

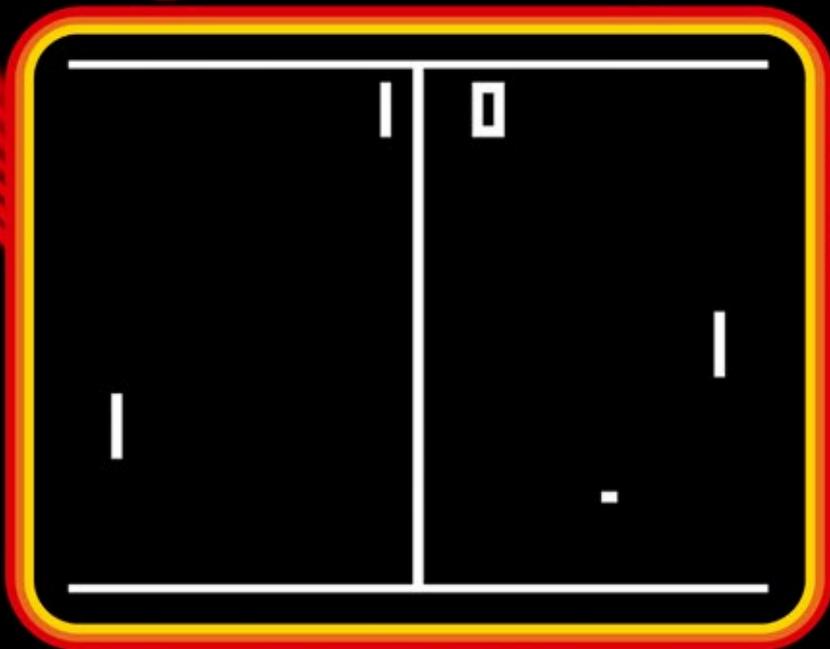
ODYSSEY AVENTURA

ODYSSEY AVENTURA

2020 - NÚMERO 10

Pong Odyssey

Págs. 2 e 3



OVNI



A ARTE DAS CAPAS DOS
NOVOS JOGOS DO
ODYSSEY

Págs. 6 e 7

A NOVA SEÇÃO REPLAY
MATE A SAÚDE DOS
OFICIAIS DA PHILIPS

Pág. 8

O MÓDULO DE
COMPUTADOR
PARA VIDEOPAC

Págs. 4 e 5

JOYSTICKS



ão onze variações de Pong, com velocidades diferentes na bola e na raquete! jogue sozinho ou contra um oponente nessa jornada ao passado...

Simplemente AMAZING!!! O primeiro trabalho realizado por Rene van den Enden no tão conhecido Pong.

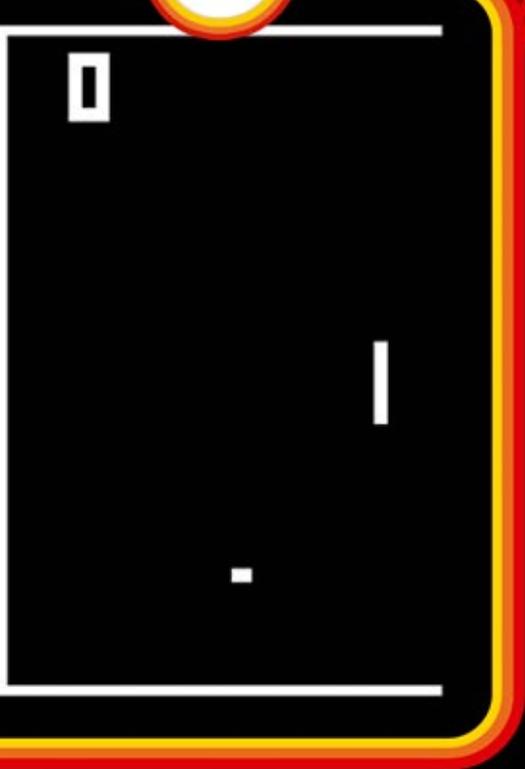
Neste cartucho de 4k foram implementadas as versões do Pong Analógico (sim, o Pong primeirão do Odyssey 1), a versão Clássica com

tela em fundo preto e rebatedores brancos, e a nova versão colorida. Utilizando os recursos do módulo The Voice, o nosso tão conhecido Pong se torna divertidíssimo em cada acerto ou erro, como se um narrador tivesse comentando a partida...

Possível de ser jogado com uma ou duas pessoas, nos modos Paredão (Squash) ou Tênis, em um total de 11 variações, você deve manter a bola o maior tempo possível na quadra, ou marcando seu ponto contra o adversário. Durante a partida ainda é



Odyssey



possível aumentar a velocidade da bola (teclando 2) ou deixar a bola na velocidade normal (teclando 1).

Experimente e divirta-se com o Pong e o módulo The Voice. Um jogo que vale com certeza vai querer ter em sua coleção!



JOYSTICKS

C7420 O COMPUTADOR DO VIDEOPAC



quem nunca imaginou o Odyssey com função de computador na década de 80, não teve infância... Em 1983 na Europa, o G7400, que seria o equivalente ao Odyssey3 nunca lançado nos Estados Unidos e Brasil, ganhou um módulo que o transformava em um computador e continua ganhando novos jogos. Nesta Odyssey Aventura 10, você vai conhecer este módulo e os jogos que foram produzidos por usuários para ele...

Em 1983 os europeus donos do console G7400 da Philips, sucessor do Odyssey que conhecemos aqui no Brasil, ganhavam o módulo C7420 Home Computer Module que implementou funções de um computador no console e trazia consigo o BASIC da Microsoft. Você deve estar se perguntando se ele funciona no nosso Odyssey, pois o cartucho encaixa perfeitamente, mas infelizmente a resposta é não, ele não funciona.

O C7420 Consistia em um módulo que foi desenvolvido para ser colocado na parte traseira do console (seguro por suportes) e conectado por meio de um cabo com 35 cm a um cartucho.

Na verdade, o módulo contém um computador completo inclusive, muito mais poderoso do que o console. O C7420 tem o seu próprio microprocessador, um Z80A de 4 MHz, memória própria com 16 KB de ROM e 16 KB de RAM.

Como forma de armazenar e carregar os dados, também utilizava um toca-fitas externo.

A imagem na tela era semelhante à exibida pelo computador Philips VG 5000 pois era distribuído com o mesmo Basic da Microsoft.

Com programação BASIC, podemos programar jogos e aplicativos do mesmo jeito que qualquer computador que utilizava a linguagem na época. Mas, por ter sido lançado bem no final da vida do console, não recebeu muita atenção e teve poucas vendas.

Ele tem conexão para um gravador de K7 para leitura e gravação de dados. Até hoje ainda não apareceu nenhuma fita Cassete oficial para o módulo, mas o manual trazia a programação para alguns jogos, basta o jogador ter a paciência de escreve-los.

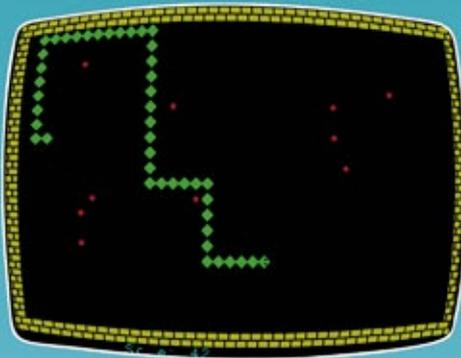
Após alguns anos deixado de lado, alguns fãs resolveram desenvolver novos jogos para ver como funcionava, e assim saíram mais uma bateria de jogos. A programação está disponível online para quem quiser testar, mas quem não tiver paciência, eles também

disponibilizam um arquivo em .wav ja com o som gravado e basta conectar o plug de entrada de som na saída do seu computador que o jogo carrega.

Os jogos mais conhecidos desenvolvidos foram: Pong por Rene van den Eden (2008, Holanda), Space Invaders (2011, Holanda), Snake (2011, Holanda) e Swell Foop (2012, Holanda) por Gert van der Knokke e Tetripac (2015, Suíça) por Gerd Suppan.



OS NOVOS JOGOS



SNAKE

Um jardim geralmente é um lugar calmo, com muito verde, mas em meio a essa baixa vegetação, você pode encontrar uma cobra. Bem... Na verdade VOCÊ é a cobra!!! Use o seu joystick para guiar a cobra pelo campo, evitando as paredes, mas coletando os pontos. Neste divertido e desafiante jogo em que você não para de se mover e que toda vez que come não para de crescer!!! E saiba que isto se transforma em um grande problema, pois o jardim irá parecer que está ficando cada vez menor para o passeio da cobra.

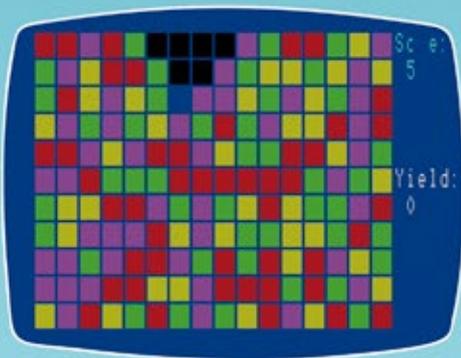
(2012 Holanda - por Gert van der Knokke)



TETRIPAC

Ação sem parar!!! Esta fantástica versão para o módulo C7420 do mundialmente conhecido Tetris ficou realmente demais. Sua precisão é exigida sempre para o perfeito encaixe das peças. Como no jogo original a peça seguinte é indicada na tela logo abaixo da palavra "NEXT", para permitir que você programe a melhor estratégia de descida. E muita atenção, não deixe subir muito a sua pilha de peças, pois todo espaço livre se fará necessário para adiar o final do jogo, que ocorrerá se atingir o topo da tela!!!

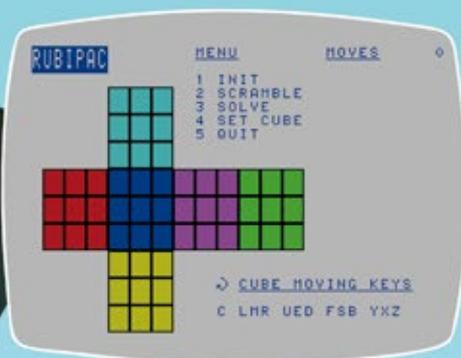
(2015 Suíça - por Gerd Suppan.)



SWELL FOOP!

Swell Foop! é um jogo de quebra-cabeça, no qual o Odyseio no seu C7420, precisa aos poucos remover os blocos da mesma cor quando possível e então os outros blocos surgirão na sua tela. A regra é clara, você não pode remover os blocos isoladamente. Mas em compensação, uma coisa legal é que os blocos próximos da mesma cor serão removidos como um grupo! Fique atento, pois os blocos restantes preenchem os espaços vazios e novos grupos são formados! Se ficarem apenas os blocos isolados será o fim do jogo!

(2012 Holanda - por Gert van der Knokke)



RUBIPAC!

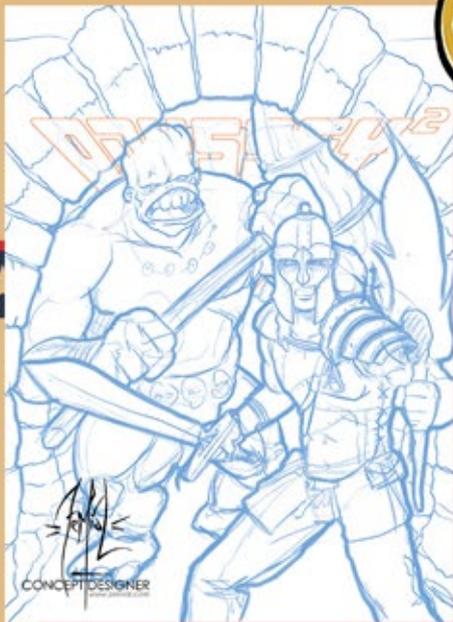
Cubo Mágico é originalmente um quebra-cabeça tridimensional, e este megadesafio da mente chegou graças ao seu cartucho de módulo de BASIC Philips Videopac C7420 Odyssey! Nesta versão bidimensional o desafio é o mesmo! Na tela do jogo vemos o cubo "aberto" com as suas seis faces. Cada uma destas faces tem uma matriz de 3x3 quadrados coloridos com ciano, vermelho, azul, rosa, verde e amarelo. Esses quadrados serão aleatoriamente misturados e caberá a você deixar cada lado do cubo com uma cor apenas! Decida o quadrado do lado a ser movido, com sabedoria! Estratégia é tudo!

(2015 Suíça - por Gerd Suppan.)

JOYSTICKS



ZeMiaL trabalhando em Forbiden Landds



Arte conceitual não utilizada em Dungeon of Eternity



Arte conceitual não utilizada em Dungeon of Eternity

A ARTE DAS NOVAS CAPAS

Atualizar a arte dos novos jogos sem perder a característica tradicional dos jogos clássicos, essa é a preocupação dos novos programadores e artistas trabalhando em conjunto para manter vivo o Odyssey.

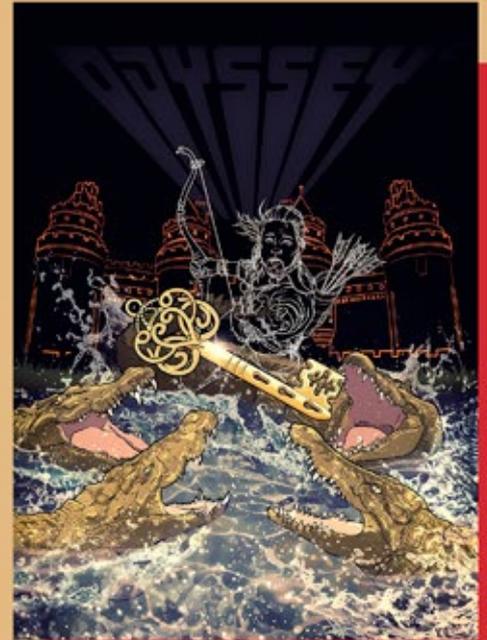
Nesta edição 10, você conhecerá o Ilustrador ZeMiaL, responsável por capas de lançamentos recentes de jogos Odyssey programados por brasileiros.

Nascido na França em 1973, bastante solitário e cheio de imaginação, cresceu com uma admiração e influência enorme da cultura de mangás, além de ser fã de ficção científica desde muito cedo, desenvolveu uma profunda paixão pela arte de desenhar.

Em 1993 aos 20 anos, mudou-se para a Bélgica e ingressou na "Académie de Beaux-Arts" em Tournai, onde se formou mas foi no ano de 2002, após alguns anos trabalhando na área de alimentos que o artista lançou seu site www.zemial.com com seu primeiro portfólio. Bastou isso para em 2003 ser chamado por Jean Chalopin (produtor francês de desenhos animados para trabalhar no projeto AKIESHA, A Princesa de Marte, uma série de livros para crianças.

Ao longo de 2006 até 2016, trabalhou como freelancer, participou de projetos ambiciosos, chegou até ser designer líder de um jogo video game de grande orçamento (nome não citado por ele), designer de personagens para desenhos animados, diretor de curta metragem, aumentando assim sua gama de experiências e aprimoramentos em universos radicalmente diferentes entre eles projetos literários, de moda, musicais e cinematográficos, além de ter em seu curriculum Disney, Marvel e Sony.

A história de ZeMiaL com o Odyssey começou em 2016 quando foi contratado por Marc Verraes, produtor de jogos Odyssey na Europa para fazer a capa do jogo Forbidden Lands, de Rafael Cardoso. Os fãs europeus do console gostaram tanto que ele voltou em 2020 para fazer a capa do Dungeon of Eternity do também brasileiro Ivan Machado.... Estes dois jogos serão lançados pelo Odyssey Brasil em 2022. Curta um pouco das ilustrações do nosso artista...



Forbidden Lands sendo criada



Nome Artístico: ZeMiaL
Nome verdadeiro: Greg Malasiewicz
Profissão: Concept Designer
Idade: 47 anos (26 de julho de 1973)
Nacionalidade: Francês
Local de residência: Bélgica (Desde 1993)
Site: www.zemial.com.br
Facebook: @zemialconceptdesigner
Instagram: @zemialconceptdesigner



REPLAY



A partir desta edição 10, a Revista Odyssey Aventura traz para você a seção Replay, um espaço para conhecer um pouco mais, lembrar ou até mesmo descobrir os jogos oficiais da Philips lançados no período de 1983 a 1985. Hora de pegar o joystick e embarcar em sua nave no jogo OVNI... Boa Odisséia!!!

Você também pode jogar OVNI gratuitamente no Odyssey Vault acessando o site: experienciaodyssey.com.br/jogarOVNIodyssey

Se você acredita ou não em Objetos Voadores Não Identificados, isto realmente não importa e fique sabendo que eles existem e não estão em uma missão de apenas observação...

Embarque em sua Astronave de Combate da Federação Estelar armada e fique muito atento para se defender (e atacar), pois a qualquer momento uma hostil e implacável Nave Fotônica surgirá e irá te atacar fortemente, com disparos incessantes.

Cada vez que aciona os Phasers, o seu campo de força fica mais fraco, deixando a nave mais vulnerável! Sobre a proteção fornecida pelo seu campo de força, que é na verdade um forte escudo azul, com o ponto destacado de disparo rotacionando em torno da sua nave. Uma inteligente forma de ataque e defesa no mesmo ponto!

Como se não bastasse isso tudo, existem ainda os Satélites Errantes, que estão à deriva no espaço, mas estes quando se colidem, se tornam os terríveis Satélites Magnéticos que irão perseguir sua astronave, até te destruir ou serem destruídos!!!

Muitos meteoros estão à deriva no espaço infinito, ocupando a tela, e são um perigo constante, fique sempre alerta.

Os sons ao movimentar a nave, dos encontro dos satélites errantes, dos tiros e explosões são bem realistas e aumentam muito a emoção do jogo.

Para obter sucesso em OVNI, você precisa administrar cuidadosamente o tempo em que está desprotegido, a melhor maneira de fazer isso, é quase inteiramente renunciar disparos e usar a sua nave.

Os gráficos são limpos e definidos, com destaque aos efeitos visuais da sua nave quando é atingida mortalmente (depois que o escudo foi enfraquecido) são incríveis, parece que destroços de pequenas explosões saem de sua nave, que muda de cor dramaticamente antes da explosão final. O detalhe legal é que neste momento você ainda conduz a nave, mas o que você conseguir atingir não irá aumentar a sua pontuação!

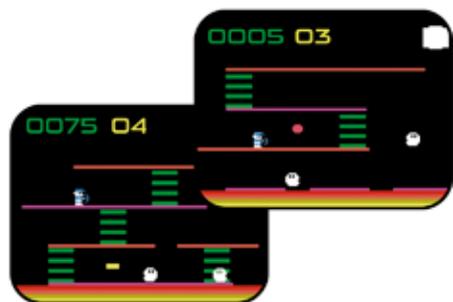
CHEGANDO

Uma maldição...
Uma princesa...
Um Herói... O primeiro jogo a ser lançado pelo Odyssey Brasil será Floresta Assombrada do programador brasileiro Rafael Cardoso. A versão brasileira virá com todo material gráfico refeito e ilustrações belíssimas digna de representar o nosso querido Odyssey, além de cartucho com case e placas novas.

Nessa emocionante aventura Odyssey você é Peeno, um destemido arqueiro que precisa enfrentar os perigos da temida Floresta de Tamiel para salvar a princesa Bia, que foi levada para o centro da Floresta para servir de oferenda aos espíritos malignos por causa de uma maldição.

A lenda diz que a Floresta tem vida própria e é infestada de espíritos amaldiçoados, mas os perigos não acabam por aí, Peeno também vai ter que passar pelos rios de lava que jorram bolas de fogo e chãos que se movem repentinamente.

Para se proteger, nosso arqueiro conta com as lendárias flechas incandescentes forjadas pelo clérigo Alberto Peeno, um de seus ancestrais que também entrou na floresta e nunca mais foi visto. Seja rápido, pois cada minuto perdido aumenta as chances de a princesa Bia ser encontrada sem vida...



experienciaodyssey.com.br/florestaassombrada

ENCONTRO

O PRIMEIRO CONTATO

Galera vocês podem escrever como e quando foi que viram ou souberam da existência do Odyssey?

Meu primeiro contato foi visual. Não podia jogar... Só assistia pela janela do meu vizinho... No ano de 1986. Esse game na época também era considerado um computador pessoal.

Wagner Augusto
São Vicente SP

Em 1983, tinha um amigo que ganhou dos pais dele, joguei uma vez e me apaixonei pelo game, pedi ao meu pai e ele me deu de presente.

Agilson Marcelo Siston Simonin
Rio de Janeiro RJ

Foi mais ou menos em 1983/85, minha tia tinha um Odyssey e eu jogava Come-Come, Senhor das Trevas e Super-Cobra. Bons tempos...

Agilson Marcelo Siston Simonin
Rio de Janeiro RJ

Na casa de meu tio, ele comprou um Odyssey, aí pressão total no meu pai até conseguir ganhar um de Natal...

Murilo Carmello
Viçosa MG

Vi no Mappin aqui em SP... Depois um primo ganhou... Lembro até hj...

Haine Beck
São Paulo SP

A primeira vez que vi o Odyssey foi em meados de 1984, no Jumbo Eletro da minha cidade, tinha um console para demonstração, para poder jogar, lembro que o jogo na ocasião era Come Come, então eu joguei e adorei o console, achei sensacional o teclado alfanumérico, comprei o meu naquele mesmo dia.

Maria Auxiliadora Rocha
Pindamonhangaba SP

Foi no lançamento ,vi uma propaganda da Philips na TV e no outro dia fui a uma grande loja local para ver ,mas já tinham vendido todos os consoles ,aqui no sul o Atari só apareceu muito tempo depois

Carlos Laerte Nagem
Sapuçaia do Sul RS



Não tenho certeza, acredito que tenha sido entre 84 e 85, nas férias de verão, quando resolvemos passar as férias no RJ, terra do meu pai, e aproveitamos para visitar um tia da minha mãe. Chegando lá, encontrei dois primos, e um deles havia acabado de ganhar um Odyssey de presente de Natal. O Odyssey foi o segundo console que vi na minha vida! Me lembro de ter jogado come-come, criptologic, senhor das trevas e mais alguns jogos. No mesmo dia, comentei com meus primos que queria um ganhar um Atari 2600, e ouvi do primo que tinha o Odyssey "O Atari não é tão bom, o Odyssey é melhor porque tem teclado, ele é como um computador!" Discussões infantis a parte, algum tempo depois ganhei um Atari, mas sempre guardei um espaço no coração para o Odyssey. Não sou um grande colecionador do Odyssey (mas respeito quem é!), e tenho exatamente os jogos que joguei lá no meio da década de 80.

Murilo Carmello
Campinas SP

ODYSSEY AVENTURA

2020 - NÚMERO 10

PROJETO - Rafael Alexandre Cardoso da Silva
PROJETO GRÁFICO - Ricardo Silva - Leonardo Biagi
CONSELHO EDITORIAL - Rafael Alexandre Cardoso da Silva - Ricardo Silva - Leonardo Biagi - Victor Emanuel S J Vicente - Márcio Rodrigues

Em 1983 no Brasil, a Philips trouxe com o Odyssey a melhor experiência que os fãs do console tiveram nos Estados Unidos. Ela criou uma comunidade de Jogadores chamada Odyssey Clube equivalente ao Clube da Aventura na terra do Tio Sam e com ele, agradeceu os jogadores brasileiros com uma versão da Odyssey Adventure, revista que dava suporte aos jogadores americanos. Estava lançada a revista que a Philips presenteava os fãs no Brasil. Foram oito edições de 1983 a 1985 durante os anos dourados do console no Brasil. Por volta de 2012, o criador de jogos brasileiro Rafael Cardoso começou a trabalhar em um projeto para reviver a publicação que agora está em suas mãos. Esta é uma revista feita por entusiastas do console Odyssey e você também pode publicar seu artigo, basta nos escrever em odysseybrasil@experienciaodyssey.com.br

ODYSSEY BRASIL
REVISTAODYSSEYAVENTURA.COM.BR

NOVOS CARTUCHOS

Eu quero o Cold Case como faço pra comprar?

Marcelo Sbelutti

Olá Marcelo, primeiro parabéns por fazer parte desta Fraternidade de apaixonados pelo Odyssey. Sobre os novos cartuchos. Todos serão lançados no Brasil pelo Odyssey Brasil, então é só aguardar. O primeiro será Floresta Assombrada e você pode comprar pelo site:

www.experienciaodyssey.com.br

Odyssey Brasil

CONTROLE NOVO

Quanto custa um controle de Odyssey?

Joelson Vicente da Silva

O Carlos Rosley da Enjoy, tem ótimas opções de joysticks modernos para você utilizar em seu Odyssey!!! Fale com ele pelo WhatsApp

Márcio Rodrigues

Rio de Janeiro RJ

CHEIRO DA CAIXA

Pode me chamar de maluco, mas o cheiro característicos dessas caixinhas (Odyssey) eu sempre curti... E agora cheira a nostalgia .

Jair Bezerra

Fortaleza CE

Também sempre gostei desse cheirinho... cheiro de infância!

Dani Maio

Rio de Janeiro RJ

Com certeza. Todo mundo aqui é maluco... rrsrrs

Erico Soares

Porto Alegre RS

Putz... Achava que eu era o único que sentia isso... Kkkk

Haine Beck

São Paulo SP

Cheiro de 1984/85

Rodrigo Zardo

Caxias do Sul RS

COME-COME NO FILME BETE**BALANÇO DE 1984**

No filme "Bete Balanço", de 1984, escrito e dirigido por Lael Rodrigues, com Débora Bloch, Lauro Corona, Hugo Carvana, Cazuza e Diogo Vilela, tem uma curiosidade legal, é que o amigo de Bete (Débora Bloch), o Paulinho (Diogo Vilela) aparece em três momentos do filme jogando "Come-Come!" do Odyssey - O Videogame da Philips. (Vídeo disponível na Fraternidade Odyssey)

Márcio Rodrigues

Rio de Janeiro RJ

Tecnologia moderna da época com a simplicidade de um tempo que infelizmente não volta mais...

Dj Dedeco

Carmo Do Paranaíba MG

Pura nostalgia! Maravilhosa essa magia da época.

Marcio Vieira

Gravatá PE

FRATERNIDADE ODYSSEY



Em 1983 a Philips do Brasil criou o Odyssey Clube baseado na experiência da filial americana com o Clube da Aventura Odyssey. A iniciativa visava a troca de correspondências, organização de torneios, enfim, dar suporte aos jogadores de Odyssey. Junto com o clube, o jogador era presenteado pela Philips com a revista Odyssey Aventura.

A Philips do Brasil encerrou as atividades do Odyssey Clube e da Revista Odyssey Aventura em 1985 deixando assim saudade aos mais nostálgicos.

Em 2020 o grupo de entusiastas Odyssey Brasil criou a Fraternidade Odyssey com características semelhantes ao objetivo do Clube original da Philips mas agora apoiada no lançamento de novos jogos e de toda a tecnologia da internet.

Neste espaço você está lendo as trocas de mensagem no Grupo Fraternidade Odyssey do facebook que você pode se tornar um membro gratuitamente acessando o endereço...

facebook.com.br/fraternidadeodyssey

SEGREDOS

ODYSSEY CONTOS

N

ão estou certo sobre o momento em que a rampa de ascensão da humanidade declinou; de quando o destino da humanidade deixou de ser a harmonia da coexistência e passou a ser a sua ruína. Talvez tenha sido antes da grande invasão, quando o sólido Poder Central de Odyssey permitiu que a desordem penetrasse naquele corpo social tão entrosado em si; quando, em seu único passo em falso, o Poder Central decidiu aderir à viagem no tempo como método para resolver os problemas históricos - e que decisão descabível: mudar o passado para alcançar a estabilidade social?! Típico dos homens. Enfim, não sei ao certo quando, mas a partir de algum momento, o tempo passou a ser traiçoeiro com essa espécie, que também aderiu o método da auto mutilação.

No entanto, para não me estender tanto, chego logo ao ponto que quero: o dia, a hora e o momento exato em que a humanidade, em seu percurso, de fato cedeu às trevas. Nesta única folha registrarei - com descrição subjetiva, mas destino objetivo - o dia em que o Sol cessou, e assim o ingresso das trevas nas entranhas de Odyssey. Porém, pouparei o texto do contexto a que pertence o acontecimento descrito (logo mais no conto *Contra o Tempo*).

Jardineiros regavam, mensageiros corriam, pessoas nasciam, outras morriam; a vida era sutil e o dia era comum como qualquer outro, até que então a noite pairou.

Não era normal, àquela hora os dias eram brilhantes, a luz solar ressaltava as cores e trazia nitidez às vistas e calor aos



TEXTOS PERDIDOS DE ORISUS

Um texto antigo revela um grande mistério sobre a escuridão de Odyssey.

Este texto é parte integrante do Universo Expandido de Odyssey escrito por Gabriel F.S. e já conta com três Livretos. Saiba mais acessando o site: experienciaodyssey.com.br/contos

corpos, mas cessou. Subitamente, quando as pessoas buscaram o Sol com os olhos, não encontraram. O dia de repente virou noite, e nada se via senão as pequenas estrelas que implodiam naturalmente nos céus de Odyssey. Assim permaneceu até que as lâmpadas fossem acesas: primeiro as casas, cada cômodo habitado, depois as ruas, os lugares públicos, as Luz-Satélitas e assim os planetas, logo, Odyssey... A galáxia parecia um grande edifício, e os planetas suas janelas vivas.

Logo depois disso aconteceu bruscamente o grande ataque das forças trevanas do Sr. do Tempo, e então aquele grande sistema interligado e entrosado que era Odyssey se tornou um lugar obscuro, extenso, diverso e perigoso; reais espaços de ninguém. De fato, a raça humana foi severamente mutilada, e a harmonia da coexistência foi partida mil vezes, triturada.

Curioso: desde que as trevas tomaram Odyssey, a galáxia pré-trevas é vista como utopia, onde as coisas davam certo, mas sabemos... Pelos magos - Eu Seil que não era assim. Se trata de um lugar politicamente imoral; suscetível à corrupção, totalitária a tal ponto que os povos, de maneira geral estavam nas mãos do Poder Central. Obviamente era estável, mas certamente que cidadãos atuais não suportariam essa época. Por fim, Odyssey apenas agora é diferente, mas o mal é outro. Essa é a minha concepção! Mas não posso esquecer que não sou comum...

Ora, leitor, se existir, sem querer cheguei no destino que desejava: o mal não nasceu das trevas, e a humanida-

de cavou seu próprio poço e se jogou nele. Logo, o bem também não nasceu da luz, nem contra as trevas. O bem habita em olhos que enxergam as coisas e suas sombras; além do que de fato existe. Magos, com seu orgulho - não condenável, claro, mas impossibilitador da posse do chamado "bem". Não tão simples, mas não tão complicado assim, os heróis e suas aventuras são, além de admiráveis, importantes, não apenas contra as trevas, mas contra o mal que você não ouve, nem vê, nem entende! - salvo se você for um herói...

E esse é o fim dessa descrição, mais uma reflexão quase sem anedotas. Mas prometi uma folha apenas - não que haja leitor, mas se um dia encontrarem os escritos de Orisus, desejo passar a visão correta, pois os magos sabem: eu estou certo! Agora devo ir, há uma história à minha espera. Adeus!