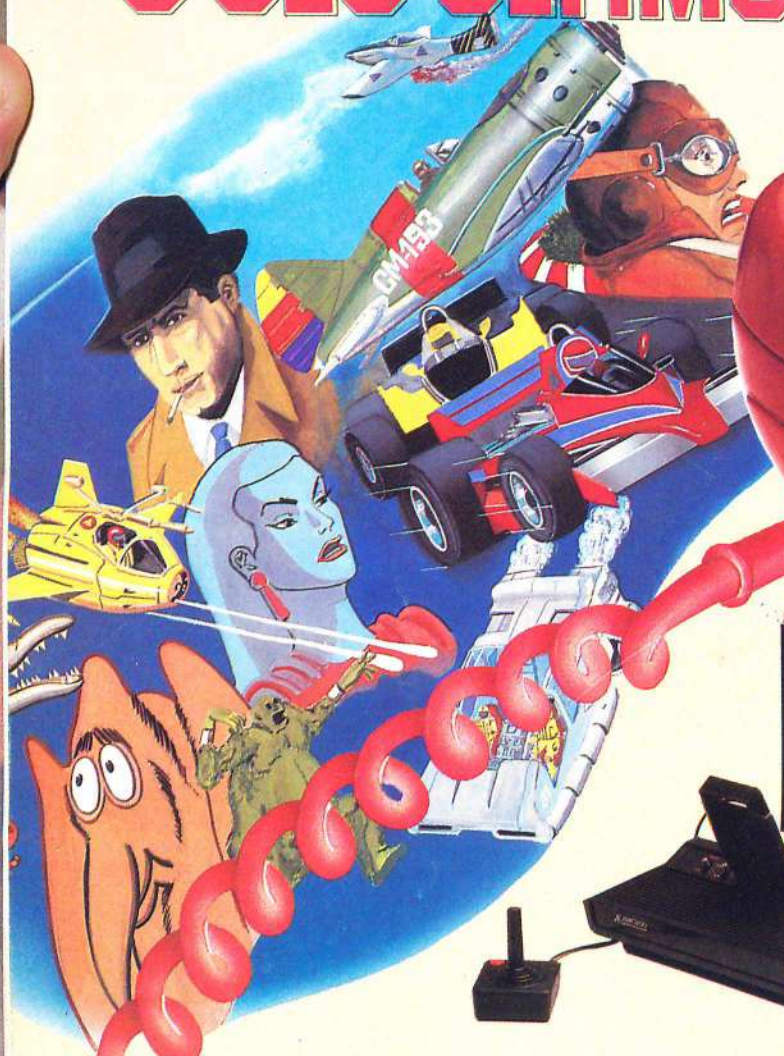
PARA SEU ATARI

1- Fabricamos mais de 220 cartuchos diferentes p Atari
2- Temos Atari Clube (sócio e aluguel)
3- Transformações, consertos, peças e acessórios
4- Vários modelos de Joysticks e Paddle
5- Pino p reposição dentro do Joystick
6- Cabos do Joystick p reposição
7- Capas de plástico p acondicionar 8 cartuchos
8- Malas p guardar o seu Atari

ATACADO E VAREJO
PARA TODO BRASIL

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

TELEGAME.
O SEU ÚLTIMO CARTUCHO





500 JOGOS NUM SÓ CARTUCHO.

Diga alô 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 será gravado, via telefone, no seu cartucho TELEGAME.
Você usa apenas um impulso do seu telefone, joga 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

SÃO PAULO
ÓTICA FOTO MODERNA
Rua Marconi, 44 – Rua Augusta, 2118
Rua Dr. Cincinato Pamponet, 98
Av. Paulista, 2073
Av. Ibirapuera, 3103 (Shopping Ibirapue

RIO
ÓTICAS BRASIL
Centro · Ipanema · Copacabana · Cat
Tijuca · Méier · Madureira · Bonsucesso · Pe
Jacarepaguá · Campo Grande · Bang
Caxias · N. Iguaçu · Niterói · Alcântar
Barra Mansa · Petrópolis · Resende

Prosper