

## CIFRAS &amp; TECNOLOGIA



Expert MSX, da Gradiente, em cena de 'Loading... Nossos Primeiros Jogos de Computador' Reprodução

# Documentário conta como surgiram primeiros jogos de computador brasileiros

Filme traz depoimentos de pioneiros e cenas de títulos clássicos dos anos 1980, antes da popularização da internet e dos games online

Gustavo Soares

**SÃO PAULO** Na década de 1980, entusiastas brasileiros podiam ligar um TK-90X, clone nacional de um computador da marca britânica Sinclair, e rodar "A Lenda da Gávea", jogo de aventura sobre uma nave alienígena escondida dentro da Pedra da Gávea, no Rio.

Essa nacionalização, contudo, não era apenas consequência da política industrial adotada pela ditadura militar, mas também o nascimento de uma cultura em torno dos computadores pessoais, que começavam a se popularizar pelo país.

Esse é o contexto abordado pelo documentário "Loading... Nossos Primeiros Jogos de Computador", dirigido por Marcus Garrett e Carlos Bighetti. O filme independente é fruto de um financiamento coletivo realizado pela internet em 2019, mas que, por causa da pandemia, só foi lançado em outubro deste ano.

O foco inicial é a chegada dos microcomputadores de uso pessoal ao Brasil, no começo dos anos 1980. Inicialmente voltada aos entusiastas de eletrônica, a tecnologia passou a ocupar lojas de departamento, movimentar a economia.

O filme traz depoimentos de protagonistas da indústria da informática da época, desenvolvedores dos primeiros jogos brasileiros e entusiastas do assunto. Além dessas figuras, "Loading" também é ilustrado com vídeos caseiros gravados no período, fotografias históricas e cenas de dezenas de jogos que marcaram essa era dos videogames.

Os jogos desses primeiros computadores, tanto nacionais quanto do exterior, chegavam a superar os dos videogames da época — Atari, Odyssey e Intellivision — em complexidade, recursos técnicos e processamento gráfico e sonoro.

Além disso, por causa dessa popularização, passou a existir um ecossistema em torno do setor. Fabricantes nacionais, pontos de encontro, clubes que comercializavam cópias de jogos vindos dos EUA, empresas que traduziam títulos, feiras e publicações especializadas, lojas de informática etc. E isso décadas antes da popularização da internet e dos jogos online.

Como em 1984 a Política Nacional de Informática estabele-



Tela inicial do jogo 'A Lenda da Gávea', de 1987

Reprodução

## ➤ JOGOS DA ÉPOCA

**"A Lenda da Gávea"**  
Aventura sobre uma nave alienígena escondida dentro da Pedra da Gávea, no Rio

**"Avenida Paulista"**  
Bruxa sequestra o diretor do Masp e ameaça transformá-lo em um bode

leceu uma reserva de mercado para computadores produzidos no país, eram vendidos por aqui ou clones de produtos estrangeiros ou que chegaram por contrabando.

Por isso, entre os computadores mais populares, como o Apple II, o MSX e o Commodore Amiga, havia similares nacionais como a linha TK, da Microdigital, e os CPs, da Proológica.

O documentário compreende o início da década de 1980 ao início dos anos 1990, quando há a consolidação do Personal Computer da IBM, após o fim da reserva de mercado no país, em 1992.

Enquanto os consoles eram aparelhos voltados aos jogos, os computadores pessoais se relacionavam com trabalho. Mas, como videogames não caem do céu, as mesmas linhas de códigos usadas para programas "sérios" nessas máquinas também poderiam ser usadas para criar jogos.

Figuras que posteriormente ficaram conhecidas pelo pioneirismo no setor, como Renato Degiovani e Luiz Fernandes de Moraes, detalham no documentário o desenvolvimento de jogos como "Amazônia", "Barravento" e o próprio "A Lenda da Gávea".

Maurício Bussab, criador de "Avenida Paulista", dá seu depoimento em frente ao Masp (Museu de Arte de São Paulo), palco do jogo lançado para MSX em 1986. Nele, uma bruxa sequestra o diretor do museu e ameaça transformá-lo em um bode.

"A contribuição de qualquer um que desenvolveu jogos naquela época é muito simples. É o simples fato de você provar para as pessoas que desenvolver software é possível,

que ele não é uma coisa que vem do espaço. Você senta e escreve", diz Bussab.

Muitos desses primeiros jogos de computador não eram nem sequer vendidos em mídias próprias, mas em revistas. Publicações especializadas dispunham de páginas ensinando como o próprio usuário programava os jogos em casa, linha por linha.

"Loading" também apresenta outras figuras conhecidas do meio, como Tadeu Curinga da Silva ("Em Busca dos Tesouros"), Ademir Carchano ("Disco Laser"), Mario Gouveia ("Countdown to the Death"), Manuel Fraguas e Luiz Capanema ("Sexy Game").

Posteriormente, os games passaram a ser distribuídos em fitas cassetes ou disquetes, mídias com armazenamento superior ao dos cartuchos dos consoles. E, como eram amplamente usadas, podiam ser copiadas e distribuídas, mesmo que ilegalmente.

O que também beneficiou a ascensão dos jogos de computador foi a crise dos videogames de 1983, causada por um mercado saturado e com títulos de baixa popularidade. Além disso, como computadores geralmente tinham mais memória e processadores melhores que os consoles, permitiam jogos sofisticados, com enredo e profundidade, o que atraía o público.

"Loading... Nossos Primeiros Jogos de Computador" foi lançado em 15 de outubro no MIS (Museu da Imagem e do Som), em São Paulo. O filme está disponível para compra no site da Bitnamic, empresa especializada em relançar jogos para plataformas obsoletas, por R\$ 44,90 (DVD) e R\$ 69,90 (Blu-ray).