

Ano 18 - Número 27



Jogos 80
18 anos!

A revista do entusiasta de videogames e microcomputadores clássicos

ATARI 50

OS 50 ANOS DA ATARI E OS 45 ANOS DO ATARI 2600



Entrevistas: Dante M. de Patta • Rubens Caruso Jr. • Marcelo Araújo



CURIOSIDADES

Morte e Renascimento do Jaguar	30
Pitfall! - 40 anos de aventuras	18
Outros aniversariantes de 2022	37

EDITORIAL 03

EVENTOS

9ª Retro-SC - Criciúma	36
------------------------------	----

JORNAL DA TELINHA 04

JOYSTICK

Dancing Plates	27
Rubinho Cucaracha	26

MICRO 80

Métodos modernos p/ micros clássicos ...	06
--	----

PERSONALIDADES

Dante Mendes de Patta	32
Marcello da Mesbla	22
Rubens Caruso Jr.	12

VITRINE

Evercade	15
Livro: Programadores Portugueses	29
Spiders and Flies	11

TELEX

50 anos de Atari e 45 de Atari 2600	40
O dia que passamos com o "ninja"	44



Edição 27 - Outubro/2022

EXPEDIENTE

Editores

Eduardo Antônio Raga Luccas
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Redatores desta Edição

André Luna Leão	Mario Cavalcanti
Eduardo A. R. Luccas	Pedro Ivo Prates
Eduardo Loos	Pedro Pimenta
Filipe Gracioli	Ricardo Pim
Filipe Veiga	Robson França
Marco Lazzeri	Sérgio Vares
Marcus V. G. Chiado	Wolfgang Garlipp

Revisão

Eduardo Antônio Raga Luccas
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Projeto gráfico e diagramação

LuccasCorp. Computer Division

Logotipo

Rick Zavala

Capa desta edição

Saulo Santiago

Foto da capa

Pedro Ivo Prates (Pedrux)

Agradecimentos

Dante Mendes de Patta
Marcelo Marcos de Araújo
Rubens Caruso Jr.

Escreva para a Jogos 80:
revistajogos80@gmail.com

www.jogos80.com.br

<https://www.youtube.com/channel/UCrwwuF025yUT00PjsW-KSGw>



Made with
 Macintosh  Adobe



A Jogos 80 atingiu a maioria! Sim, chegamos aos 18 anos de existência! Quando iniciamos o projeto da revista, lá em 2004, confesso: jamais imaginei, à ocasião, que 18 anos depois ainda estaríamos por aqui. Sem falsa modéstia, a Jogos 80 continuou, persistiu e segue viva justamente por causa de vocês, parceiros que contribuem com artigos, matérias e entrevistas, e leitores, fiéis amigos que não nos abandonam. Nosso muito obrigado!

Neste número, além de celebrarmos nosso aniversário, comemoramos os 50 anos da Atari (e os 45 do Atari 2600) e os 40 anos de Pitfall!, com duas matérias para lá de especiais - o Pedrux e o Marco Lazzeri capricharam realmente! Trazemos também algumas entrevistas bem interessantes, o review do incrível livro de nosso amigo de além-mar, o André Leão, e a crônica em que contamos como foi o encontro com Clive Townsend, o autor do lendário Saboteur! para o ZX Spectrum. E tem mais novidades!

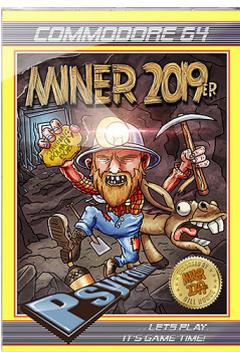
Ótima leitura a todos e, uma vez mais, muito obrigado,

Marcus Garrett e Eduardo Luccas.

Jornal da Delinha

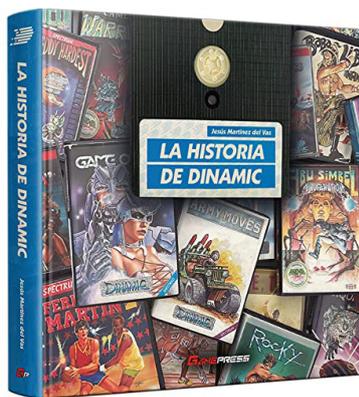
Novo jogo da série Miner2049er para o Commodore 64.

A Psytronik, uma softhouse europeia especializada em Commodore 64, lançou recentemente o que chamaram de “prequela” do clássico Miner 2049er, agora intitulado como Miner 2019er, jogo programado por Daniel Avery. Autorizado (e auxiliado) pelo autor original, o americano Bill Hogue, o novo título apresenta 25 telas diferentes, além de 3 níveis saídos diretamente da versão do ColecoVision. Há também elementos novos, tais como itens escondidos, níveis de bônus, medalhas e outras surpresas. Curiosidade: Miner 2049er saiu para praticamente todos os consoles e micros da época, e serviu de inspiração para a criação do clássico Manic Miner. Interessado? Adquira as versões física e/ou digital no site da publisher: <https://psytronik.bigcartel.com/product/miner-2019er-pre-order-c64>



Documentário sobre a espanhola Dinamic.

O livro de Jesús Martínez del Vas, “La Historia de Dinamic”, será adaptado para a TV espanhola na forma de série. A produção procurará revelar as origens da indústria de games na Espanha, país em que, em especial, o ZX Spectrum foi muito popular - e ainda é entre os entusiastas e colecionadores. O idealizador do programa é Javier Olivares, da criativa e divertida “El Ministerio del Tiempo”, com participações de Ezequiel Lara e Bruno Teixidor como roteiristas, e sob a batuta das produtoras Blackbox Media (Inglaterra) e EO Media (Espanha/EUA). A Dinamic foi fundada em 1983 pelos irmãos Ruiz e lançou uma enorme quantidade de jogos queridos, lembrados até hoje pelos fãs: Camelot Warriors, Army Moves, Navy Moves, After the War, Astro Marine Corps... a lista é enorme!

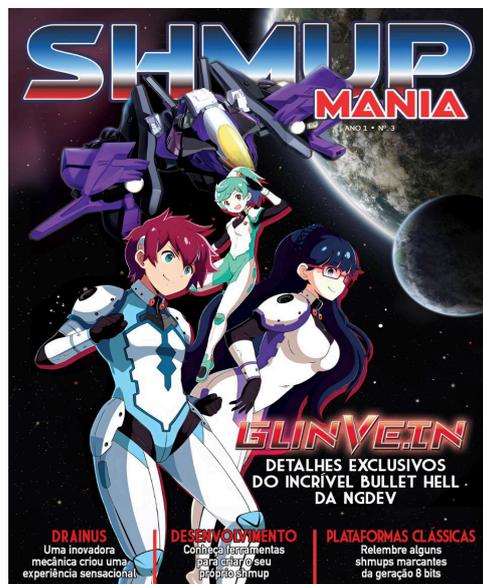


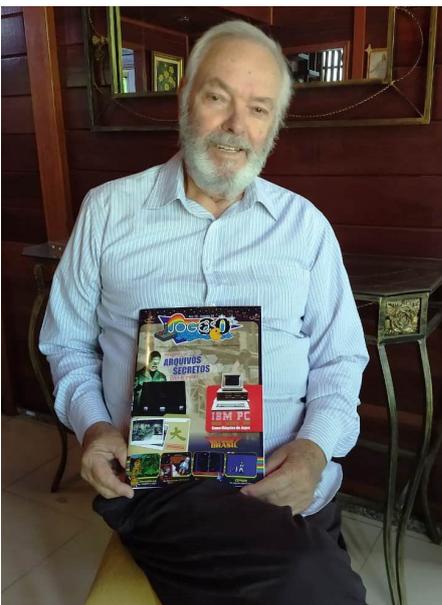
Shmup Mania nº 3 saindo do forno.

Está previsto para este mês de outubro o lançamento da terceira edição da Shmup Mania, revista brasileira dedicada aos jogos de nave, sejam para plataformas atuais ou clássicas. A Shmup Mania nº 3 traz na capa Gunvein, novo bullet hell da NGDEV. A revista pode ser encomendada pelo site oficial, em www.shmupmania.com.br, com opções para quem quiser o pôster do jogo ou garantir as edições anteriores.

Falecimento de David Ward, pioneiro da Ocean Software.

David Ward, cofundador da lendária Ocean Software, faleceu em maio último aos 75 anos de idade. Nascido em 1947, ele fundou a softhouse, que no início recebeu o nome de Spectrum Games, com o amigo Jon Woods. Operando em Manchester, Inglaterra, a empresa se tornou uma das maiores do ramo de jogos na Europa, tendo produzido títulos como Batman: The Caped Crusader, Chase H.Q., Cosmic Wartoad, Head Over Heels e os jogos da série Daley Thompson's. David deixou seis filhos e um legado nos games.





Um adeus ao Sr. Cezar Nalli.

Em 14 de junho, perdemos o Sr. Cezar Nalli, antigo proprietário da Milmar, fabricante, entre outras coisas, de videogames e de computadores nos anos 1980. Originalmente, a empresa (batizada em razão de dois funcionários, Milton e Martins) era do ramo de móveis de Cana da Índia, mas o foco mudou com o sucesso crescente do videogame, em 1983, em nosso país. Com a oferta de sociedade realizada pela Sayfi Computadores, por parte dos sócios Julio Albertoni e Euclides Camargo, a companhia mudou, cresceu e passou a produzir os consoles Dactar 007, Dactar, cartuchos e joysticks, doravante instalada num imenso barracão no Campo dos Amarais, em Campinas, interior de SP. Embora desconhecedor do assunto videogame, o Sr. Cezar resolveu aceitar o desafio e a coisa deslanchou. Em 1984, em virtude da mudança da fábrica para Manaus, ele optou por deixar a sociedade e prosseguir com o negócio de móveis, deixando a Milmar com os outros dois sócios. Adoentado fazia algum tempo, partiu aos 81 anos e deixou filhos. A Jogos 80 o entrevistou, não deixe de ler o material na edição de número 24.

Passamento do artista Oli Frey.

A Jogos 80 não pode deixar de noticiar a morte do artista suíço Oliver Frey, conhecido como Oli Frey, no dia 21 de agosto aos 74 anos. Radicado no Reino Unido, ele ilustrou, com sua bela arte, as revistas inglesas CRASH, Zzap!64, Amtix e outras. Como não se lembrar da emblemática capa da primeira edição da Crash? E a também sensacional edição da Zzap!64 em cuja capa o tema foi o jogo Elite? Ele também se aventurou no mundo dos quadrinhos, tendo participado de trabalhos como os da Him Magazine e Terminal Man, serializado em 1984. O trabalho de Oli certamente inspirou uma geração de jogadores, ilustradores e artistas.



K-jo Chases the Cheese em breve no MSX.

A Red Button Games, desenvolvedora brasileira capitaneada por Leonardo Santiago e focada na criação de jogos para plataformas clássicas, anunciou que em breve irá lançar uma versão para MSX de seu jogo de raciocínio K-Jo



Chases the Cheese, também disponível para Atari 2600 e Odyssey (em desenvolvimento). Neste título para MSX1, assumimos o papel do rato K-jo, que deve se locomover com inteligência em um labirinto para alcançar seu alimento favorito, um queijo. A desenvolvedora esteve presente no Canal 3 Expo 2022, onde demonstrou ainda os títulos Razor's Edge e Unholy, ambos para o Atari 2600. Mais informações, acesse o site da Red Button Games:

<https://www.redbuttongames.com.br>

MÉTODOS MODERNOS PARA MICROS CLÁSSICOS

Parte 2: ZX Spectrum

Robson França

Continuando nossa série de artigos sobre programação para micros clássicos, vamos entrar em uma das linhas de computadores mais populares dos anos 1980: o Sinclair ZX Spectrum. Criado pela Sinclair, o Spectrum se espalhou pela Europa graças à Timex, recebeu clones soviéticos e clones brasileiros, estes últimos pela Microdigital. Estamos nos referindo ao TK90X e ao TK95, micros que fizeram sucesso no Brasil e em outros países da América do Sul.

Quase quarenta anos se passaram. Com a modernidade tecnológica, a abundância de informação e ferramentas modernas, qualquer pessoa pode construir programas para essa linha de computadores, desde o entusiasta que mexeu com esses micros na infância e/ou na adolescência até aquele ou aquela que utilizou essas máquinas de forma profissional.

O acesso à rede de computadores – a Internet – ampliou os horizontes e a rede de contatos para quem quiser se aventurar no mundo dos micros clássicos. E com o Spectrum não seria diferente. Da grande gama de livros e revistas disponíveis em repositórios como o Datassette (<https://datassette.org>), passando por repositórios de arquivos como o site OldPlayers (<https://oldplayers.com.br/wp/>), o site World of Spectrum (<https://worldofspectrum.org/>) e o site archive.org (<https://archive.org>), não podemos reclamar da falta de informação e conteúdo. Aliado a tudo isso, temos microcomputadores modernos mais que capazes de executar emuladores e softwares que possibilitam criar programas completos para os micros da linha Spectrum. Esse é o propósito deste artigo: mostrar as principais ferramentas que podem ser utilizadas em microcomputadores modernos para construir programas e jogos para os nossos Speccys.



Editor de código

Um dos editores de código mais populares atualmente é o Microsoft Visual Studio Code (<https://code.visualstudio.com/>). Gratuito, de código aberto e baseado no software Electron, o Visual Studio Code permite editar código-fonte de programas em diversas linguagens. Graças a algumas extensões, o trabalho de codificar programas e jogos para plataformas clássicas é bastante facilitado. Podemos destacar as extensões Zeus Z80

Assembly, que destaca e coloriza os mnemônicos do Assembly do Z80, e o Z80 Assembly Meter, que mostra a quantidade de bytecodes e ciclos de máquina de que as instruções Assembly necessitam.

```

12  ORG 32768
13
14  main:
15      LD HL, gatopreto
16      LD DE, 16384
17      LD BC, 6912
18      LDIR
19  lpc:
20      JR lpc
21
22  gatopreto:
23      DEFB 0,143,195,125, 0, 7,136,176
24      DEFB 74, 65,234,166, 0,104, 42,155
25      DEFB 169,162,229,234,191,238,239,254
26      DEFB 238,235,202,175,234,234,170,170
27      DEFB 101,152, 69,218, 32, 2,133,105
    
```

Para os programadores BASIC, há a extensão ZX BASIC, que realiza o mesmo processo de destaque e colorização dos comandos BASIC. Por fim, um dos recursos mais importantes do Visual Studio Code é a sua integração com ferramentas de controle de versão de código-fonte, como Git e Mercurial. Assim, seu motor gráfico perfeito ou seu jogo triplo-A para Spectrum não ficam perdidos e se torna possível rever todo o histórico do código, voltando no ponto do tempo quando o pulo do personagem no seu jogo de plataforma ainda estava funcionando, por exemplo.

Compiladores cruzados

Um compilador cruzado permite a compilação de código destinado a uma determinada plataforma em outra. Esse recurso é bastante útil para compilar o código escrito - no seu editor de código - em seu PC supermoderno para que ele possa ser executado em emuladores ou até mesmo no micro clássico real. Falando especificamente de compiladores cruzados voltados para micros e arquiteturas clássicas, podemos mencionar o excelente assembler Pasm (https://pasm.speccy.org/), que consegue gerar arquivos TAP (representações rudimentares do conteúdo de fitas cassetes), além de arquivos binários. Também é possível gerar arquivos TAP com um carregador BASIC, que faz todo o trabalho de executar o código de máquina.

```
pasm --tapbas .\gatopreto-20220619_150510.ASM gatopreto.tap
```

Um outro "compilador" que auxilia bastante na preparação de arquivos TAP com nossos programas e jogos é o ZMakeBAS (https://github.com/z00ml28/zmakebas), que recebe como entrada um arquivo texto com o programa BASIC e é capaz de gerar o arquivo TAP correspondente a ser carregado em um Spectrum com um simples comando LOAD "".



```

relevo.bas
D:\> sevenup > relevo.bas
1 10 REM RELEVO TRIDIMENSIONAL
2 20 INK 2: PAPER 7
3 30 CLS
4 40 FOR A=0 TO 10 STEP .2
5 50 FOR X=0 TO 10 STEP .1
6 60 LET Y=-10*COS(3*SQR((X-5)*(X-5)+(A-5)*(A-5)))/2+50
7 70 PLOT X*24+A,Y+A*10
8 80 NEXT X
9 90 NEXT A
10 99 GO TO 99
  
```

```

Fuse
File Options Machine Media Help

Program:
10 REM RELEVO TRIDIMENSIONAL
20 INK 2: PAPER 7
30 CLS
40 FOR A=0 TO 10 STEP .2
50 FOR X=0 TO 10 STEP .1
60 LET Y=-10*COS(3*SQR((X-5)*(X-5)+(A-5)*(A-5)))/2+50
70 PLOT X*24+A,Y+A*10
80 NEXT X
90 NEXT A
99 GO TO 99

OK, 0: 1

Spectrum 48K
  
```

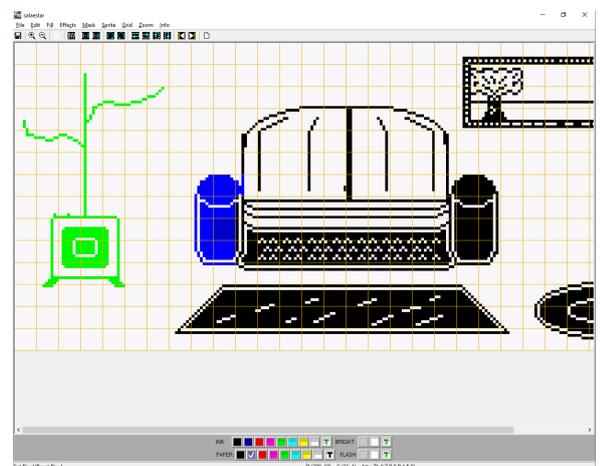
Cabe menção honrosa ao lendário compilador cruzado Small Device C Compiler ou sdcc (<http://sdcc.sourceforge.net/>) para códigos escritos na linguagem C, e que possui suporte para diversas plataformas e diversos microprocessadores, não se limitando ao Z80.

Editores gráficos

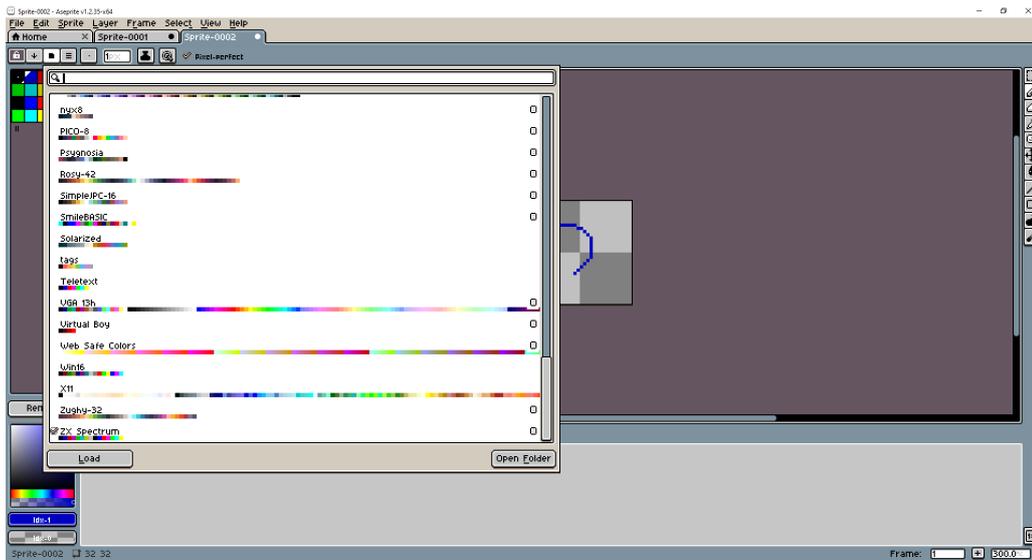
Em tese, para se gerar imagens para os micros da linha Spectrum, bastaria seguir as regras referentes ao modo gráfico do micro:

- Resolução de 256 pixels de largura por 192 pixels de altura.
- 16 cores (na verdade, 15 cores, pois há duas cores pretas iguais).
- Em células de 8 por 8 pixels, apenas duas cores são possíveis.

Para as duas primeiras regras, o procedimento é relativamente simples em praticamente qualquer editor gráfico, como o Adobe Photoshop (<https://www.adobe.com/br/products/photoshop.html>) ou o Gimp (<https://www.gimp.org/>). No entanto, as coisas ficam mais complicadas quando devemos pensar na terceira regra. Um editor gráfico voltado para produzir imagens para o ZX Spectrum é o SevenUP (<https://metalbrain.speccy.org/down-eng.htm>). Ele permite a edição simples de gráficos, a importação de imagens em diversos formatos, tais como JPEG, PNG, BMP, SCR, entre outros, e a exportação para formatos de imagens tradicionais – como JPEG e PNG – e código assembly, o que permite combinar os recursos do Sevenup com o editor de código e um compilador cruzado como o Pasm0. Finalmente, o SevenUP respeita todas as três regras citadas previamente, em especial a terceira regra referente aos atributos de cor em células de 8 por 8 pixels, isto é, o que nós vemos na tela do editor acaba sendo o que veremos na tela do Spectrum.



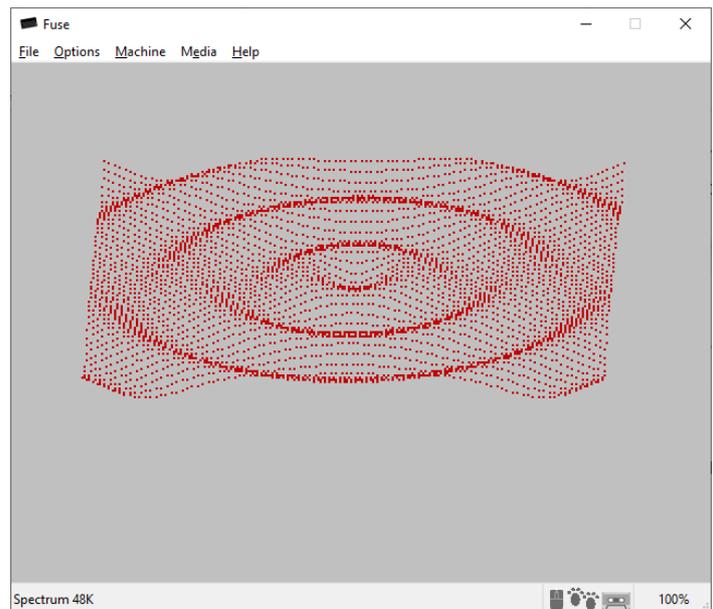
Uma segunda opção de editor gráfico é o software pago Aseprite (<https://www.aseprite.org/>). Projetado para desenhar sprites, o Aseprite possui vários recursos para o desenho de sprites tanto estáticos quanto animados. Um desses recursos é a possibilidade de utilizar paletas de cores baseadas em micros e consoles de videogame clássicos. Infelizmente não há opção de restringir em duas cores por célula de 8 por 8 pixels, porém, as demais funcionalidades do Aseprite acabam facilitando muito a vida dos artistas gráficos que buscam um estilo visual mais próximo dos jogos e programas dos micros clássicos. Combinando os recursos do Aseprite com os do SevenUP, nada impede que seja possível gerar gráficos totalmente compatíveis com o ZX Spectrum. Vai dar um pouco de trabalho, mas irá valer a pena.



Emuladores

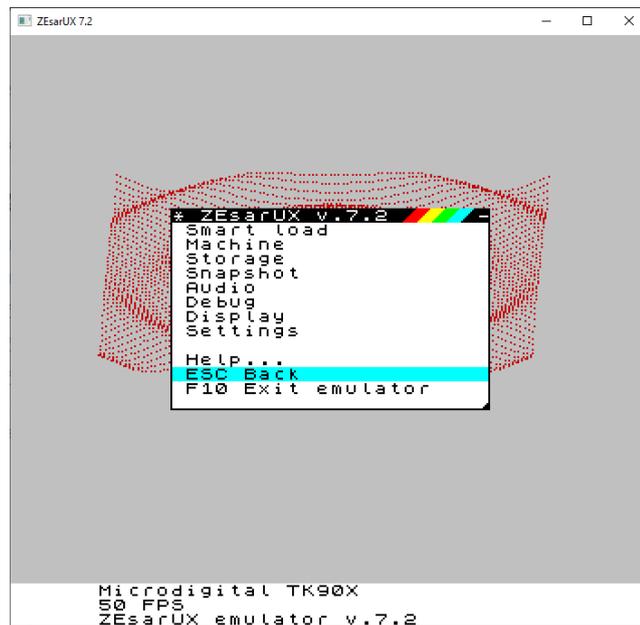
Antes de ver como o seu jogo ou programa ficou no Spectrum ou TK 90X, podemos ver o resultado em emuladores. De modo geral, os emuladores possuem um certo nível de precisão em relação ao hardware real. Por sua vez, alguns emuladores são mais tolerantes e permissivos quanto ao que os programas podem fazer, e isso pode levar a resultados inesperados quando tais programas forem levados para o computador físico. Porém, se tivermos esses aspectos da precisão e da tolerância em conta, os recursos disponíveis nos emuladores – visualizar e editar a memória, execução passo a passo, entre outros – fazem tudo valer a pena.

Um dos emuladores mais tradicionais dos micros da linha ZX Spectrum é o Fuse (<http://fuse-emulator.sourceforge.net/>), que conta com vários recursos úteis para jogadores, entusiastas e desenvolvedores. Disponível para



diversas plataformas, como Windows e Linux, o Fuse consegue emular vários micros da linha Spectrum, como o Spectrum 128, o +2, o +3, os clones soviéticos Pentagon, os micros Timex Sinclair etc. No entanto, o ZX Spectrum Next ainda não é emulado pelo Fuse.

Em tempos recentes, surgiu um novo emulador também dotado de vários recursos e capaz até de emular o ZX Spectrum Next. Trata-se do ZEsarUX (<https://github.com/chernandezba/zesarux>). Assim como o Fuse, permite acessar toda a memória e executar o código passo a passo, bem como implementa diversos acessórios para micros Spectrum, como a DivIDE, por exemplo. O ZEsarUX possui uma interface simples baseada em menus com um visual retrô, como se fossem desenhados pelo próprio Spectrum.



E no micro real?

Finalizamos este artigo com as opções que implementamos até o momento em computadores modernos para se utilizar em nossos micros clássicos. Para tanto, podemos usar um conversor de TAP para WAV e tocar o arquivo WAV para ser lido pelo nosso TK 90X ou Spectrum. Utilizando acessórios como o TZXDduino (<https://arduitape.blogspot.com/>), basta gravar o arquivo TAP em um cartão de memória e carregar diretamente o arquivo no micro real, como se conectássemos o gravador cassete à entrada de áudio (EAR). Outra opção para os usuários da DivIDE é colocar o arquivo TAP no cartão de memória e carregar o arquivo diretamente, utilizando o firmware FATware.



Spiders and Flies:

novο jogo de Atari brasileiro!

Ricardo Pim

Em uma noite fria e úmida, uma inocente mosca afastada de seu grupo está perdida na floresta, quando em certo momento percebe estar cercada por uma família de aranhas famintas tentando devorá-la. Quanto tempo ela irá resistir aos ataques?

O mundo homebrew para o Atari 2600 tem estado aquecido nos últimos meses. Apesar da crise causada pelo Coronavírus, algumas produtoras nacionais e internacionais têm lançado vários jogos novos para este querido console. Não ficando de fora, a Game Select preparou para este mês seu mais novo lançamento, Spiders and Flies. Neste shooter, o jogador irá controlar uma mosca que, voando baixo, tenta se defender do ataque de uma família de aranhas. A aranha mãe faz movimentos laterais na copa das árvores tentando se aproximar da mosca, ao mesmo tempo em que envia para o ataque sua tropa de filhotes.

Você irá morrer e não há nada que se possa fazer!

Spiders and Flies é um jogo de tiro ao melhor estilo dos jogos de Atari 2600 lançados na época de ouro do console, marcando com boas lembranças a infância de muitos, em que a maior preocupação do jogador era arti-

rir em tudo que se movia.

Em entrevista à nossa Jogos 80, Ricardo Pim, 43, criador do jogo, explica suas motivações para este novo título: "Esse jogo foi pensado para



SPIDERS AND FLIES



ter uma jogabilidade descontraída, com dificuldade moderada e progresso rápido, mas com o sentimento de 'quero progredir ainda mais', onde o jogador viverá a magia de enfrentar o desconhecido, descobrir por si só os padrões de ataque ou defesa e assim poder traçar a própria estratégia para se manter vivo o maior tempo possível, brigar por pontuação e vencer."

Assim como a maioria dos jogos de Atari lançados oficialmente nas décadas passadas, Spiders and Flies se manteve fiel ao tamanho padrão de 4 Kb. Mas... Por que? Ricardo Pim explica: "Apesar de atualmente ser muito tranquilo criar jogos com tamanhos de 32 Kb ou mais, como os dois últimos lançamentos da Game Select (Asteroids Attack e Space Pac-Man), para Spiders and Flies tentei ao máximo me limitar ao tamanho de 4 Kb. Eu poderia facilmente criar telas de bônus, batalhas diretas com chefes de fases e o que mais a imaginação permitisse, mas praticando essa limitação, pude criar algo simples de jogar, bem ao estilo Atari 2600 de ser."

Spiders and Flies foi lançado em setembro, com produção de Wilson Gutierrez e arte de Saulo Santiago. Você poderá adquirir sua cópia enviando um e-mail para atarigameselect@gmail.com ou acessando a página da Game Select: <http://www.gameselect.com.br>.

J80



ENTREVISTA: Rubens Caruso Jr.

A Jogos 80 e o site Intellivision Brasil, do nosso amigo Sergio Vares, entrevistaram Rubens Caruso Jr., antigo estagiário da Digiplay (SHARP do Brasil) que trabalhou diretamente com o Intellivision demonstrando jogos em lojas, bem como em duas edições da UD, a Feira de Utilidades Domésticas, realizada anualmente no Anhembi, em São Paulo. Rubens contou a vocês, caros leitores, diversas curiosidades e causos legais. Acompanhem!



Entrevista:

**Marcus Vinicius Garrett Chiado
Sergio Vares**

Jogos 80: *Rubens, como surgiu a oportunidade de ser contratado pela SHARP do Brasil para trabalhar com o Intellivision?*

Rubens Caruso Jr: Primeiro, quero agradecer a oportunidade de poder falar de uma fase tão boa, de grandes lembranças. Foi através de um anúncio afixado num mural de estágios da PUC-SP. A oferta não especificava o setor ou o produto, mas procurava jovens universitários para estagiarem na empresa. Fui ver do que se tratava e acabei contratado!

J80: *Como era o treinamento para aprender a jogar? Lembra-se de quais eram os jogos?*

RC: A SHARP tinha um bem estruturado departamento de treinamento - era uma empresa grande, líder de mercado em vários segmentos, e a concorrência era forte. O Intellivision era muito diferenciado, os jogos tinham uma qualidade visual muito acima do padrão (considerando-se o contexto da época, claro!), e a ideia era que cada "jogador" ali se desenvolvesse. Nos anos 1980 era quase um sonho poder jogar videogame sem pressão, e a Sharp ainda me

pagava para isso! Assim, o pessoal do treinamento apresentava os jogos, mostrava os conceitos iniciais do produto e aí era jogar, jogar e jogar até ir aprendendo os caminhos. Particularmente, gostava muito do Burger Time, eu me especializei nele, e hoje, quando o vejo no YouTube, bate aquela nostalgia. Até me arrisco um pouco em alguns jogos online, mas só de brincadeira. Outros jogos que recordo ter treinado foram Pitfall!, Tron e Reversi.

J80: *Sensacional, Rubens! Você mantém contato com alguém que conheceu no programa de estágio?*

RC: Sim, grandes amizades com pelo menos quatro pessoas que iniciaram junto comigo. Claro que hoje em dia é muito mais fácil localizar e manter contato, desde os tempos do Orkut. Como não moro mais em São Paulo, fica difícil o contato pessoal, mas de tempos em tempos pelo menos um café tomamos juntos.

J80: *Você possui algum documento da época? Crachá, contrato, panfleto? Quanto tempo durou o estágio?*

RC: Infelizmente, não guardei nem mesmo fotos daquela época, só o registro de "Demonstrador" na carteira de trabalho. O estágio durou cerca de um ano,



PERSONALIDADES

depois acabei contratado para trabalhar no departamento de Marketing da empresa, aproveitando esse conhecimento de campo adquirido. No começo era basicamente a coleta de dados de produtos concorrentes e preços em todas as lojas paulistanas, na época concentradas no centro da cidade. Esse trabalho serviu como uma forte base para eu trabalhar no desenvolvimento de novos produtos, chegando a gerente de produtos de videocassete até o ano de 1994, quando deixei a empresa para iniciar um projeto próprio na área editorial.

J80: Em quais lojas você demonstrou o Intellivision? Qual era a reação das pessoas?

RC: Fiz demonstrações em grandes (e extintas) lojas de São Paulo, como Mappin, Mesbla e Ultramar. Dependendo de onde estava exposto o console (e o tamanho da TV em uso), literalmente juntava gente! Naquela época o foco estava muito mais nas crianças, mas os adultos sempre pediam para "testar", para desespero dos pequenos... Outras lojas também eram visitadas, dependendo das negociações com a área comercial.

J80: E em relação às feiras? Quais são as suas lembranças, por exemplo, da UD?

RC: Considerando-se que eu tinha 22 ou 23 anos, a UD era uma grande festa. Uma oportunidade de conhecer várias marcas de todos os tipos de produtos, conhecer muita gente e eventualmente até receber um convite para uma entrevista de emprego. Era

puxado, jornadas diárias longas e cansativas, mas a diversão valia. De novo, reitero: eu era jovem e a empresa me pagava para jogar videogame! Impossível não ter saudades daquele tempo. Teve uma UD em que trabalhamos com um uniforme sensa-

cional, bem característico dos anos 1980, com um colete colorido. Eu gostaria de ver uma foto dessa época, mas, no tempo de câmeras de filme, não era tão comum registrar tudo como hoje em dia. Uma UD inesquecível foi a de 1984. Havíamos chegado

cedo, bem antes da abertura para o público, para deixar tudo preparado e acertar detalhes de bas- ➤



Intellivision nacional.



Propaganda impressa de lançamento de jogos para o Intellivision (na imagem, o jogo 'Reversi').



PERSONALIDADES

tidores (tem muito trabalho envolvido) por trás do espaço de exposições do estande. Lembro que por volta das 10 da manhã daquele dia, ouvi um som de avião muito forte, como se estivesse dando um rasante sobre o Pavilhão do Anhembi. Achei estranho, mas como o local fica ao lado do Campo de Marte, poderia ser algo normal. Segundos depois um tremendo barulho, o avião entrou pelo telhado e caiu dentro do espaço, atingindo estandes e ferindo pessoas. Minha primeira reação foi correr para ajudar no que fosse possível, no contrafluxo das pessoas querendo fugir, em pânico. Felizmente os bombeiros chegaram imediatamente - provavelmente o piloto já tinha alertado sobre problemas. Eles controlaram o resgate e o risco de incêndio, e deixamos o local, conforme orientação dos próprios bombeiros.

J80: Essa história é bem conhecida. Imaginamos o susto! Agora uma pergunta clássica que jamais deixamos de fazer: você teve dificuldades para se adaptar ao controle do Intellivision?

RC: Realmente, essa é (e era, naquela época!) clássica. Como eu não tinha grande experiência com videogames, não houve a menor dificuldade com os controles "de disco", como dizíamos na época. Na verdade, usávamos essa característica como argumento positivo de venda, em comparação, por exemplo, com o Atari, que era sucesso na época.

J80: Depois do Intellivision, você teve outras experiências profissionais com games?



Caixa do jogo "Burgertime" (à esquerda) e seu respectivo "overlay" (à direita), ambos nas versões nacionais lançadas pela Digiplay/Sharp.

RC: Sim, já nos anos 1990, como gerente de produtos, participei do projeto Nintendo, que passou pela SHARP (pouca gente sabe disso!), mas acabou ficando com a Gradiente. Naquela época, minha participação foi no desenvolvimento comercial do produto, em especial o complexo planejamento de vendas dos jogos. Já estávamos até planejando a campanha de lançamento quando a empresa abortou o projeto. Confesso que fiz umas horas extras jogando Mario Kart, mas esse caso não tem nada a ver com o Intellivision.

J80: Quantas curiosidades legais, muito obrigado pela entrevista, Rubens!

RC: Eu que agradeço!

J80



Evercade

opção acessível aos colecionadores!



Filipe Gracioli

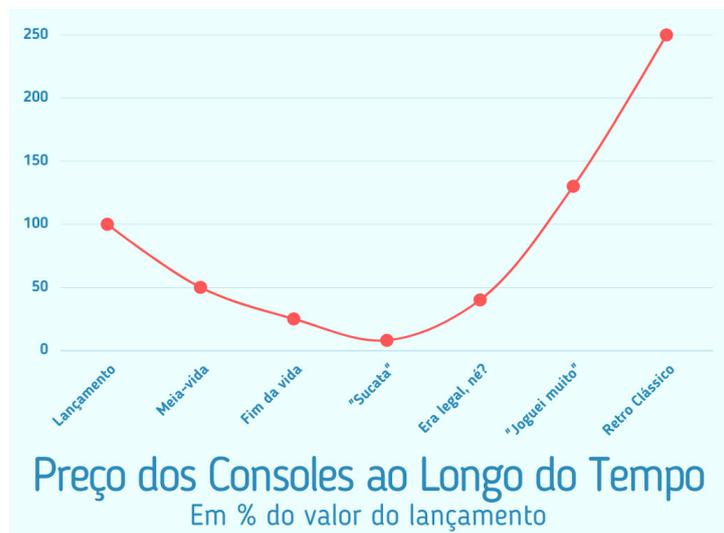
O colecionismo é um fenômeno engraçado que tem suas regras próprias, muitas vezes desafiando qualquer lógica ou razão. Eu vou precisar filosofar um pouco para falar sobre o Evercade, mas peço que o leitor confie em mim, pois é impossível falar deste novo console sem falar de coleções e do hábito de colecionar videogames antigos, que tornou-se um fenômeno global.

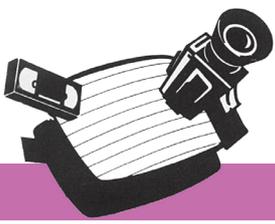
No fim dos anos 1990, um amigo meu me deu de presente um Super Nintendo e um Mega Drive, os quais eu tenho até hoje. Se vocêacompanha os preços desses aparelhos, deve pensar que meu amigo era rico ou maluco, mas não, ele só não os queria mais, pois havia comprado um PlayStation. Essa história era muito comum na época, videogames da geração passada não valiam nada, e ninguém queria acumular aparelhos em casa se tinha comprado um mais novo. Acredite, muita gente ganhou aparelhos simplesmente porque o ex-dono queria ter mais espaço no armário.

O colecionismo de Retrogaming, portanto, não existia até então. Uma ou outra pessoa podia ter uma coleção, mas ninguém esperava que o videogame antigo pudesse vir a valer uma fortuna no futuro. Eis que, geração após geração, a forma como se comercializariam os consoles antigos mudaria

drasticamente. As pessoas sentiam saudades dos aparelhos antigos, de poder não só jogar, mas ver, tocar e colocar na prateleira os jogos que tiveram - ou que nunca tiveram.

O que motivou isso foram diversos fatores, dentre eles o acesso aos aparelhos. A Internet conectou as pessoas, que passaram a saber como e onde procurar pelos itens, e agora o videogame não era apenas um brinquedo, mas um objeto de coleção. Iniciaram-se "dois jogos", o de jogar e o de colecionar, que envolve buscar itens e, principalmente, se frustrar por não conseguir ou não ter dinheiro para pagar pelos preços exorbitantes. Veja o gráfico abaixo para entender o que acontece com os preços dos retrogames:





O console era lançado, ia desvalorizando até chegar ao preço de "sucata", até que o público lembrasse dele com nostalgia, e bem, aí começam os papos na Internet, as buscas, os leilões, e o interesse sobre os videogames que todos nós "jogamos muito" volta a crescer e, com ele, os preços. Ah, e claro, se algum console for consagrado como "clássico" por ser amplamente conhecido, raro ou aclamado, o preço pode chegar a valores realmente exorbitantes. E não pense que por qualquer motivo que seja os preços venham a cair, porque não vão. O que é raro só fica mais raro (e por consequência, caro!).

Só que aí fica um problema: e quem resolveu colecionar agora e simplesmente não consegue comprar nada, seja pela raridade, pelo preço ou pela quantidade de espertinhos arrancando o couro de quem só quer ter uma coleção, por mais humilde que seja? Os preços de absolutamente qualquer retroconsole está pela hora da morte, e não é incomum adquirir itens caros e que já foram absurdamente usados e abusados, remendados e cujo funcionamento não é garantido?

Se você descobriu agora sua vontade de colecionar e não é filho do Tio Patinhas, não se preocupe: a Blaze resolve isso pra você. O Evercade é uma alternativa relativamente barata e cheia de títulos de peso. O console foi lançado na Europa e nos EUA, mas empresas do mundo todo estão licenciando títu-

los para ele, e a biblioteca já passa de 300 jogos em pouco mais de dois anos.

Os jogos são distribuídos na forma de cartuchos, que são sempre coletâneas.

Cada cartucho vem com um estojo e um manual colorido, perfeitos para serem colocados na estante. Os jogos rodam usando emuladores dedicados, especialmente desenvolvidos para o Evercade, e a qualidade de emulação é excelente. O console recebe atualizações e patches via Internet, mas não há loja virtual, visto que a filosofia do Evercade é toda embasada em lançamentos físicos.

Os cartuchos vêm em 3 "sabores". Há coletâneas de jogos de arcade (cartuchos roxos), consoles (vermelhos) e microcomputadores (azuis), e tudo é acessado através de uma bonita interface gráfica. As empresas que estão dando suporte ao aparelho são diversas, como Technos, Jaleco, Bitmap Brothers, Gaelco, Namco, Atari, Toaplan, Irem, Gremlin, Codemasters, Data East, dentre outras. Sendo assim, o que não faltam são opções de jogos! Já foram lançados cartuchos com até 18 jogos, e o preço deles gira em torno de 20 dólares.

Há dois modelos de Evercade: o portátil e o tradicional, de nome "Evercade VS", e ambos usam os mesmos cartuchos. A tela do portátil é uma IPS de alta resolução e possui boa luminosidade e ângulo



Cartucho do Evercade na caixa



Evercade modelo VS.



de visão. O portátil tem o mesmo formato do controle do VS, o que ajuda o jogador a não se atrapalhar caso migre de um para o outro. O Everdrive VS tem saída HDMI, compatível com qualquer TV moderna, e duas entradas de cartuchos, que fazem a mesma coisa, mas é só para aumentar a quantidade de jogos disponíveis na tela ao mesmo tempo. Ambos os modelos são muito bem construídos e têm preço justo pelo que é oferecido, sendo ambos vendidos nos grandes sites por volta de 100 dólares, nas versões mais baratas. Há pacotes com vários controles e cartuchos, ao gosto do cliente.

E é claro que surge o questionamento do porquê de existir um console feito este, sendo que tudo o

que roda nele pode rodar em um emulador, porém, a resposta é muito simples: a proposta do Evercade é ser um aparelho capaz de rodar cartuchos físicos, oficiais, testados, e que não necessitem de conhecimento técnico nenhum do usuário, sendo que o acervo, no final, se transforme em uma coleção.

É um console feito para quem não quer ter nenhuma dor de cabeça, quer colecionar jogos físicos e ter acesso aos mesmos títulos de sucesso dos micros, arcades e videogames clássicos sem gastar uma fortuna!

J80



Cartuchos nas 3 versões: micros, arcades e consoles.





PITFALL!



40 Anos de Aventuras

Marco Lazzeri

É um clichê enorme falar que algo “mudou tudo” ou “revolucionou sua área” – especialmente quando olhamos para trás com lentes de nostalgia. Mas não há como dizer nada diferente quando estamos nos referindo às incríveis aventuras de Pitfall Harry em busca de tesouros preciosos em uma floresta tropical: Pitfall!, lançado em 1982 para o Atari 2600, realmente é um dos raros jogos que mudou tudo. Afinal, Pitfall! foi o jogo que, sozinho, definiu o conceito de “jogo de plataforma”: um mundo enorme a ser explorado pelo personagem principal, com diversas telas que se sucedem, com diversos níveis para explorar, inimigos espalhados pelo mundo e um objetivo claro. Não é exagero nenhum dizer que sem Pitfall! não haveria Mario, Megaman, Sonic ou Metroid – ou mesmo Tomb Raider e Uncharted.

E pensar que tudo começou como um exercício descompromissado de um dos maiores nomes da história do Atari – e dos videogames em geral: David Patrick Crane.

O PAI DE HARRY

David Crane é uma das figuras centrais da história dos videogames. Começou sua vida profissional como designer de chips, e em 1975 aceitou o convite de Nolan Bushnell para ser um dos programadores

originais do sistema que sua empresa estava desenvolvendo – o Atari VCS. Embora nenhum dos seus jogos tenha sido parte do line-up inicial de 9 jogos do Atari (o famoso set gatefold), seu primeiro jogo, Outlaw, foi lançado na primeira onda de jogos que se seguiu ao lançamento. Ainda pela Atari, Crane lançou mais dois jogos: Canyon Bomber e Slot Machine.

Nessa época o clima na Atari havia mudado: Bushnell tinha sido expulso da companhia, e a nova gestão tratava os programadores e engenheiros como um mal necessário. Em uma reunião em 1979 com o presidente da empresa, Ray Kassar, um grupo de designers pediu mudança: queriam bonificações e reconhecimento. Kassar, de forma abrupta, disse o que pensava: “Qualquer um pode criar um jogo. Vocês não são diferentes de um designer de toalhas”. Isso foi demais para a gang of four, o grupo de quatro programadores considerados a força motriz por trás da Atari e que havia criado os jogos responsáveis por 60% das vendas da empresa. Crane e seus amigos Larry Kaplan, Alan Miller e Bob Whitehead pediram demissão da companhia e fundaram sua própria empresa, a Activision – a primeira desenvolvedora independente de jogos (ou third party) da história.

Nessa época, Crane estava “cansado de criar jogos de naves e aviões”, como disse em uma palestra na GCD. Em 1979 ele fez, como experiência, uma animação de um boneco correndo. “O boneco na



Arte de Pitfall!, utilizada na caixa do jogo e em propagandas.

verdade era eu. Eu ficava em uma posição, pegava um pedaço de papel quadriculado e tentava reproduzir aquela pose”, ele contou em um artigo para a revista Retro Gamer Magazine. Crane produziu o código que mostrava o boneco animado correndo pela tela, mas não conseguiu pensar no que fazer com ele. E logo partiu para seu próximo projeto.

Isso se repetiu por três anos: Crane terminava um jogo, pegava seu código do “homem correndo”, tentava criar algo com ele, desistia e partia para seu próximo projeto. Até que em 1982 a inspiração surgiu. David contou à RGM como, sentado em frente a um pedaço de papel, tudo aconteceu: “Bom, eu tenho um homem correndo... Vamos colocá-lo em um caminho”, e desenhou duas linhas no papel. “Esse caminho precisa estar em algum lugar, então vou fazer uma floresta”. E aí faltava criar o objetivo do jogo: “Eu desenhei tesouros para coletar, inimigos para evitar e Pitfall! tinha nascido. O desenvolvimento do conceito do jogo demorou menos de 15 minutos. Agora era só gastar 1000 horas escrevendo

o jogo”.

CRIANDO UM ÍCONE

Domar o Atari não é fácil. O hardware do console é enxuto ao máximo, com várias saídas usadas para cortar custos no seu desenvolvimento (em 1976 qualquer recurso extra tinha custos elevadíssimos). E foram exatamente essas “fraquezas” de design que deram ao Atari a extrema maleabilidade que o caracterizaria. O Atari tem tão pouca RAM e um chip tão simples que ele é incapaz de criar uma tela inteira de uma vez. As telas são criadas linha a linha, pixel a pixel, em tempo real. Isso aumenta de forma absurda o trabalho do programador ao criar o jogo – ele precisa

controlar a movimentação de todos os objetos na tela linha a linha, tomando cuidado para não perder a conta e o jogo simplesmente não conseguir mais desenhar a tela.

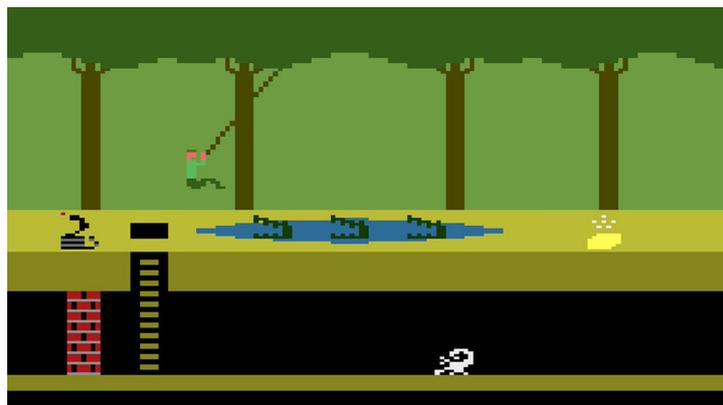
Por outro lado, isso abre espaço para usos criativos. Por exemplo: os sprites no Atari são monocromáticos – basta lembrar de Air-Sea Battle, Combat ou Space Invaders. Porém, nada impede que o programador mude a cor do sprite INTEIRO a cada mudança de linha. Logo, é possível desenhar o sprite, que era de uma cor só, como uma série de linhas coloridas empilhadas. Assim, sprites coloridos nasciam... Esse é o exemplo simples de um truque descoberto logo no começo do desenvolvimento do Atari. Para conseguir criar um jogo complexo como Pitfall!, Crane precisou criar um número enorme desses pequenos milagres.

O primeiro deles: como conseguir gravar 256 telas diferentes em apenas 4 kBytes, um espaço



que não cabe nem mesmo um parágrafo deste texto? Crane desenvolveu uma solução que entrou para a história: um número pseudoaleatório de 8 bits (ou "letras") que podia ser aumentado ou diminuído, mas que sempre daria o mesmo resultado. Exemplificando: o número 18547632, somado um, iria para 49857283. Mas reduzindo um, voltaria para o 18547632 inicial. Conseguindo esse milagre, era só usar esse código para gerar a tela inicial: os dois primeiros dígitos definem o tipo de árvores a aparecer na tela; os três próximos, o tipo de design do terreno – quantos buracos, qual o desafio central, se haverá ou não cipó; os três últimos, quais os inimigos e tesouros presentes. Assim, em apenas 50 bytes, Crane conseguiu armazenar um mapa estável e constante com 256 telas variadas, que sempre surgem na mesma ordem.

Outro pequeno milagre: todos os jogos iniciais de Atari tratavam a tela inteira em um único núcleo de programa – o programa desenhava a tela inteira e voltava para o topo. Em Pitfall!, para ganhar tempo para conseguir desenhá-la e controlá-la todos os eventos, Crane "fatiou" a tela em diversos elementos complementares, que funcionavam de forma in-



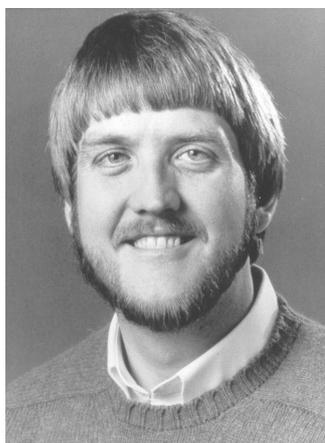
"Gameplay" do Pitfall! do Atari 2600

dependente. Um núcleo de programa controlava apenas a pontuação e o tempo de jogo, desenhava esses dados na tela e dizia: "Acabei. Próximo!"; o segundo núcleo desenhava apenas as copas das árvores logo em seguida, usando sprites de jogadores para desenhá-los, sem se preocupar com mais nada; o terceiro, apenas os troncos das árvores, mas controlava toda a ação do jogo – onde estavam o jogador e os inimigos, o que ele estava fazendo, quais tesouros estava pegando; o quarto, apenas desenhava os lagos, jacarés e poços de piche – sem se preocupar com o que o jogador estava fazendo; e assim sucessivamente até o logotipo na base da tela. Um total de oito núcleos de programas rodando de forma independente um do outro, sem saber o que os outros núcleos estavam fazendo, mas ligados em total harmonia.

Com esses pequenos grandes milagres conquistados, Crane conseguiu criar seu jogo: uma desafiadora aventura em uma enorme floresta, em que um explorador – inspirado por Indiana Jones, de acordo com Crane – corre contra o tempo para conseguir pegar o máximo de tesouros espalhados pelo mundo. Um relógio em contagem regressiva marca 20 minutos. Nesse tempo, o jogador precisa

percorrer as telas, usando atalhos, para pegar os 32 tesouros divididos entre sacos de dinheiro, barras de prata e ouro, e anéis de diamante. O desafio definitivo é terminar o jogo sem cair em nenhum buraco, tocar nenhum inimigo e pegar todos os tesouros antes que o tempo acabe. Esses super-humanos conseguem atingir o mítico placar de 114.000 pontos.

Difícil. Muito difícil, e que requer habilidades extremas. Mas



David Crane, em foto à época do lançamento de Pitfall! (à esquerda), e nos dias atuais (à direita)





poderia ter sido pior: na ideia original de Crane, cada jogador tinha apenas uma única vida. Foi devorado por jacarés? Sinto muito, comece tudo novamente. Crane brinca que, faltando apenas seis semanas para o lançamento do jogo, seus colegas de Activision o amarraram a uma cadeira e disseram "só soltamos você quando colocar mais vidas em Pitfall!". E ele hoje aquiesce: "Foi a melhor coisa que fizeram, e isso salvou meu jogo".

A RECEPÇÃO

Pitfall! chegou às prateleiras como um furacão. O jogo ficou 64 semanas consecutivas em primeiro lugar na lista de jogos mais vendidos nos EUA, atingindo ao final o número estonteante de 4 milhões de cartuchos vendidos em um universo de 10 milhões de consoles existentes. É até hoje o segundo jogo mais vendido para o Atari (perdeu o posto de campeão para Pac-Man). Outras versões lançadas para o Intellivision, ColecoVision e Atari 5200 venderam mais um milhão de cópias, totalizando cinco milhões de unidades. As revistas especializadas, de forma unânime, louvavam a inventividade do jogo, seu enorme mundo e desafios. A Activision, no Natal de 1982, limpou o chão com a Atari e sua maior aposta, E.T., um fracasso em todos os sentidos – enquanto a gang of four celebrava, Ray Kassar perdia seu emprego. Tudo isso turbinado pelo hype, pela divulgação boca-a-boca, e, também, por um icônico comercial de TV estrelado por um jovem Jack Black, então com 12 anos.

A popularidade do jogo foi tão espantosa que em um momento a Activision recebia 14 mil cartas de fãs pelos correios toda semana, comentando o jogo – a empresa precisou contratar funcionários apenas para abrir, ler e responder essas cartas. Centenas de jogadores enviavam para a empresa mapas desenhados à mão com o mundo do jogo, pedindo dicas e ajuda – ao ponto de a empresa precisar lançar um mapa oficial e walktrough.

VOCÊ SABIA?

Pitfall! teve papel decisivo para que um mítico jogo brasileiro, criação do talentosíssimo Tadeu Curinga da Silva, fosse criado e, pouco tempo depois, anunciado/lançado na revista Micro Sistemas em 1986. Falamos de Em Busca dos Tesouros, um "clone" da obra-prima de David Crane para uma máquina igualmente espartana, o Sinclair ZX81. Conheça a história toda, em detalhes, em:

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



Pitfall! sozinho criou o estilo "plataforma", que seria o gênero dominante na terceira e quarta geração de videogames, e que ainda hoje é a fonte em que inúmeros jogos bebem. Fez da Activision uma gigante, unanimemente reconhecida como a criadora de títulos de grande qualidade e esmero técnico. E deu origem a uma longa linhagem de continuações, a primeira delas Pitfall! 2, para o mesmo Atari 2600, que continha um chip extra no interior do cartucho, chamado DPC (as iniciais de David Patrick Crane), que permitia ao jogo criar uma trilha sonora e desafios até então desconhecidos no Atari. Muitos jogos se seguiram: Super Pitfall para o NES; Pitfall: The Mayan Adventure para SNES e Genesis; Pitfall 3D: Beyond the Jungle para PlayStation; e Pitfall: The Lost Expedition para PS2, GameCube e Xbox. Além disso, o Pitfall! original é frequentemente reinventado, relançado em coletâneas e como easter egg em jogos modernos da Activision, como a série Call of Duty. Um legado justo para um dos maiores jogos da história.

Obrigado, David Crane. Parabéns, Pitfall! Temos a certeza de que, por muitos anos ainda, mais e mais jogadores se impressionarão com este pequeno grande milagre em 4 kBytes.

Ah, e para entenderem o tamanho do milagre: o arquivo do Word deste artigo tem, no total, 20 kBytes – ou a soma de HERO (8 kBytes), Pitfall! (4 kBytes), River Raid (4 kBytes) e Seaquest (4 kBytes).



ENTREVISTA: “Marcello da Mesbla”

Em adição à entrevista do Sr. Rubens Caruso Jr., antigo estagiário da SHARP do Brasil, trazemos a vocês, queridos leitores, esta conversa bem divertida com um antigo funcionário do magazine Mesbla, muito forte no Rio de Janeiro e em São Paulo, quem nos brinda com curiosidades, informações e causos interessantes acerca da famosa e saudosa varejista cujas atividades, infelizmente, foram encerradas em 1999. Com a palavra, Marcelo de Araújo - ou, melhor dizendo, o “Marcello da Mesbla”.



Entrevista: Marcus Vinicius Garrett Chiado

Jogos 80: Marcelo, quando e como começou a trabalhar na Mesbla?

Marcelo Araújo: Olá, Marcus! Em primeiro lugar, obrigado pelo convite. Antes, quero mencionar duas observações. O meu nome é Marcelo Marcos de Araújo. Eu criei o apelido “Marcello da Mesbla” apenas para tentar localizar alguns ex-funcionários da loja no Facebook, mas só consegui localizar um. Ficou valendo a homenagem a essa maravilhosa empresa, que me trouxe grandes alegrias. A segunda observação é que todas as localidades mencionadas aqui se referem à cidade de São Paulo, que é onde eu moro. Eu comecei a trabalhar na Mesbla em agosto de 1985. Eu sempre tive simpatia por lojas de departamentos, sempre gostei daquele “clima” de pessoas olhando TVs, geladeiras, eletrônicos em geral, videogames etc. A minha mãe trabalhou no Mappin (nos anos 1980), então, a minha intenção era entrar no Mappin, mas na ocasião não tinham vagas. Num certo dia, estava eu, desempregado e andando pela Rua 24 de Maio, quando entrei na Mesbla e perguntei onde era o departamento de seleção de pessoal. Cheguei lá e tive a sorte de encontrar uma vaga de “Mensageiro”, que é o nome que eles davam para office boy. Eu tinha 16 anos, era a vaga mais apropriada. Comecei a trabalhar no departamento de Recrutamento e Seleção, da

unidade Avenida do Estado, que ficava na Rua Luiz Gama, 467, no Cambuci.

J80: Em quais unidades da Mesbla trabalhou e por quanto tempo? Quais eram as suas funções?

MA: Fiquei um ano e meio como “Mensageiro” na Av. do Estado. Na mesma função, trabalhei somente uma semana na loja da Rua 24 de Maio, cobrindo a vaga de uma pessoa que estava de férias. Eu ajudava a selecionadora a organizar os currículos dos candidatos aos empregos. Depois disso, fui para o departamento de Comunicações, na função de “Arquivista”. Fiquei mais ou menos um ano. Depois disso, fui contratado para “Auxiliar de Escritório” do departamento de Propaganda. A minha função era coletar os jornais para a Diretoria nas próprias agências dos jornais: Folha de São Paulo, Estadão, Diário Popular, Folha da Tarde, Jornal da Tarde e um tal de DCI. Minha outra função era ir ao Aeroporto de Congonhas para retirar as fitas que vinham para os anúncios da Mesbla na TV Globo. Eram pacotes que vinham com umas fitas enormes, chamadas Betacam, e eu as levava a um escritório da Globo, na Alameda Santos. Nessa função, fiquei menos de um ano. Passei posteriormente para “Auxiliar de Contabilidade”, no departamento de CPD. A princípio era na Avenida do Estado, depois fui transferido para a Mesbla do Shopping Ibirapuera. Eu trabalhava diretamente com pedidos, notas fiscais e cálculos bem complicados. Ao todo, foram cinco anos e meio corridos. Eu saí de lá porque a empresa pas-



PERSONALIDADES

sou por sérias dificuldades financeiras. A minha dispensa foi voluntária, por opção do próprio gerente da loja.

J80: Você se lembra de quando os primeiros videogames e microcomputadores chegaram? Como foi ter o primeiro contato com essas tecnologias?

MA: Sim! Vi um Telejogo, na casa de uma vizinha, em 1978, mas não achei graça, não me encantou. No final de 1983, o Atari 2600 e os clones "bombavam" nas lojas. Eu morava no Centro, ali na Avenida São João. Todas as lojas pelas quais eu passava tinham esses consoles: Mappin, Mesbla, Arapuã, Buri, Ultralar, G. Aronson, Bruno Blois, Breno Rossi, Áudio... Era uma coisa fantástica. Eu era menor, a minha mãe não podia



Acima, foto da época da Mesbla, situada na Rua do Passeio (RJ); abaixo, propaganda impressa anunciando a venda do Atari 2600 da Polyvox na Mesbla.

me dar um videogame, então, eu só observava. Em 1984, eu estudava no Externato São Francisco, no Largo São Francisco. Na escola só se falava disso, a molecada

debateria os jogos, trocavam os cartuchos, eu só via de longe. Eu não tinha o mesmo acesso. Um amigo da escola ganhou um Atari de presente em 1983, e eu fui lá ver. O primeiro jogo que vi e joguei foi o Enduro. Joguei bem pouco, mal passei da fase da neve. Em 1984, eu fui para outra escola, a Prudente de Moraes, ali na Avenida Tiradentes. Lá eu fiz outra amizade, um grande

Descubra o seu melhor amigo no seu pior inimigo. Venha até a Mesbla e conheça o Atari da Atari. Um desafio à inteligência que transforma o seu aparelho de TV em uma máquina que vai além da imaginação. Atari é fácil de jogar e quase impossível de descrever. Uma coleção de emoções em centenas de jogos que trazem o fascínio do mundo da ficção para dentro de casa. E comprando o seu Atari na Mesbla, você participa automaticamente do Atari Clube. Leve um inimigo para casa. A sua família vai adorar viver novas emoções.

194.900, à vista ou em até 24 pagamentos sem entrada

Utilize o seu Cartão de Crédito Mesbla ou compre sem entrada pelo Credi-Mesbla.

ATARI POLYVOX

Mesbla
O Melhor Para Você



amigo, que hoje mora no interior de SP. Em 1985, ele ganhou um micro-computador TK85. Eu também estive na casa dele. Era um aparelho minúsculo, mais ou menos do tamanho de um livro, com teclhinhas de borracha, ficava ligado a uma TV Colorado, preto e branco. Eu lembro que ele usava um livrinho com instruções, com espiral, também tinha um gravador casete da CCE. Eu não mexia, também só via de longe. Muito tempo depois, ele vendeu o TK e eu comprei apenas o gravador. Um colega desse meu amigo, que morava ali perto da Rua José Paulino, Bom Retiro, desenvolvia jogos para o TK85, ele mesmo criava. Ele tinha uma gaveta embaixo da cama, lotada de fitas cassete, de jogos que ele mesmo criava e não divulgava.

J80: De quais equipamentos se lembra mais?

MA: Lembro de todos os equipamentos: o Atari, os clones, o Odyssey, o TK85, parece que depois apareceu o TK90X, com tela colorida. Eu não presenciei o sucesso do Intellivision e do Splice. O SpliceVision eu nunca vi pessoalmente. Conheço hoje os jogos da Coleco através dos emuladores. Na minha humilde opinião, eles não tiveram muito destaque. Eles eram muito caros, eu não conheci ninguém que tivesse algum. Quando eu trabalhava na Mesbla, eu conheci o MSX da Gradiente. Quando eu ia à loja da Rua 24 de Maio, ele estava lá. Na loja do Ibirapuera, também vi um modelo que tinha um gabinete cinza, deitado. O meu primeiro videogame foi um Super-

game CCE, em 1988.

J80: Como era acompanhar a excitação das pessoas quando compravam um Atari, um Odyssey ou mesmo um dos micro-computadores?

MA: Nossa! O alvo do Atari e do Odyssey eram as crianças. Elas faziam festa, elas queriam ver, jogar, porque era uma novidade total. Eu não vi isso com o Telejogo. Você tinha que ter visto as lo-

cadoras. Mas era um produto de classe média, que veio a se popularizar anos depois. Os pais iam às locadoras para alugar os filmes em VHS, que também eram novidade. Os filhos iam juntos para alugar os jogos. Era bem divertido. Os microcomputadores fizeram um grande sucesso, mas eu não estive muito bem no meio desse público alvo. Eu não presenciei uma determinada empolgação, porque eles não eram muito bem tratados como algo de diversão. Quando você via um microcomputador ligado, era uma tela preta e um traço piscando. Já com os videogames, o comportamento era diferente porque eram o Enduro, o Pac-Man, o Frostbite e outros jogos que se mexiam na tela. As crianças arregalavam os olhos. A empolgação na época dos clones do NES e do Master System foi três vezes maior. Eu presenciei tudo, ao vivo.

J80: Como era arrumado o mostruário e a vitrine das seções de videogames e microcomputadores?

SUPERGAME CCE

O NOVO ALIADO DAS GRANDES EMOÇÕES JÁ ESTÁ NA MESBLA.

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



Preço especial de lançamento:

À VISTA
269.000,
OU 12 X
45.460,

Oferta por tempo limitado.

GRÁTIS: UM CARTUCHO E DOIS JOYSTICKS.



Equipamentos Eletrônicos



Mesbla
O Melhor Para Você.

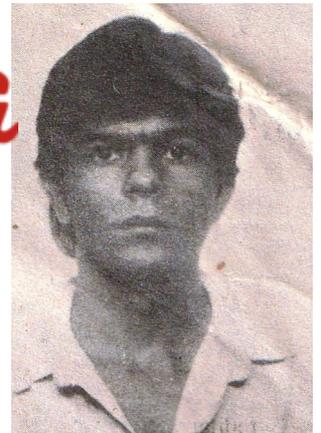
Acima, propaganda impressa anunciando a venda do Supergame CCE na Mesbla.



PERSONALIDADES

MA: Na Mesbla do Ibirapuera, onde eu trabalhei, era assim: os videogames ficavam na seção de brinquedos. Eles deixavam os aparelhos ligados numa prateleira mais alta, com as TVs ligadas. Os cartuchos ficavam em balcões de vidro, trancados com cadeado. As crianças se debruçavam em cima dos balcões para ver as novidades. Não tinha como testar os jogos. Quem fosse comprar, tinha que saber o que queria. Quando eu fui para lá, no final de 1989, a febre do Atari já tinha esfriado. Os consoles expostos eram: o Polyvox, o Dactar e o Dismac. Os cartuchos eram os da Polyvox, os de quatro jogos da Milmar e alguns da CCE. Mas a novidade daquele ano era o Master System. Tinha uma quantidade monstruosa de cartuchos de Nintendo: da CCE, Phantom System, Bit System, Dynacom... Era incrível. Em comparação aos dias atuais, o PlayStation 5 já nasceu morto se compararmos àquela época. Os microcomputadores ficavam longe, na seção de TVs, videocassetes e aparelhos de som. Lembro que os jogos também ficavam num balcão fechado, de vidro. Eram cartuchos e fitas cassetes de jogos. O público era mais adulto, não me recordo de ter visto crianças observando. Enfim, foi uma época maravilhosa, de lembranças fantásticas.

Mesbla



Acima, foto da época do Sr. Marcelo Araújo, e o famoso logotipo da Mesbla.

J80: Você nunca pensou em pedir para trabalhar vendendo videogames na época?

MA: Não. Na época eu tinha um emprego razoável e, para vender videogames, eu precisava ficar no meio do público, o que o tornaria um pouco estressante. Hoje eu aceitaria a vaga, mas não para videogames atuais, porque sou bastante leigo no assunto. Ainda assim, eu vi muita coisa como lançamentos, acessórios, jogos etc. quando eu trabalhava na Mesbla e quando andava pelo Centro, pois eu morava lá. Algumas coisas eu presenciei um pouco fora da época.

J80: Você se lembra da concorrência da Mesbla com outros magazines, tais como o Mappin, a G. Aronson e a Bruno Blois?

MA: Não tinha uma concorrência acirrada entre a Mesbla e os outros magazines. A Mesbla tinha uma gama gigante de produtos, que muitas lojas não tinham, como roupas e calçados. Como exemplo, a G. Aronson vendia eletrodomésticos, mas não vendia roupas. A Bruno Blois era especializada em áudio, principalmente de marcas refinadas como: Gradiente, Pioneer, Marantz, Technics, Akai, entre outras. Digamos que o único concorrente direto da Mesbla foi o Mappin. Mas havia uma harmonia entre ambos.

Abaixo, propaganda impressa com anúncios de diversos videogames à venda na Mesbla, este com aparelhos mais "novos", dos sistemas NES e Master System.

MESBLA TUDO EM ATÉ 7 VEZES

Você também pode comprar seus Eletroeletrônicos ou Bicicletas nos seguintes planos: DE 2 ATE 6 VEZES SEM ENTRADA OU DE 2 ATE 7 VEZES COM ENTRADA. Informe-se com nossos vendedores.

VIDEO GAME MASTER SYSTEM
24 cartuchos, 3 controle de áudio e controle de movimento com trava, 2 joysticks.
À VISTA 123.100,00
7 VEZES 34.768,00
TOTAL 243.376,00

VIDEO GAME GEAR TEC TOY
Sistema de controle remoto com 24 botões, controle de áudio e controle de movimento, possui jogo de som e de imagem, possui 4 jogos de som e 4 jogos de imagem, controle de movimento com trava e controle de áudio.
À VISTA 200.000,00
7 VEZES 58.556,00
TOTAL 411.992,00

VIDEO GAME TOP GAME CCE
O novo computador com 2 jogos de cartuchos Nintendo (F0 e F2) e jogo de áudio.
À VISTA 62.000,00
7 VEZES 17.801,00
TOTAL 124.607,00

VIDEO GAME HI-TOP MILMAR
Computador com Sistema Nintendo (F2) e jogo, Acompanha 1. Cartucho e 4 de 40 jogos de áudio.
À VISTA 49.000,00
7 VEZES 14.327,00
TOTAL 100.286,00

VIDEO GAME ATARI
Acompanha 2 joysticks.
À VISTA 49.000,00
7 VEZES 14.327,00
TOTAL 100.286,00

VIDEO GAME PHANTOM SYSTEM
Computador com Sistema Nintendo (F2) e jogo.
À VISTA 109.000,00
7 VEZES 31.553,00
TOTAL 220.011,00

VIDEO GAME DACTAR
Sistema VCS Akai Acompanha 1. Cartucho com 4 jogos e um par de joysticks.
À VISTA 39.000,00
7 VEZES 11.456,00
TOTAL 80.192,00

J80



RUBINHO CUCARACHA ↓↓↓↓

ZOSYA Entertainment para
ZX Spectrum e compatíveis
Gráficos/Som: 9
Ação/Controles: 9

André Luna Leão

Já nos faltam palavras para elogiar tudo aquilo que a ZOSYA Entertainment e a sua equipa, com Natasha Zotova à cabeça, têm feito em prol da comunidade. Cada novo jogo que lançam traz sempre algo de inovador e está no limite daquilo que se consegue fazer com um computador com tão limitada memória, como é o ZX Spectrum. E apesar de Rubinho Cucaracha estar preparado para o 128K, corre sem qualquer problema na versão menor de 48K, apenas faltando alguns efeitos sonoros.

As más-línguas podem também dizer: ah, mas os jogos são colocados à venda... Pois são, em edições magníficas, que qualquer colecionador que se preze deve ter na sua coleção. É uma forma de ajudar a equipa a desenvolver mais jogos com a qualidade que lhe é habitual, mesmo sabendo que a margem de lucro deverá ser baixa. Além disso, quem quiser apenas descarregar o jogo gratuitamente, também o pode fazer. Pena, pena, apenas os elevados portes e taxas alfandegárias que incorremos para mandar vir os jogos.

Mas vamos então a Rubinho Cucaracha, o novo race'n'chase, que utiliza a base de Travel Through Time (o merecidíssimo GOTY 2021 para Planeta Sinclair), introduzindo algumas nuances que fazem com que se pareça muito mais com Power Drift, do que propriamente com o jogo do qual aproveita o motor, ao mesmo tempo bebendo do humor de Wacky Races.



Antes de passarmos à análise do jogo propriamente dita, uma nota adicional para o título do jogo: Rubinho Cucaracha. Rubinho é um nome bem conhecido no Brasil, que teve em Rubens Barrichello uma figura muito conhecida da F1, e que era carinhosamente tratado como Rubinho. Por outro lado, Cucaracha (barata), advém de uma música folclórica mexicana (La Cucaracha), mas que pode ser um termo depreciativo para a comunidade hispânica. Obviamente que não nos parece que este último sentido seja aquele que se aplica ao título do jogo. Mas tratando-se de um jogo passado exclusivamente na Europa, não se entende o título escolhido. E já agora, porque é que Portugal ou Brasil não foram dos países eleitos para ter uma pista, quando se sabe que até é daqueles onde o ZX Spectrum teve mais implantação (sendo Portugal o único a ter um museu exclusivamente dedicado a este computador)?

Claro que estamos na brincadeira, embora gostássemos de ter visto Portugal ou Brasil contemplados no jogo. Quem sabe uma pista passada nas planícies do Alentejo. Ou nas montanhas do Norte? E que tal na Amazónia?

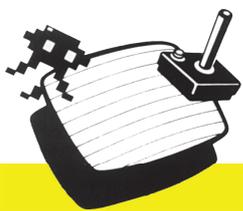
Já agora, os 16 países galardoados e que correspondem aos 16 níveis do jogo, são, pela ordem com que aparecem: Itália, França, Espanha, Alemanha, Inglaterra, Irlanda, Islândia, Noruega, Dinamarca, Polónia, Grécia, Hungria, Bélgica, Turquia, Áustria e Finlândia.

Em cada um das corridas, para se conseguir passar de nível, temos que terminar numa posição pré-definida. Nas primeiras, natural-



mente que as expectativas quanto à nossa aptidão ao volante não são muito elevadas, pois podemos terminar bem cá para baixo. Mas nas últimas temos que terminar nos três primeiros lugares, sendo que na Finlândia, apenas a vitória serve para se terminar o jogo. Até aqui nada que não se tenha visto em outros jogos do género. Mas entram então as nuances que o diferenciam da concorrência.

Em primeiro lugar, os concorrentes. Temos os standard, que podem ser ultrapassados da forma mais corriqueira possível, e temos



os personalizados. Estes últimos, quando nos aproximamos deles, a sua identidade aparece no canto superior direito, tendo cada um deles uma característica especial. Comum a todos é o facto de não se deixarem ultrapassar, atirando-nos com aquilo que têm à mão, desde navalhas, espadas, óleo, até um extintor. Se nos atingem, a nossa viatura dá uma pirueta (semelhante a quando batemos num obstáculo) e perde-se tempo. Para os podermos ultrapassar, a estratégia mais indicada é bater-lhes três ou quatro vezes (à la Chase H.Q.), de preferência de lado, sendo que nessa altura perdem as suas capacidades (objeto com que nos atiram), transformando-se num corredor standard, podendo então ser ultrapassados sem problemas de maior.

De cada vez que batemos num obstáculo ou num adversário,



perdemos tempo (no limite damos a tal pirueta), no entanto, adquirimos um pouco de turbo, medido através de uma barra no canto inferior direito. Sempre que estamos de prego a fundo, podemos utilizar o turbo, aumentando durante uns segundos a velocidade. Saber usar o turbo nas situações mais propícias é fundamental para se conseguir chegar ao fim da corrida dentro da posição que permita avançar de nível.

Quem já jogou Travel Throu-

gh Time irá reparar imediatamente que a mecânica de condução é exatamente igual. Assim, todos aqueles predicados que fizeram com que esse jogo fosse um vencedor (grafismo, velocidade, som, etc.), vão também encontrá-los em Rubinho Cucaracha. No entanto, se o primeiro era um jogo enorme, com 80 níveis e muitas animações entre níveis, o novo jogo é substancialmente mais curto: "apenas" 16 níveis corridos, sem animação pelo meio. Mesmo assim, para quem domine a máquina, necessita no mínimo de 35 a 40 minutos para chegar ao fim, o que, convenhamos, não é pouco. Isso torna-o muito mais um puro exercício de arcada, ao invés de um simulador como em Travel Through Time, onde além de vencer corridas, tínhamos que demonstrar certas habilidades. Perde-se por um lado ao nível da longevidade, ganha-se por outro ao nível da atratividade e do instant appeal.

Assim, Rubinho Cucaracha é mais um grande jogo vindo da Rússia, sendo um sério candidato ao GOTY 2022. Esperemos que a conjuntura internacional melhore para que a ZOSYA possa continuar a oferecer-nos pérolas como esta. É bom recordar, têm cerca de uma centena de jogos em diversos estágios de desenvolvimento, e pelas imagens que a Natasha foi tornando públicas, serão quase todos mega jogos...



DANCING PLATES ↓

BitCorp. para Atari 2600 e compatíveis

Gráficos/Som: 3

Ação/Controles: 2

Eduardo Antônio Raga Luccas

Finalizando a série dos 9 cartuchos lançados pela CCE quando do lançamento do Supergame CCE (os famosos com "rótulos coloridos"), que abordamos aqui na Seção Joystick da Jogos 80, vamos comentar sobre o, provavelmente, cartuchos mais "obscuro" dessa série e certamente o mais raro de todos, o "Dancing Plates", ou "A dança dos pratos", na tradução da CCE para o cartucho.



Esse jogo é realmente um tanto quanto pitoresco. Embora a temática dele possa se enquadrar no gênero de "jogos circenses", tema este que não é tão incomum assim, já que temos jogos como o "Circus Atari" e "Carnival" para o Atari, "Acrobatas" para o Odyssey, dentre outros, Dancing Plates não tem equivalentes.

O jogo consiste no conhecido show de equilíbrio de pratos girando em cima de uma vara ou pedestal. Cabe ao jogador manter os



pratos girando, para que não desacelerem e caiam. Para tal, deve-se movimentar as varas onde os pratos começarem a reduzir a velocidade e "ameaçarem" cair. A dificuldade do jogo vai aumentando, na medida em que no começo são apenas 2 pratos mas outros vão surgindo, eles vão desacelerando cada vez mais rápido, e o jogador tem que ser ligeiro para re-acelerar os pratos em cada pedestal. Se por um acaso um prato parar de girar e cair, ainda dá tempo de salvá-lo, basta o jogador ir ao encontro do prato e pegá-lo antes de cair no chão.



O jogo tem 8 variações, como de costume selecionáveis através da chave "Game Select", todas para 1 jogador apenas, a diferença entre elas é basicamente que os pratos vão perdendo a velocidade mais rápido, demora-se mais para impulsioná-los e caem mais rápido. A chave "Game Reset" inicia um novo jogo. As chaves de dificuldade e a chave "Cor/P&B" não são utilizadas. O joystick controla o malabarista pra esquerda e para a direita, o botão dá novo impulso ao giro dos pratos, bastando posicionar-se logo acima do pedestal desejado e apertar o botão algumas vezes.

Você marca pontos por quanto mais tempo conseguir manter tudo girando, ganhando 10 pontos por unidade de tempo. A cada

10.000 pontos ganha um prato de reposição extra (você começa com 4), os quais são mostrados na tela como quadradinhos à esquerda. Cada vez que um prato cai no chão e se quebra, você perde um prato de reposição. Quanto todos eles terminarem o jogo acaba.

Embora a princípio o jogo pareça até interessante e curioso, a verdade é que o jogo acaba por ser um tanto quanto enfadonho. A ação é lenta e não há muita variação do que fazer senão ficar impulsionando as varetas. À medida em que a dificuldade avança, fica muito difícil manter tudo girando e, embora exija mais do jogador, mesmo assim o jogo acaba não tendo muito mais atrativos. Isso talvez explique o motivo pelo qual esse cartucho é um, senão o mais, raro de toda a série, e também porque ele acabou saindo apenas nessa versão da CCE, nenhuma das outras empresas que fabricavam cartuchos na época acabou lançando esse jogo, até onde eu saiba. Enfim, e resumindo, tenho que ser sincero, o jogo é chato. Esse cartucho acaba tendo valor, hoje em dia, mais pelo fator "colecionável" do que pelo jogo em si.

Enfim, essa série de jogos que a CCE trouxe para o Brasil por ocasião do lançamento do console dela, o Supergame CCE, um ótimo console diga-se de passagem (o primeiro modelo, o VG-2800 com fonte externa), é realmente curiosa. Alguns jogos fizeram estrondoso sucesso, como "Mr. Postman" e "Bobby is going Home", os quais realmente são jogos bem legais, outros fizeram sucesso mediano, como "Space Tunnel", ao passo que houve jogos que realmente, digamos, "não entusiasmaram", tal qual o Phantom Tank e o da presente análise, o Dancing Plates. De qualquer maneira, dou

mérito a CCE, pois ela trouxe jogos que realmente eram desconhecidos até então, e pelos, na minha humilde opinião, belos rótulos coloridos dos cartuchos destes jogos.

Bem, com isso encerramos essa série com as análises dos 9 cartuchos da CCE, esperamos que tenha sido do agrado dos leitores!

J80



LIVRO: Os Programadores Portugueses

de André Luna Leão

Wolfgang Garlipp

A obra "Os Programadores Portugueses" foi escrita por André L. Leão, um entusiasta da Linha Sinclair (e idealizador do blog Planeta Sinclair) que, igual a muitos de nós, começou a usar o micro em tenra idade. A obra foi patrocinada pelos assinantes e pelo Museu Load ZX Spectrum de Cantanhede, Portugal. Eu me sinto privilegiado, pois a edição teve uma tiragem de apenas 250 exemplares.

O livro tem 267 páginas, capa mole, impressão em papel de ótima qualidade e tamanho/tipo dos caracteres excelente. Vem recheado de imagens, fotos e desenhos para além do texto muito bem escrito. O assunto em foco já é bastante vasto, o que daria para mais de um volume, e o autor detalha os pontos principais em cada artigo para que fosse possível condensá-lo. As matérias são divididas por período de ano, equipamento e estilos (Arcade, Action etc.), e cobrem desde o ZX81 até o top, o ZX Spectrum Next atual. Em meio ao texto sobre os programadores há observações acerca de diversos temas, do social e educacional até a linguagem de máquina e técnicas utilizadas. Em relação ao início da era da informática ao alcance do usuário comum, são mostrados programas de cunho comercial, tais como controle de estoque, vendas etc. no pequeno ZX81.

Há imagens de reportagens em jornais e revistas antigos, e isso é muito interessante porque vemos o que se pensava na altura. Ideias criativas, como o oferecimento de livro + fita cassete, mapas e concursos para os compradores de softwares - para ver quem conseguia concluir primeiro um determinado jogo - são algumas das coisas curiosas. Há algumas passagens engraçadas, como o caso da "Receita Federal" de Portugal, que intimou os programadores a "explicarem" o ganho com "ruídos" gravados em uma fita cassete. Excelente!

Fiquei muito impressionado com o conteúdo e nunca vi nada igual em qualquer parte, a leitura prende e não dá para largar. O ZX81, nosso TK85, foi para mim a porta de entrada na Informática e que veio a definir minha profissão. Como analista/programador na área co-

mercial, tive contato com um português de origem, um colega de profissão, quando trabalhamos no mesmo bureau na década de 1980, próximo à Avenida Paulista. Ele, um profissional sério e criativo, foi um exemplo do que os portugueses são capazes até mesmo em eletrônica: na época ele consertou minha ZX Printer em seus momentos de folga. Aqui em nosso país, ficamos de certa

forma isolados das novidades e desenvolvimentos externos. Não havia Internet naqueles tempos e tínhamos a "Lei de Reserva de Mercado", que não reconhecia o copyright importado e/ou pirateado. Em realidade, a Reserva foi uma faca de dois gumes: por um lado nós conseguíamos obter, a um preço irrisório, "cópias" não autorizadas e no máximo apenas traduzidas dos softwares lançados lá fora; por outro, isso desestimulava os programadores nacionais, que não obtinham o devido retorno monetário para o seu trabalho ao se defrontarem com a "invasão pirata" barata. Uma via para conhecimento do que se fazia aqui em programação foi a revista Micro Sistemas, que também ofertava os programas publicados em fitas cassetes.

Com o progresso em que chegou a área gráfica, é possível produzir o livro por demanda, sem necessidade de estoque. Você pede e o maquinário faz na hora, mas sinto como se a coisa estivesse comprimida e escassa, você vai a uma livraria e já não há aquele volume de antigamente... é um contraste dúbio.

Recomendo fortemente este livro para os interessados em aprofundar seus conhecimentos dos bastidores e outros detalhes da área de software, publicações e até um pouco de hardware da linha Sinclair, que mesmo após 40 anos, ainda agita nossos corações e mentes.

INFORMAÇÃO TÉCNICA:

- 276 páginas, impresso em 4 cores e em papel de gramatura 100g.
- Com capa mole, com verniz no título e relevo no computador.
- Formato de aproximadamente 22 x 16 cm.

Informações adicionais: <https://loadzx.com/books>





Morte e Renascimento do

JAGUAR

6 4 - B I T

Pedro Pimenta

Quando a Atari Jaguar foi lançada no mercado, apesar de todas as promessas e das impressionantes especificações técnicas da consola, as vendas não puderam ser mais decepcionantes. Um valor de venda ao público excessivamente elevado e muito superior às concorrentes Mega Drive e Super Nintendo, aliado a uma parca seleção de jogos pouco impressionantes que nunca aproveitaram verdadeiramente todas as capacidades da consola, causaram um afastamento do público, que não viu serem cumpridas as promessas anunciadas pela marca.

Com o lançamento das muito mais potentes PlayStation e Sega Saturn em 1995, cada vez se tornou mais visível que a Jaguar não tinha qualquer hipótese de competir com estas. A consola da Sony foi a clara vencedora deste confronto e, apesar de a Atari prometer continuar a suportar a Jaguar, vimos logo nesse ano a empresa-mãe mudar-se para novas instalações com um espaço mais reduzido e começar a despedir trabalhadores. Eventualmente a Atari anuncia uma fusão com a JTS Corporation, um fabricante de discos rígidos para computadores, e nessa altura deixaram de suportar a consola. Em 1996 foi lançado o último título da Jaguar e, quando o processo de fusão foi finalizado, 80% dos empregados da Atari já tinham sido dispensados.

A Hasbro Interactive comprou em fevereiro de 1998 toda a propriedade intelectual e o nome da Atari à JTS por apenas 5 milhões de dólares, mas isso não foi o suficiente para salvar esta última companhia, que faliu em fevereiro de 1999. No ano de 2001, a



Hasbro vendeu a sua divisão de videogames à francesa Infogrames, que passou,

em 2003, a usar o nome da Atari nas suas operações em solo americano. Nesta altura a Atari não era mais que um nome, tendo toda a sua propriedade intelectual sido vendida a várias entidades e já não possuindo nenhum dos trabalhadores originais a colaborar com a empresa-mãe.

No entanto, esse não seria o fim da Jaguar, pois em 1997, por entre o desmembramento da empresa em partes e respetiva venda, há uma empresa que consegue adquirir os moldes da consola e respectivos cartuchos à JTS. De seu nome Imagin Systems, esta não tinha qualquer ligação a videogames e dedicava-se ao fabrico de câmeras intraorais para dentistas. Pode parecer estranho, mas tudo tem uma explicação, como vamos ver em seguida.

Quando a Imagin trabalhava no desenho da caixa (ou gabinete) da sua nova linha de câmeras e o CEO da companhia (Steve Mortensen) apresentou o seu conceito a uma empresa de moldes, recebeu o comentário de que o desenho do equipamento era muito semelhante a um produto da Atari do qual eles tinham os moldes. Quando Steve viu o design destes, ficou bastante impressionado e logo lhe disseram que estes poderiam estar disponíveis para venda, se estivesse interessado. Ele manifestou interesse nessa aquisição e estabeleceu-se o contacto com a Atari, tendo sido então compradas todas as ferramentas necessárias para o fabrico das caixas. Começaram então a trabalhar numa nova câmara utilizando por base o design da consola e criaram a HotRod. Uma câmara portátil que poderia ser transportada entre consultórios (foi até adicionada uma pega na frente da antiga consola, entre outras pequenas alterações) e que até tinha suporte para uma expansão de memória que teria o mesmo formato dos cartuchos de jogos da Jaguar.



Steve adquiriu, portanto, os moldes da caixa da consola, dos cartuchos de jogos, mas também do leitor de CDs que tinha planeado usar para um microscópio digital, projeto que nunca chegou a sair do papel. Infelizmente, apesar de terem sido produzidas algumas unidades (muitas delas que provavelmente ainda estarão em utilização), ao chegar ao final dos anos 90 foram obrigados a deixar este projeto para trás e começar um novo de raiz. Numa época em que a indústria se virava para as câmeras digitais com ligação USB, uma câmera analógica com ligações proprietárias já não seria um produto competitivo e tinha chegado a altura de avançar para novas tecnologias acompanhadas de um novo design. Estes moldes ficaram com Steve até 2014, quando Mike Kennedy, dono da Retro Videogame Magazine, decidiu investir no projeto de uma nova consola totalmente financiada por crowdfunding - A Retro VGS, que mais tarde mudou de nome para Coleco Chameleon - e que iria usar o design da Jaguar e respectivos cartuchos.

Seguiram-se vários conflitos e problemas que envolveram o desenvolvimento do hardware, apresentação em eventos públicos e online de protótipos falsos, dúvidas em relação ao real interesse do público nesta consola, várias situações suspeitas e uma consequente chuva de críticas que caíram sobre Mike. Todos estes fatores levaram a que a Coleco retirasse o seu apoio ao projeto e a autorização do uso da marca, ficando efetivamente o projeto Chameleon cancelado. No mesmo dia do anúncio a página web



HotRod
IMAGIA SYSTEMS CORPORATION
Providing Solutions for the Dental Professional.

Hand Piece Features:

- Anti-Log Lens Tip
- Camera Buttons
- Macro Focus
- Highest Resolution CCD Chip
- Light Weight
- Anti-Brace Cable
- Ergonomic Hand Piece
- Remote On/Off Sensing

Our new little HotRod is modular in design, equipped with an anti-log lens tip, 140 housing optics, macro focus and the highest resolution CCD chip, just the start list of our standard equipment. Plus, the HotRod from Imagia is designed to set the new dental standard for intraoral camera design, versatility — and best of all — patient comfort.

Dental design with the dentist in mind.

Every design element has been made with you in mind. Features such as setting lightweight polycarbonate hand piece, a sleek fast tip, and seamless integration across all digital and analog networks. Not to mention full compatibility with our DentalEye3 and other imaging software.

If you're looking for superior value for your dental practice and the optimal control for your patients — then the choice is simple. Test drive a HotRod today.

- CCD Technology: Features Sony's latest breakthrough chip technology
- High output optics (HO)
- Over 100 lens para resolution, macro setting at 400 line pairs per mm
- Lens from 25x magnification
- 90° retro viewing, 90° field of view
- Real range with foldable intraoral lens (3mm macro to 60mm full sim)
- Real range with cosmetic external lens zero men to infinity
- Lightweight modular portable design allows features as part of practice gross
- Electronic features: X-ray mode (B.V.), electronic array pointer, manual light control with on/off
- Optional frame frame cartridge plug-in port
- Choice of docking stations: wall mounted or counter top
- Lightweight detachable anti-torque hand piece cables provide more control

Optional memory cartridge with button controls allows you to store images in real or analog format.

Imagia repairs intraoral cameras like nobody else
Conversion of your existing camera into a "New Intraoral System" guaranteed.

Printer repairs:
AcuPrint, Hitachi, Panasonic, Mitsubishi, Sony and Toshiba

Superior service and fastest turnaround in the dental industry.

HotRod
IMAGIA SYSTEMS CORPORATION
Built on Service
888-478-4624
www.imagiasystems.com

Câmera intra-oral para dentistas, feitas com o molde da caixa do Jaguar!

criador do popular fórum Atari Age, Albert Yarusso, tinha adquirido os moldes e com este permanecem até ao dia de hoje.

Felizmente a Jaguar continuou viva depois da sua morte anunciada, continuando a ter novos jogos para si lançados, mesmo depois da Atari deixar de a suportar. Em maio de 1999 a Hasbro Interactive decidiu tornar a consola uma plataforma aberta, permitindo a qualquer developer amador desenvolver e lançar um jogo para a mesma. A partir deste momento já não seria necessário pedir autorização ao detentor dos direitos para um lançamento e poderia ser usada também a marca Jaguar para os promover. Isto abriu as portas a uma autêntica explosão a nível de novos videojogos desenvolvidos para esta consola, com espaço para relançamentos e até a edição de títulos cancelados na época, continuando a comunidade ainda muito ativa nos dias de hoje. Com os moldes da consola finalmente em boas mãos e a cena de desenvolvimento de jogos homebrew mais ativa que nunca, as perspectivas não poderiam ser melhores para a Jaguar. Será agora que finalmente vamos ver ser feita justiça a este malfadado projeto?



Novos jogos para o Atari Jaguar



ENTREVISTA: Dante Mendes de Patta



A Jogos 80 orgulhosamente entrevistou o catarinense Dante Mendes de Patta, conhecido na comunidade de jogadores e admiradores do Amiga como um excelente programador de jogos homebrew. As criações são diversas, tais como Castlevania AGA, AirBlaze, Primal Blade e o assunto principal desta entrevista: a recriação do clássico dos arcades, Green Beret, no Amiga. As versões para outros aparelhos já eram velhas conhecidas dos fãs, como a do NES e a do ZX Spectrum, mas a nova conversão para o Amiga, extremamente fiel ao arcade, encanta. Em realidade, segundo as próprias palavras do programador, é melhor que a do fliperama! Com vocês... Dante!

Entrevista:

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Jogos 80: Primeiramente, Dante, apresente-se aos nossos leitores!

Dante M. de Patta: Caros amigos, meu nome é Dante, 47 anos, formado em Design com linha de formação em jogos digitais pela Univali. Trabalhei em estúdios de grande porte, como o Hoplon (de Heavy Metal Machines), e sou cocautor de FoxOne, um bem-sucedido simulador de voo orientado à ação, disponível em Android e iPhone. Também dei aula, por 11 anos, em curso técnico. Comecei a voltar para o desenvolvimento retrô (homebrew) de uns 3 anos para cá, muito por influência do meu amigo Paulo Andrés (Amaweks).

J80: Qual foi o seu primeiro computador? Como foi a experiência?

DP: Comecei em de janeiro de 1986, com o MSX (Expert da Gradiente), aos 11 anos de idade. Programava em BASIC e entendia bem, até arriscando códigos

de máquina Z80 (da gloriosa revista INPUT), mas nada muito sério. Vendi o MSX por volta de 1990 e foi um grande esforço para juntar dinheiro para, dois anos depois, obter o meu primeiro Commodore Amiga 500.

J80: Já que tocou no assunto, como é a sua história com o Amiga particularmente?

DP: A primeira vez que ouvi a respeito foi em conversas na escola, por volta de 1987, de que havia um novo microcomputador que era fantástico e estava roubando a cena no exterior. Nesse mesmo ano, tive contato com a revista CRASH, que é sobre jogos de ZX Spectrum (eu tinha MSX desde 1986, mas sabia que os jogos europeus eram basicamente iguais nos dois sistemas). As propagandas dos jogos dessa revista em geral mostravam screenshots dos games em diversos micros, como Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, Atari ST, e o famigerado Commodore Amiga. As telas do Amiga se destacavam, de forma incrível, parecendo muitas vezes jogos de arcade/fliperama. Alguns anos depois, provavelmente em 1989, um colega de aula ganhou um Amiga 500. Vimos alguns jogos na casa dele: Flight



PERSONALIDADES

Simulator II (sempre fui fascinado por esse gênero), Double Dragon, Robocop (da Ocean) e talvez o mais impactante, Sword of Sodan. Esse era bem "arcade" visualmente e era o que se esperava do Amiga, com sprites gigantescos, muitas cores e vozes digitalizadas. Hoje em dia é um jogo que não se sustenta mais, pois o gameplay é duro, "engessado", mas na época impressionava. Importante salientar que foi portado para o Mega Drive, mas não impressionava ali: os sprites eram menores e bastante deformados em comparação ao original do Amiga, entre outros problemas. Pouco depois apareceram fitas VHS oriundas de clubes de informática de São Paulo, provavelmente distribuídas através do clube de informática que ficava no segundo andar da Prática Assistência Técnica Gradiente Ltda. (Florianópolis), um lugar frequentado pela turma do MSX (inclusive eu). Vale lembrar que nessa época eu era muito fã do sistema MSX (ainda sou) e estava dividido quanto ao caminho a seguir, pois novos modelos de MSX estavam no horizonte (TurboR), mas havia esse Amiga também. Qual seria a melhor opção? Quando assisti à fita VHS com uma coletânea do melhor que o Amiga tinha a oferecer, não restou dúvidas: vendi o meu fiel Expert MSX Gradiente e juntei grana, aguardando o momento para finalmente comprar o Amiga 500 e a expansão A501 (1MB). Daí não teve mais volta, veio o Amiga 1200, monitor multisync, placas aceleradoras, CD32 e por aí vai.

J80: Certo! E como começou a programar jogos homebrew?

DP: O Amiga tem uma excelente linguagem de programação chamada AMOS. Se me lembro ao certo, veio no disquete de capa de uma revista da época, possivelmente Amiga Format, junto com tutoriais em forma de artigo. Isso por volta de 1992. O AMOS é

uma linguagem simples, semelhante ao BASIC, porém utiliza muito bem os recursos do Amiga, como sprites e o áudio PCM (samples). Nessa linguagem eu fazia vários projetos, quase um por semana, mas eu não tinha a disciplina na época para concluí-los. Mas muitos estão guardados nos disquetes da época (que provavelmente não irão carregar mais). Anos se passaram, me formei em Design, dei aula de design de jogos digitais, trabalho com isso, trabalhei em jogos lançados em plataformas modernas e, com essa bagagem, em 2019 resolvi dar uma olhada em como estava o Amiga. O Amiga está muito bem na cena homebrew, possivelmente uma das cenas mais movimentadas e com mais novidades, e isso é bastante motivador no sentido de se sentir compelido a participar desta cena.

J80: E por que recriar o Green Beret? Era um favorito na época?

"...Green Beret era um favorito na época. Joguei o do MSX (...) e gostava dele apesar dos problemas, mas quando vi o do arcade foi de cair o queixo, por causa da fluidez do "scroll" de tela (que era onde o MSX1 se perdia completamente). Por que o Amiga não tinha um grande port de Green Beret, já que o hardware conta com scroll de tela liso? Parecia plenamente capaz de fazer isso..."

DP: Green Beret era um favorito na época. Joguei o do MSX (que é muito criticado) e gostava dele apesar dos problemas, mas quando vi o do arcade foi de cair o queixo, por causa da fluidez do "scroll" de

tela (que era onde o MSX1 se perdia completamente). Por que o Amiga não tinha um grande port de Green Beret, já que o hardware conta com scroll de tela liso? Parecia plenamente capaz de fazer isso, tendo em vista outros jogos similares como Midnight Resistance e Fire Force. A oportunidade veio com o evento AmiGameJam (um torneio internacional de programação de jogos) cujo tema era "conversões" (ports). Experimentei prototipar outros jogos e ver qual se encaixava na situação (prazo curtíssimo, fazer praticamente tudo sozinho) e a decisão caiu no Green Beret, pois originalmente é um jogo de apenas 4 fases, com um número limitado de tipos de inimigos diferentes e chefes de fase com mecânicas simples. É interessante pontuar que houve ou-



PERSONALIDADES

tro projeto de trazer o Green Beret para o Amiga há cerca de 5 anos, pelo grupo MegaStyle (demoscene), mas que não foi finalizado nem lançado, e não havia mais notícias. Assim, um jogo pode parecer "simples" no papel, mas desenvolvimento de jogos é isso: muitas vezes parece que o projeto está bem encaminhado, mas acaba esbarrando em alguma "barreira intransponível", a equipe perde o fôlego e se dispersa. Felizmente no meu caso, consegui superar todas as barreiras e finalmente lançar Green Beret, que foi meu primeiro jogo completado e lançado no Amiga, um sonho de 30 anos.

J80: Sensacional, parabéns! E como funciona(m) a(s) engine(s) que utiliza para os seus jogos?

DP: É uma engine formidável chamada Scorpion Engine, desenvolvida na Nova Zelândia por Erik Hogan. Utilizando o famoso Unity3D, uma ferramenta de desenvolvimento de jogos que roda em PC moderno, a qual por sua vez utiliza C# ("C Sharp") como linguagem de programação. Dessa forma, o jogo é criado em um PC moderno com ambiente de programação moderno, mas gerando um executável compatível com arquitetura Motorola 68000 (do Amiga e vários outros). Acredito que SGDK para Mega Drive e MPAGD para ZX Spectrum e MSX também sejam ferramentas do mesmo tipo, que tomam vantagem de um PC atual com ambiente de desenvolvimento moderno, mas para gerar um executável que tem como "alvo" a plataforma com arquitetura clássica. Outra coisa bastante interessante é que esse tipo de engine moderno tem praticidades, como por exemplo, os arquivos de arte (sprites, cenários) no Scor-

pion Engine podem ser uma imagem PNG normal, não é necessário usar o formato de imagens proprietário do Amiga. Só a música que precisa ser no formato MOD de 4 canais, essa parte detalho um pouco mais na próxima questão.

J80: Há alguma diferença no Green Beret em relação à versão do arcade?

DP: Tem diversas. Cada versão de Green Beret, seja em ZX Spectrum, C64 e NES, tem sua própria "personalidade".

O de Amiga também. Gosto de usar como exemplo um de meus favoritos no Amiga, o shooter horizontal Silkworm: o arcade da Tecmo é bem diferente da versão que temos no Amiga. Porém, a versão de Silkworm no Amiga é considerada um clássico absoluto do sistema, apesar de nem ter música durante o jogo como tem no arcade. A propósito, isso era um problema comum no Amiga: sempre me perguntei o motivo

de ou não ter nenhuma música ou ter que escolher entre música e efeitos sonoros. Basicamente, você precisa ter um músico muito experiente e que saiba fazer um MOD que se encaixe nos 512 Kb de ChipRAM do Amiga 500 (sim, Green Beret foi feito com o Amiga 500 em mente). O formato de música MOD, por trabalhar com samples, ocupa muitíssimo mais espaço na RAM que a música FM comum em outras plataformas clássicas - entre outras coisas complexas e que exigem alto nível técnico. Em virtude dessas complexidades e dos prazos e orçamentos impossíveis dos anos 90, muitas vezes era decidido não colocar música. Felizmente, fui auxiliado pelo





exímio músico Martin Eriksson (DJ Metune), um dos grandes músicos da cena homebrew do Amiga, responsável pela trilha sonora do excelente port de Rygar no Amiga, dentre muitos outros jogos. Dessa forma, não só temos a trilha sonora igual à do arcade, como também a opção de selecionar a trilha sonora da versão de NES/Famicom (Rush'N Attack), muito mais rica e variada que a do arcade. Essa é a grande diferença e a vantagem em relação ao arcade. Outras diferenças:

- O jogador pode usar a faca subindo ou descendo escadas (no arcade ele fica indefeso quando está em uma escada).
- O jogador pode voltar na fase para coletar armas deixadas pelo caminho.
- Se morrer no boss, não volta tudo, continua no boss.
- O respawn point é marcado com uma anteninha e luz piscando (ao pegar e assim "apagá-la" você reinicia daquele ponto).
- Você consegue matar o inimigo saltitante mesmo se você estiver no chão (esse inimigo era traumático no original).
- O céu é azul e tem o famoso gradiente de cores do Amiga, feito pelo "copper" (coprocessador), que apesar de sutil para não descaracterizar o jogo, cria uma aparência geral mais colorida.
- Pixel Art limpa e refeita em vários pontos do cenário (montanhas no fundo da fase 1, o porto marítimo no final da fase 2, entre outras).

J80: *Tirando a sua versão do Amiga, qual a favorita para quaisquer consoles e micros clássicos? Por que?*

DP: A versão de NES/Famicom, Rush'N Attack! De longe, é mais um dos casos onde o port supera o original (outros seriam Contra também no NES, U.N. Squadron no SNES etc.). Tem mais fases e inimigos que qualquer versão, além da trilha sonora diferenciada (que existe apenas nela e agora na de Amiga). São 6 fases nessa versão, portanto, ainda existe a possibilidade de eu colocar essas 2 fases extras em um futuro lançamento "versão 1.1" do Amiga e assim se equiparar à do NES em duração de jogo. A versão de ZX Spectrum também considero muito interessante e lembro-me, com muita nostalgia, de jogar no TK90X de um colega na época.

J80: *Muito bom, Dante. Quais são os seus jogos favoritos do Amiga?*

DP: Apidyá, Another World, Battle Squadron, Battle Isle, Lionheart, Stunt Car Racer, Shadow Dancer, Snow Bros, Silkworm, Z-Out, Shadow of the Beast, Shadow of the Beast 3, Fightin' Spirit, Banshee, Lotus Esprit Turbo Challenge, Lotus 2, F/A-18 Interceptor, Armour-Geddon, Combat Air Patrol, Birds of Prey, Wings, Falcon, Frontier, Speedball 2, Turricon 2, X-COM (UFO: Enemy Unknown), Formula 1 GP, Indianapolis 500, Monkey Island 1 & 2, Sensible Soccer, Breathless, Eye of the Beholder 1 & 2, SlamTilt, Wolfchild.

J80: *Encerrando, como você vê o futuro do homebrew?*

DP: Vejo como uma maneira de preservação para gerações futuras, "a antiga arte de fazer jogos que rodam em mídia física, com menos de 1 Mb de memória RAM". É preservação cultural de uma forma de arte. A programação para plataformas retrô também é muito didática do ponto de vista de um professor do design de jogos, pois as limitações de hardware pedem soluções criativas e um código elegante, habilidades sempre bem-vindas em um profissional da área e que merecem ser treinadas. Por outro lado, também pode ser visto como um nicho válido dentro do grande escopo do mercado de jogos, no sentido de que outros segmentos mais "convencionais" podem estar saturados neste momento. O desenvolvimento para plataformas retrô ainda não está saturado - e alguns projetos para consoles populares, como o Mega Drive, têm levantado ótimas somas em campanhas de financiamento coletivo, indicando que existe muito interesse nesse nicho, ou as iniciativas chamam atenção o suficiente para movimentar tais campanhas.

J80



9º RETRO-SC Criciúma

Eduardo Loos

Após dois longos anos sem eventos presenciais, devido à pandemia do COVID-19, no dia 14/05/22 o grupo RetroSC realizou o 9º RetroSC na cidade de Criciúma, no sul de Santa Catarina.

Foi a primeira vez que um evento regional ocorreu nesta cidade, onde aproximadamente 250 pessoas prestigiaram ao longo do dia. A Faculdade SENAC abriu as suas portas e disponibilizou o espaço, que contou com arrecadação de alimentos para a Cruz Vermelha - Regional Criciúma.

A RetroX Eletronics esteve presente, com toda sua linha de carts repro. Um Odyssey nacionalizado pela Planil marcou presença, juntamente com diversos microcomputadores e consoles. Uma verdadeira parede de monitores PVM aguçavam os olhares dos entusiastas de imagens perfeitas. Amaweeks demonstrou seus diversos jogos homebrew, juntamente com outro talento, Erico Monteiro. Coleção de Big Boxes; lojistas; máquinas arcade, também fizeram a alegria dos visitantes.



O grupo convida a todos para o RetroSC X - Encontro Brasileiro de Colecionadores de Computadores e Videogames Antigos, que vai ocorrer em Florianópolis, no dia 05 de novembro. Maiores informações em: <http://www.retrosc.org>

J80



Outros Aniversariantes
de 2022!
40
anos

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Fotos:

Evan Amos e Bill Bertram

Parabéns pra você, nesta data querida, muitas felicidades, muitos anos de vida! Nem só a Atari (e o Atari 2600) e o jogo Pitfall! estão soprando as velinhas. Outras máquinas também estão fazendo aniversário - de 40 anos - neste 2022, nomeadamente o ColecoVision, o Atari 5200, o Commodore 64 e o ZX Spectrum. Festejemos, neste breve artigo, cada uma delas!

Atari 5200

Lançado em novembro de 1982, o Atari 5200 Super-System foi a tentativa desesperada da Atari, à época, para concorrer com o Intellivision, da Mattel, e principalmente com o ColecoVision, o poderosíssimo console da Coleco lançado poucos meses antes. Com hardware muito semelhante ao dos micros da série 8-bit (Atari 400, Atari 800), da própria Atari, e com joysticks analógicos não "autocentráveis", ele prometia jogos com qualidade bastante superior aos do irmão mais velho, o 2600. O console chegou também com a possibilidade de uso de 4 joysticks (reduzidos a 2 a partir de 1983), adaptador para cartuchos de 2600 (não disponíveis no lançamento) e com acessórios, tais como o Trak-Ball. Diversos títulos eram realmente versões melhoradas (Defender, Pac-Man, River Raid, Centipede etc.), mas só... Quase nada inovador, em termos de jogos, foi produzido. Em especial, os controles constituíram grande reclamação, uma vez que os jogadores pareciam ter dificuldade de "se entender" com aquele mecanismo analógico. Em suma: o aparelho não conseguia fazer frente ao enorme sucesso da Coleco e ficou para trás. Descontinuado após dois anos, o Atari 5200 vendeu aproximadamente 1 milhão de unidades - pouco se o montante for comparado, por exemplo, aos números do Atari 2600. Curiosidade: na traseira do videogame havia um compartimento para que se armazenassem os joysticks!



ColecoVision

Lançado em agosto de 1982, o ColecoVision foi a grande coqueluche daquela geração de videogames. A proposta era direta, pragmática: ser um fliperama em casa! E, guardadas as devidas proporções, o console da Coleco realmente era. Onde mais encontrar um Zaxxon "idêntico" ao do arcade? Um Congo Bongo? Um Turbo - que inclusive podia ser jogado com volante e acelerador. E aí está outro ponto! O grande diferencial





do Coleco, em razão do hardware superior e de maior capacidade de memória, eram justamente as conversões de jogos queridos do fliperama, mas também os módulos de expansão e os controles especiais, aparatos que o deixavam ainda mais fantástico: o Expansion Module 1, para que fosse possível utilizar cartuchos de Atari 2600; o Expansion Module 2, com volante e pedal de acelerador; o Super Action Controller, para os jogos da série Super Action e que fazia lembrar uma luva de boxe; o Roller Controller, ao estilo de máquinas como Missile Command e Centipede, e outros acessórios.

O sucesso foi tamanho que em apenas 4 meses, de agosto a dezembro, venderam-se pouco mais de 500 mil unidades! Em 1985, a Coleco quebrou em virtude de péssimas escolhas comerciais, como o lançamento do microcomputador ADAM, e o resto é história. "O Fliperama em Casa" ficou nas cabeças de muitos jogadores da época - e de pessoas que, em vista do preço elevado, não puderam tê-lo. Curiosidade: no Brasil, tivemos a nossa própria versão do ColecoVision, o SpliceVision.

Commodore 64

O Commodore 64 é o micro pessoal mais vendido da história, com números (estimativas independentes) entre 12,5 e 17 milhões de unidades comercializadas. Acessível para a época (595 dólares no lançamento, isto é, em agosto de 1982), com gráficos bons, cores e som impressionante, graças ao chip SID, trazia jogos que superavam os dos videogames contemporâneos. Podia também, é claro, ser usado com fitas cassetes e



com disquetes, mas também trazia a opção de cartuchos. Entre o período de 1983 a 1986, aquele computador conquistou de 30% a 40% de participação no mercado dos EUA - e com dois milhões de unidades vendidas por ano! Com o passar do tempo, a companhia lançou outros modelos, como o Commodore 128 e o Commodore 64C, além de periféricos e acessórios. A molecada ficava atônita com títulos como Project Firestart, Hawkeye, The Great Giana Sisters, Paratroid, Impossible Mission, California Games, Last Ninja e tantos outros. Curiosamente, o C64 teve enorme sobrevida no Reino Unido, principalmente na Inglaterra, país em que só perdia, em termos

de vendas, para o ZX Spectrum. Diversas softhouses britânicas, que produziam jogos para o Speccy, passaram a igualmente lançar para a máquina da Commodore. Mayhem in Monsterland é notório exemplo de jogo tardio que explorava sobremaneira as capacidades de hardware do micro. Com a chegada dos 16 bits, em especial o Amiga, o C64 foi descontinuado, mas somente em 1994: que bela longevidade! Curiosidade: muito provavelmente por causa da complexidade dos chips da MOS Technology, em especial o VIC-II e o SID, ele não foi clonado no Brasil.





ZX Spectrum

O ZX Spectrum, lançado em abril de 1982 no Reino Unido, foi o grande popularizador do mercado de informática britânico, tendo vendido, ao longo de sua vida útil, 5 milhões de unidades ao redor do mundo. Custando inicialmente 125 Libras (16 Kb) / 175 Libras (48 Kb), o "Speccy", como é carinhosamente chamado pelos fãs, serviu como porta de entrada para inúmeras pessoas que, hoje, atuam profissionalmente na área. Reza a lenda que Sir Clive Sinclair, o visionário por trás do equipamento, odiava jogos, contudo, foram eles justamente a peça fundamental para o sucesso do micrinho. Inúmeras softhouses lançaram os mais variados títulos - e tipos de jogos - para o ZX, alguns dos quais revolucionaram o mercado de games com ideias criativas e inovadoras: Knight Lore, por exemplo, introduziu o conceito de 3D Isométrico em jogos de aventura para computadores. Com o sucesso, novos modelos foram lançados, tais como o ZX Spectrum+ e o 128, além de interfaces, acessórios e todo tipo de parafernália. Em 1986 a marca foi vendida para Sir Alan Sugar, da Amstrad, companhia que produziu outros modelos de 128 Kbytes, como o +2 (com datacorder embutido) e o +3 (com disk drive de 3" embutido). Clones autorizados, como os da Timex, e os não licenciados, como os russos e os brasileiros (TK90X e TK95, ambos da Microdigital), chegaram ao mercado e se popularizaram nos respectivos países. Recentemente um novo modelo, que inclusive recebeu a marca da Sinclair, foi produzido no Reino Unido, o ZX Spectrum Next, fruto dos esforços de 3 brasileiros: Victor Trucco, Fabio Belavenuto e Henrique Olifiers. Curiosidade: existe um espetacular museu dedicado ao Spectrum em particular (e à Sinclair, de modo geral), o LOAD ZX Spectrum, o qual fica na cidade de Cantanhede, Portugal, e possui um acervo incrivelmente invejável e organizado, iniciativa do idealizador e curador João Diogo Ramos.

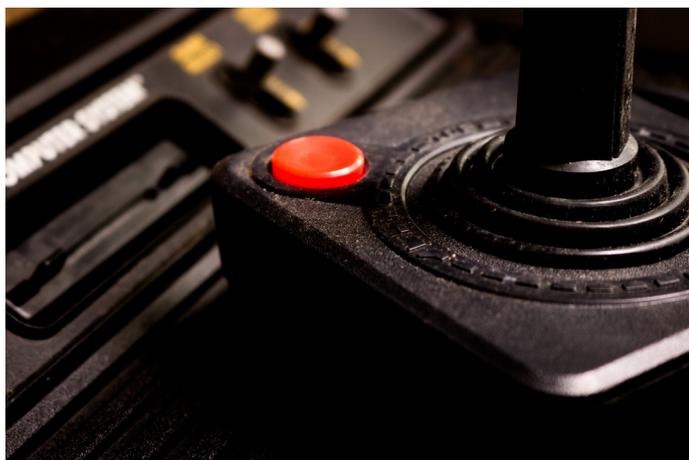


J80



Crônica

O Primeiro Video Game 50 Anos da Atari e 45 anos do Atari 2600!



Texto e fotos
Pedro Ivo Prates (Pedrux)

Nasci em 1978 e tive a sorte de ser criança na década de 1980. As férias que passávamos em Três Lagoas, Mato Grosso do Sul, eram ensolaradas na piscina e regadas a refrigerantes e salgadinhos do clube que frequentávamos. Quando chegamos em casa, já de tarde, a alegria e a ansiedade tomavam conta das crianças. Meu tio Rogério, engenheiro eletrônico, brincava de Força

no microcomputador CP200 com a gente e era muito divertido, mas o ápice da felicidade era quando ele ligava seu Atari 2600 na televisão preto e branco da CCE, de 14 polegadas, que era do meu avô. Ali naquele ambiente com a luz apagada, Coca-Cola gelada e muitas comidinhas para beliscar, o som de Enduro e de risadas pairavam no ar. Eu, meu tio Rogério, meu tio Alexandre, minha irmã Ana e amigos se divertiram jogando Keystone Kapers, o jogo do bandidinho, e River Raid, o clássico mais absoluto do Atari. Meu tio Rogério tinha cartuchos originais da Atari, como Pitfall!, Star Wars: The Arcade Game, Moon Patrol, Raiders of The Lost Ark, H.E.R.O., Megamania e outras relíquias. A madrugada rolava solta entre cartuchos e conversas, a vontade de ter um Atari daquele no meu quarto aumentava a cada minuto. Eu começava a pedir o videogame aos meus pais e à minha tia Célia. Quando voltávamos para São Paulo, a mágica em preto e branco das férias acabava e eu tinha que voltar aos estudos e à rotina normal.



Entre as lições de casa e meus pensamentos, eu ia fazendo a fotografia de um Atari no meu quarto, que já tinha uma televisão colorida, onde eu assistia ao Bozo. As negociações com meus pais aumentavam e com minha tia mais ainda, foi quando falei para mim mesmo: nossa, está chegando

>



a hora!

Adolescência e fotografia

Quando fiz 14 anos de idade, meus Master System e Game Gear eram os meus videogames preferidos, porém, uma luta na família estava para começar: um câncer em minha mãe apareceu e eu tive que começar a trabalhar para ajudar em casa. Comecei minha carreira na fotografia jornalística, aos 15 anos me tornei fotojornalista e os videogames ficaram de lado por um tempo. Minha

mãe se curou, poucos anos depois voltei a jogar e a me divertir com os games. Como fotógrafo, tive a oportunidade de conhecer pessoalmente e fotografar Nolan Bushnell, David Crane, Howard Scott Warshaw, muitos jogos raros, consoles e clones da/do Atari, adquirindo um acervo fotográfico único no Brasil. As fotos desta matéria foram das coleções de Alexandre Bastos, Ricardo Wilmers, Luis "Machine", Nando Games e Pedro Ivo Prates.



Cinquenta anos do que é sinônimo de videogame!



A história da Atari é cheia de loucuras, controvérsias e injustiças. A pioneira marca de videogames que se tornou multimilionária foi se enfraquecendo desde quando Nolan Bushnell vendeu a empresa para a Warner. Ray Kassar, o big boss, retirou Bushnell de vez do conselho da Atari – do qual ainda fazia parte. A arte e a diversão não eram mais prioridade e sim o dinheiro. À época do Nolan, os criadores de videogame trabalhavam se divertindo muito, e as histórias "daquelas" festas todos conhecem bem. A empresa começou a ser clonada em vários



lugares no mundo, a saturação dos jogos começou a ser evidente em todas as casas. A popularizadora do videogame doméstico começou a ser o alvo, consumidores queriam algo melhor e diferente para jogar, porém, Kassar não era do ramo e nem videogame jogava, então, foi inevitável ajudar a quebrar a empresa e ser demitido. A culpa do Crash nos Estados Unidos nunca será do lançamento do jogo E.T., como todos dizem, e sim da situação em que se encontrava a Atari na época - como uma empresa que estava focada em lucros

e não na essência dos games, a diversão. Hoje a marca Atari é sinônimo de videogame e remete a algo maravilhoso nas cabeças daqueles que viveram a época, os anos 1980.

O presente chegou

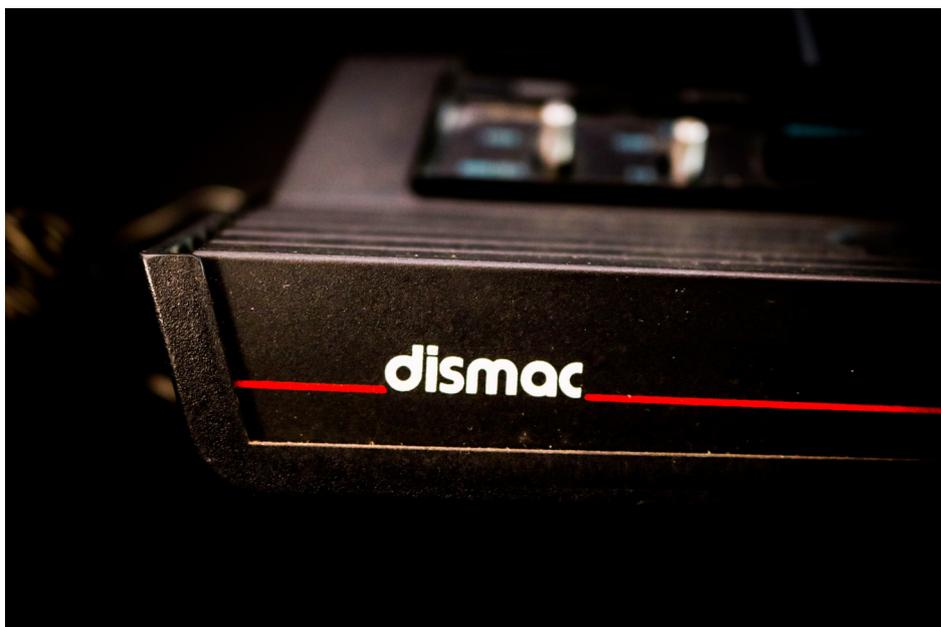
Finalmente, o dia chegou! Cheguei na casa da minha tia Célia, em Pinheiros, e ela disse: vamos ao Mappin daqui a pouco? Respondi: "Claro, Tia, é o que estou pensando? Ela não respondeu e manteve o clima de mistério no carro, minha avó rindo e falando: "Não acredito, Célia! Você vai fazer isso?".

Eu e minhas irmãs, no banco de trás, só ríamos sem entender nada. Quando chegamos na loja, começamos a passear e, enfim, a seção dos videogames estava quase ali. Minha tia Célia nos surpreendeu, pois ela comprou dois Ataris 2600 da Polyvox, um para nós e um para ela! Rimos muito juntos e, felizes da vida, fomos pra





casa realizar um campeonato de Frostbite e aproveitar as comidinhas da minha avó. Minhas tardes após as lições de casa nunca mais foram chatas, pois agora eu tinha um Atari funcionando em uma televisão colorida! Até hoje eu guardo uma memória linda: quando fecho os olhos e me lembro da Atari, eu me vejo criança sentado no chão e olhando para cima. Vejo minha mãe, Maria Lídia, vindo me ensinar a jogar o jogo da abelhinha, Yar's Revenge. Ela falava: "Tem que desviar do tiro e acertar lá dentro, Pedro!".



J80



Minha foto com o Howard Scott Warshaw



Crônica

Clive Townsend: Os Dias que Passamos com o “Ninja”!

Marcus Vinicius Garrett Chiado
Filipe Veiga

Há um dito popular que já ouvi por diversas vezes. “Não quer se decepcionar? Não conheça seus ídolos”, dizem. Não sou muito adepto dessas crendices, mas, em um caso específico, garanto a vocês que justamente o inverso aconteceu. Explico!

O encontro

Em abril deste 2022, por ocasião do aniversário de 40 anos do “Speccy”, o Museu LOAD ZX Spectrum, em Cantanhede, Portugal, realizou um importantíssimo evento internacional a fim de celebrar a existência do “Pequeno Notável”, como a imprensa brasileira se referia àquela diminuta maravilha criada pela Sinclair Research, companhia do visionário empreendedor britânico falecido há pouco mais de um ano, Sir Clive Sinclair. Com o intuito de engrandecer a festa, João Diogo Ramos, idealizador e curador do museu, chamou diversos convidados internacionais; dentre eles, o lendário Clive Townsend, criador dos clássicos Saboteur! e Saboteur II, títulos lançados pela inglesa Durell Software nos anos 1980.

Muito honrosamente, também fui convidado à celebração e, uma vez em Portugal, tive a mágica oportunidade não só de encontrar-me com meu grande amigo e parceiro da Bitnamic Software, o Filipe Veiga, mas de conhecer pessoalmente o nosso amado “Ninja”, o Clive. Contrariando a “recomendação” para que não conheçamos nossos ídolos, desde o primeiro sorriso o britânico (nascido no País de Gales) mostrou-se extremamente simpático, caloroso, legal e aberto - tanto para comigo quanto para com o Filipe. Conhecemo-nos às portas da estação São Bento do Metro (sim, lá não há acento circunflexo), na cidade do Porto, e caminhamos até um restaurante próximo. Uma vez lá, conversamos sobre uma infinidade de coisas, tudo regado ao delicioso Bacalhau à Zé do Pipo: curiosidades do idioma Português, detalhes relacionados aos nossos países, informações gastronômicas e, como não podia faltar, papos animados e acalorados acerca de jogos clássicos e computadores antigos. Claro! Comida, bebida, amigos, risadas... O que podia ser melhor?



E é nesse quesito, os games, que constatamos a genialidade de Clive Townsend. Conseguem imaginar uma pessoa que, enquanto acordada, respira e vive jogos? Um indivíduo deveras apaixonado pelo que faz? Sempre pensando em um próximo jogo que poderá desenvolver, sempre analisando a topografia do terreno durante as caminhadas que fizemos, sempre vislumbrando a arquitetura dos prédios e imaginando, em sua mente criativa, o ninja de Saboteur a pular de um edifício ao outro na linda cidade histórica do Porto. Enquanto andávamos, Clive discorria sobre ideias que ia tendo ali mesmo, em tempo real... Incrível, para mim e para o Filipe, poder presenciar tudo aquilo. Acreditem, foi um privilégio!

Um presente inesperado

Resolvemos fazer uma surpresa ao Clive, algo inesperado que já ví-





nhamos planejando fazia algum tempo: graças à doação do amigo Paulo Bola, levei a Portugal um raríssimo exemplar da versão brasileira do popular jogo, "O Sabotador", devidamente lançado pela Disprosoft com direito a uma caixinha caprichada, manual de instruções em Português e fita cassete etiquetada/personalizada. Durante o nosso primeiro almoço já citado, disse-lhe que havia trazido uma surpresa do Brasil, mas recusei-me a revelar o que era, é claro! No mesmo dia, na Praça de Mouzinho de Albuquerque, também conhecida como Rotunda da Boavista, eu e Filipe nos organizamos para entregar o pacotinho misterioso: Filipe gravou a cena com meu celular e eu, muito feliz, prontamente passei o embrulho às mãos de Clive. Surpreso, abriu a caixinha (e um sorriso enorme!) e nos abraçamos. "Mas isso é raro, não é?". "Claro", disse eu, e emendei: "Sim, você merece!". Uma cena emocionante de se ver!



O evento

Realizado nos dias 23 e 24 de abril, o evento do Museu LOAD ZX Spectrum brindou os visitantes com diversos convidados portugueses e também internacionais, tanto presencialmente quanto de maneira remota, tais como os Oliver Twins, Jim Bagley, Grant e Crispin Sinclair, André Leão, João Encarnado, Miguel Guerreiro e alguns ex-funcionários da Timex Portugal. Nosso amado ninja, é claro, jamais ficaria de fora: a palestra por ele proferida foi extremamente divertida e informativa, e trouxe informações diversas acerca de suas criações, em especial os jogos da série Saboteur, bem como curiosidades de sua vida, da juventude, da paixão por programar e pelo Spectrum, e do período em que trabalhou na Durell Software; tudo sem deixar de mencionar a visão do futuro, do que vem por aí. Laboriosamente e entusiasmado, atendeu ao pedido de cada fã que se aproximava, ora querendo conversar e tirar fotos, ora desejando um autógrafo, e sempre com o sorriso estampado no rosto. Muita felicidade e satisfação! Ah! Quase ia me esquecendo: Clive levou a esposa, Denise, uma inglesa extremamente simpática e divertida, a animação em pessoa.

Após essa grata experiência que vivi em Portugal, só posso dizer a vocês: conheçam seus ídolos. No caso de Clive Townsend, encontrei uma das pessoas mais amáveis e atenciosas que tive a oportunidade de conhecer em meus quase 50 anos de idade. É um verdadeiro gentleman, mas, em especial, é o nosso querido e eterno mestre "Ninja".

Conheça o Museu LOAD ZX Spectrum: <https://loadzx.com>

O site de Clive Townsend: <http://www.clivetownsend.com>



Quer testemunhar a entrega do presente surpresa ao Clive? Scaneie o QR-Code:



J80