REVIVENDO OS CLÁSSICOS DAS LOCADORAS

OLD GAMER POWER

MAGAZINE

Nº1 EDIÇÃO DE LANÇAMENTO

ATARI FLASHBACK

Analisamos o lançamento do clássico da Tec Toy

ATARI VCS

Verdade ou Mito?

ESPECIAL ATARI

40 ANOS DEPOIS ELE AINDA TEM SEU LUGAR AO SOL

SUPER-HERÓIS NO CONSOLE:
Conheça ou relembre os heróis que marcaram presença salvando o mundo ou apenas nos divertindo

ATARI GAMES

oldgamepower

É uma publicação independente gratuita sobre jogos e consoles de videogame antigos.
http://oldgamepower.online

REDAÇÃO
Editor / Thadeu Fayad
Diagramação / Artideia CETI
Consultores / Fred Manhães, Davi Cardoso

COLABORADORES
João Daniel / Bruno Salgado / Matheus Soares / Susana Andrade/ Jonathan Silveira / Pedro Xavier / Edgar Silva / Maria Clara / Caio Alvim

LAYOUT
Artideia CETI

CAPA
Video Game ® 2012 Game Company. All rights reserved

ANÚNCIOS
oldgamepower@gmail.com

INTERNATIONAL
oldgamepower is available for licensing. Contact the international department to discuss partnership opportunities.

oldgamepower@gmail.com

AVISO LEGAL
A editora não pode aceitar a responsabilidade por qualquer material não solicitado perdido ou danificado na postagem. Todo o texto e layout são os direitos autorais da gamezone Ltd. Nada nesta revista pode ser reproduzido no todo ou em parte sem a permissão por escrito da editora. Todos os direitos autorais são reconhecidos e usados especificamente para fins de crítica e revisão. Embora a revista tenha se esforçado para garantir que todas as informações estejam corretas no momento da impressão, os preços e a disponibilidade podem mudar. Esta revista é totalmente independente e não é afiliada de nenhuma forma com as empresas aqui mencionadas.

Copyright © 2019 oldgamepower

papo com o Ed...



Me lembro até hoje do primeiro video-game que ganhei de presente. Era um Atari 2600, fabricado pela Dismac, um dos inúmeros clones do console que foram fabricados no Brasil, na famigerada década de 80 sob o pretexto de proteger o mercado industrial nacional. Mas isso não vem ao caso para este editorial.

É uma das melhores lembranças que tenho, chovia bastante eu estava lá com meus 8 anos de idade e toda ansiedade pelo brinquedo, afinal aquilo era um brinquedo. Ao chegar em casa e tirar da caixa, montar na TV e descobrir que veio um jogo que apelidamos de jogo da galinha, uma variação do frogger, onde a intrépida galinha deveria chegar ao outro lado da rua. Depois vieram os clássicos River-Raid, uau que gráficos ele tinha, pitfall e o interminável Enduro! Eram os tempos de "assoprar" fitas, colocar peso em cima pra funcionar e várias outras artimanhas, tudo em prol da jogatina.

Mais tarde vieram outros consoles, mais clones, mais diversão que foi complementada pela chega das revistas de video-game às bancas. E logo elas se tornaram uma febre, traziam as novidades da era pré-internet, consoles que eu nem poderia ter, macetes, dicas, diversão. E é isso que buscamos aqui, reviver todos esses sentimentos juntamente, é claro, com a ida até as locadoras para pegar o "jogo da capa" e zerar antes do final de semana acabar. Então é hora de soprar o cartucho e desenterrar o game-genie! Boa leitura!

ED. THOR
O Editor

Conheça o TIME...



Malvadeza

Tony é nosso especialista em jogos de luta, combate e o mal-humorado de plantão! Mas por baixo dessa marra toda existe um grande amigo e admirador fanático da Sega.



Gaby Static

Ela é a musa da redação, sabe tudo sobre RPG, aventuras e jogos de plataforma. Adora tudo relacionado ao mundo geek, está sempre ligada nas últimas notícias e novidades.



Queive

É o alter ego do nosso editor, se transforma no maior fã da Nintendo segundo ele mesmo. Resmunga mais que o Malvadeza e disputa o título de mais velho com o Kadu.



Kadu Kando

É a enciclopédia da redação. Ele chegou ao mundo junto com o Pong e desde então se tornou aficionado por games. Diz que mais jovem que o Queive, mas nunca conseguimos comprovar.



>>TEM ALGUMA DÚVIDA OU QUESTÃO RELACIONADA AO MUNDO DOS GAMES? @OLDGAMEPOWER, BORA LÁ! <<

PLAYERUNKNOW'S BATTLEGROUNDS

ARENA E-WARS

WWW.EWARS.COM.BR

VANTAGENS
ACESSE: WWW.EWARS.COM.BR

ASSOCIADO
E-WARS
DESDE 2018

Nesta edição >>

06 NEWS

Curiosidades do mundo dos games e pinceladas nas novidades.

08 MATÉRIA DE CAPA

A lenda dos videogames ainda é um console relevante e que atrai gerações em busca da diversão perdida.

16 ANÁLISE DO ATARI FLASHBACK

18 ATARI VCS

Verdade ou mito? Será que o novo console finalmente verá a luz?

20 COLUNA

Kadu Kando nos leva em uma viagem junto com os Super-heróis e seus jogos de video-game.

ANUNCIE AQUI

ANUNCIE AQUI



08

MATERIA ESPECIAL ATARI 2600

MAIS DE 40 ANOS E AINDA RELEVANTE



16

ATARI FLASHBACK DA TECTOY

MATANDO A SAUDADE EM GRANDE ESTILO



20

COLUNA DO KADU KANDO

VAMOS VIAJAR PELOS JOGOS CLÁSSICOS

NEWS

>> NOVIDADES
>> OPINIÕES & RUMORES

DISPUTA ACIRRADA

QUEM PERDE FAZ

A peleja é no Mario Kart

>> Casal Inglês desde 2001 joga Mario Kart de nintendo 64 diariamente, há 18 anos, para decidir quem fará o chá.



REPRODUÇÃO INSTAGRAM

Desde 2001, os pais de Louis Bork encontraram uma maneira curiosa de decidir quem fará o chá do dia e lavará a louça. Claire Monroe, 54, e Andy Bork, 55, de Harrogate, na Inglaterra, disputam um pequeno campeonato de Mario Kart no Nitendo 64 e o perdedor de cada modo de disputa fica com a responsabilidade de fazer a bebida e deixar a cozinha limpa.

A foto do casal jogando videogame viralizou recentemente após o filho postá-la na rede social Reddit. Segundo Bork, a "tradição" é cumprida todos os dias, religiosamente, numa tentativa de fugir à monotonia.

A disputa é sempre a mesma. Primeiro eles jogam no modo corrida para decidir quem fará o chá. Depois, três corridas no modo batalha para decidir quem lavará a louça. O pai quase sempre escolhe o personagem Toad e a mãe prefere o Yoshi. Segundo Bork, a mãe vence a maioria das partidas.

Os dois estão tão craques no jogo que ambos já conhecem todos os truques, o que deixa a disputa bastante acirrada. Para evitar brigas, eles também evitam trapacear, algo que já foi motivo de discussão entre eles no passado.

Louis ganhou o console de Natal dos pais em 1999. Porém, conforme foi crescendo, perdeu o interesse e deixou de jogá-lo, sendo resgatado pelo casal, então em 2001.

MEUS PAIS JOGAM MARIO KART TODOS OS DIAS PARA VER QUEM FARÁ O CHÁ, E EU QUE SOU A CRIANÇA?



REPRODUÇÃO INSTAGRAM

NES CLASSIC VAI VOLTAR

ELE RETORNA PARA PRATELEIRAS EM 2019



Você já deve ter ouvido sobre o NES Classic mini. Na verdade, você teria que viver numa caverna para não ter percebido. O console foi o grande sucesso de jogos retro de 2016, graças a uma excelente gama jogos clássicos e à qualidade de construção que levou outros fabricantes a elevarem os seus próprios padrões.

Infelizmente, a demanda pelo console excedeu em muito a oferta - e hoje é praticamente impossível encontrar algum para comprar nas prateleiras, à medida que os jogadores ansiosos os abocanhavam. Como resultado, o preço das unidades restantes disparou e clones e baixa qualidade entraram no mercado também.

A boa notícia é que a Nintendo confirmou que o sistema retornará às lojas em todo o mundo no final de 2018 e ínicio de 2019.

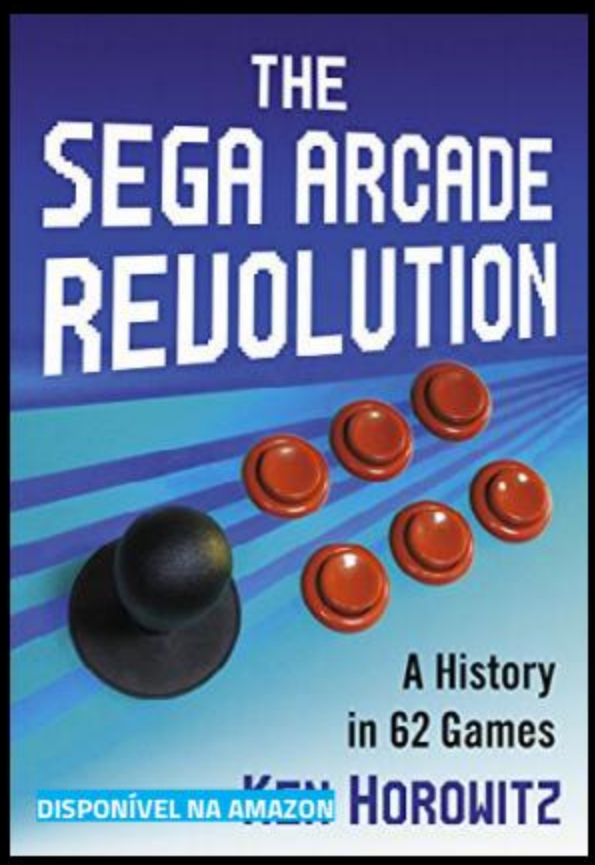
A fabricante também confirmou que o SNES Classic Mini, também continuaria a ser lançado em 2019. Isso deve aliviar as preocupações daqueles que não conseguiram garantir uma unidade nas vendas anteriores.

ARCADES SEGA: A REVOLUÇÃO

A HISTÓRIA EM 62 JOGOS

Embora não cubra toda a história da Sega, o livro de Ken Horowitz faz um excelente trabalho em focar no sucesso e nos fracassos de seus arcades (fliperamas). Ele oferece um ótimo exame dos primórdios da Sega, incluindo seu relacionamento com empresas como a Gremlin e mergulha em alguns de seus mais importantes e influentes jogos, incluindo Space Harrier, OutRun e The House Of The Dead.

Embora haja um foco no uso de entrevistas existentes (incluindo muitas da Retro Gamer), ele faz um trabalho fantástico de pintar uma cena do quão bem-sucedido a Sega era em um mercado desafiador. Uma leitura essencial, disponível no site da Amazon e que infelizmente ainda não foi trazida para português.



RAPIDINHAS

40 ANOS DE SNK



A SNK comemorar seus 40 anos. Com uma otima seleção de jogos e com novos títulos sendo adicionados gratuitamente. Item indispensável na coleção.

SÓ CONSOLES!



O novo livro de Evan Amos que mostra todos os consoles desde os primeiros anos do videogame até a era moderna. Com fotos fantástica dão a visão de seu funcionamento interno. É fascinante ver como o interior dos consoles evoluiu, bem como o enorme salto de complexidade para os controles nos últimos 40 anos.

RETRÔ COM ESTILO


O ATARI DA BLAZE

Essas novidades não chegam mesmo por aqui, mas no site da Blaze você consegue.

MINI ARCADES

A série da My Arcade impressiona pela tela agradável e nítida, com opção de usar fones de ouvido enquanto joga e é alimentada por quatro pilhas AA ou Micro-USB. O joystick também pode ser removido. Conta, ainda, com recriações de Pac-Man, Dig Dug, Galaxian, Bad Dudes vs Dragon Ninja e Karate Champ entre outros.

DESAFIANDO OS LIMITES

PLANEJADO PARA TER UM TEMPO DE VIDA CURTO, O 2600 DESAFIOU TODAS AS EXPECTATIVAS E AINDA PERMANECE POPULAR QUATRO DÉCADAS DEPOIS.

DATA NÚMEROS

Lançamento: 1977 (1983 no Brasil)
Vendas: 30 milhões de unidades
Jogo mais vendido: PacMan (7 milhões de unidades)

BIBLIOTECA DE JOGOS

O Atari tinha uma vasta quantidade de jogos que ainda impressionam...

Um ponto importante na história dos videojogos foi cravado em julho de 1977, quando o primeiro Atari Video Computer System saiu da linha de produção na Califórnia. No entanto, o time de engenheiros da Atari vinha discutindo idéias para um sistema de jogo programável desde 1975. À luz do longo tempo de espera exigido pelo console - mais conhecido como 2600 - talvez não seja surpreendente que a Atari tenha recrutado como o primeiro. membro de sua equipe de jogos Larry Kaplan - quase um ano antes do início da produção em massa. "Eu estava trabalhando no Vale do Silício, em agosto de 1976, e a Atari colocou um anúncio no jornal para programadores. Na época ela era uma empresa de fliperamas. Mas havia uma nova divisão de consumidores - com apenas seis pessoas - e eu fui entrevistado por eles para ser um programador de jogos em o seu novo sistema, o 2600."

Logo depois, três outros programadores juntaram-se a Larry, e o pequeno grupo recebeu hardware de pré-produção para desenvolver os títulos de lançamento do 2600. Esta gangue logo cresceu para seis, e após o lançamento do console no outono estadunidense a equipe mudou de programadores para montadores de consoles já que eles achavam que seria o único Natal do 2600. "Tínhamos um sistema de desenvolvimento em que trabalhamos, e durante o ano de 1977 estávamos fazendo jogos", lembra Larry. "Era uma situação difícil porque a produção estava muito atrasada. Por isso, durante o Natal, eles juntaram todos os funcionários na linha de montagem para acompanhar as encomendas Ninguém sabia quanto tempo duraria o 2600, eles assumiram um Natal, talvez dois no máximo.

Os títulos de lançamento estavam prontos (Combat e Air-Sea Battle) e embora não fossem conversões oficiais dos arcades, esses dois jogos de lançamento e muitos outros lançamentos iniciais de 2600 foram baseados nos principais jogos de fliperama da época. Como confirma o desenvolvedor David Crane. "Era irônico que tivéssemos a tarefa de fazer versões caseiras de jogos dos poderosos arcades nos humildes 2600. Mas como programadores de jogos na Atari, estávamos encorajados a portar os jogos de fliperama para o 2600. Outlaw,

Ao fundo: Essas linhas ainda impressionam.

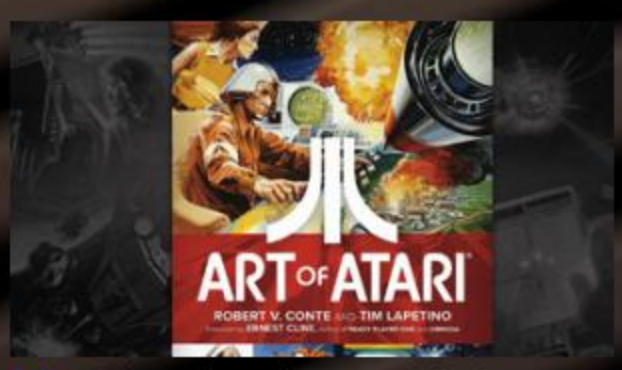


Ao lado: Anúncio do Atari na época de seu lançamento no Brasil.



Acima: Os artistas tinham que usar a criatividade para criar capas de jogos do Atari.

"NÃO EXISTIAM GRÁFICOS REALISTAS E SIM CAPAS DE JOGOS MUITO MELHORES DO QUE O CONTEÚDO!"



Acima: Existem alguns livros especializados que se propõem a dissecar as artes das capas de jogos do Atari.

Canon Bombs / e outros se basearam em jogos de arcade existentes."

A política da Atari de assumir a liderança dos fliperamas se mostrou popular, e isso se refletiu nas vendas do 2600 entre 1978 e 1979. O designer Warren Robinett coloca esse surto de crescimento para justificar uma biblioteca de jogos em rápida expansão. "Demora um tempo para a palavra se espalhar sobre um novo produto mesmo quando bom e como o número de jogos disponíveis aumentou provavelmente aumentou a atratividade do 2600."

Mas enquanto o primeiro jogo de Warren no 2600 - Slot Racers - seguiu de perto ao estilo de jogos derivado dos arcades, seu segundo (Adventure) criou um novo gênero e introduziu o conceito de um mundo que não poderia ser contido em uma única tela. "Eu não pretendia quebrar o modelo com o Adventure." Warren esclarece, mas acabei encontrando um novo formato. Acho que este jogo de aventura com um conceito de 'salas e objetos' bem legal, e eu queria fazer isso no 2600. Então eu criei essa coisa de 'romper os limites da tela', e isso resultou na criação de um mundo muito maior. Mas ninguém me disse que eu estava inventando um novo gênero; parecia apenas mais um cartucho 2600."

Mas ao invés de elogiar O chefe de Warren fez críticas a ele por criar Adventure e o desenvolvedor deixou a Atari em 1979. Larry Kaplan explica por que ele e três colegas seguiram o exemplo pouco depois naquele mesmo ano após de um desentendimento com o CEO da Atari, Ray Kassar. "A administração alegou que não havia lucros. Uma grande piada já que eles tinham algo chamado DBOI - Receita Operacional Orçamentária Departamental. E nós deveríamos compartilhar isso como engenheiros. mas acabamos chamando: não apostar em It ". porque nunca recebemos.

A Warner estava despejando dinheiro na Atari em 1979 e tentávamos descobrir o que fazer. Então, dissemos: "Vamos ver o Ray", porque os cartuchos estavam vendendo milhões. Então Al Miller queria royalties e Ray disse: "Não." Ele disse que éramos "um bando de Zé-ninguém".

Assim, os quatro demitiram-se e montaram a primeira editora de jogos independente, cuja produção impulsionou maciçamente a reputação do 2600, como observa David. >>

Quebrando barreiras

O Atari revolucionou em todos os sentidos a forma como consumimos jogos eletrônicos

A GANGUE:

Da direita para a esquerda: Bob Whitehead, David Crane, Larry Kaplan e Alan Miller. Os fundadores da Activision.



"Como a Activision inicialmente adotou o 2600, transformamos o console da Atari no padrão de fato. Mas os designers tinham que inovar ou morrer. Primeiro, por não termos nenhuma propriedade de arcade para portar, e segundo, éramos as caras novas e tivemos que lutar para criar novos jogos, uma nova marca e um novo modelo de negócios. Eu sei que nos sentimos pressionados pelo nosso trabalho anterior - sentindo a necessidade de tornar cada jogo melhor do que qualquer coisa que já fizemos antes."

O impulso de melhorar seus títulos anteriores, a necessidade de criar jogos originais e o conhecimento acumulado que acumularam na Atari fizeram com que a Activision se tornasse um enorme sucesso. Em pouco tempo. As fortunas da empresa acabaram por persuadir a maioria dos desenvolvedores remanescentes da Atari a se juntar a eles ou a outras empresas terceirizadas, e dois anos depois, a Atari tinha um novo conjunto de programadores que enfrentavam uma curva de aprendizado agressiva, como Larry Kaplan ressalta. "Depois que saímos, os caras do Imagic foram embora e depois os caras da 2oth Century Fox. Em 1981, todos os desenvolvedores da Atari, basicamente, eram novas pessoas. O problema era que todos que saíram já tinham três anos de experiência. então sabíamos como fazer coisas - e esses caras não sabiam. Se Atari tivesse nos dado royalties, todos teríamos ficado lá; teríamos feito um bilhão de dólares, teríamos sido a Nintendo. Mas Atari totalmente fodeu tudo. Deixando tudo dividido, todo mundo tendo que reinventar a tecnologia e as coisas iam acontecendo. Foi uma grande bagunça e todos nós poderíamos estar fazendo jogos".

JIM QUERIA QUE OS JOGOS DA ACTIVISION SE DESTACASSEM NAS PRATELEIRAS DAS LOJAS

Apesar da bagunça, os ex-designers da Atari não estavam sozinhos no desenvolvimento de terceiros por muito tempo. Rex Bradford começou a codificar "Empire Strikes Back" para a Parker Brothers em 1981, e sente que os melhores jogos do console surgiram nos 18 meses que se seguiram. "Pareceu-me que o 'período de ouro' de alguns dos melhores jogos de 2600 foi

Abaixo: Festinhas animadas aconteciam nessa época de programadores raiz.





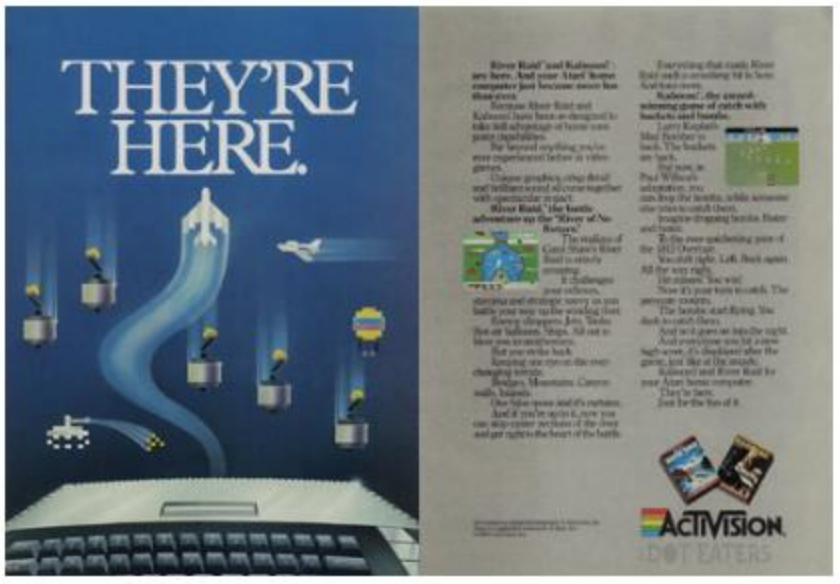
ANTOLOGIA SEM FIM

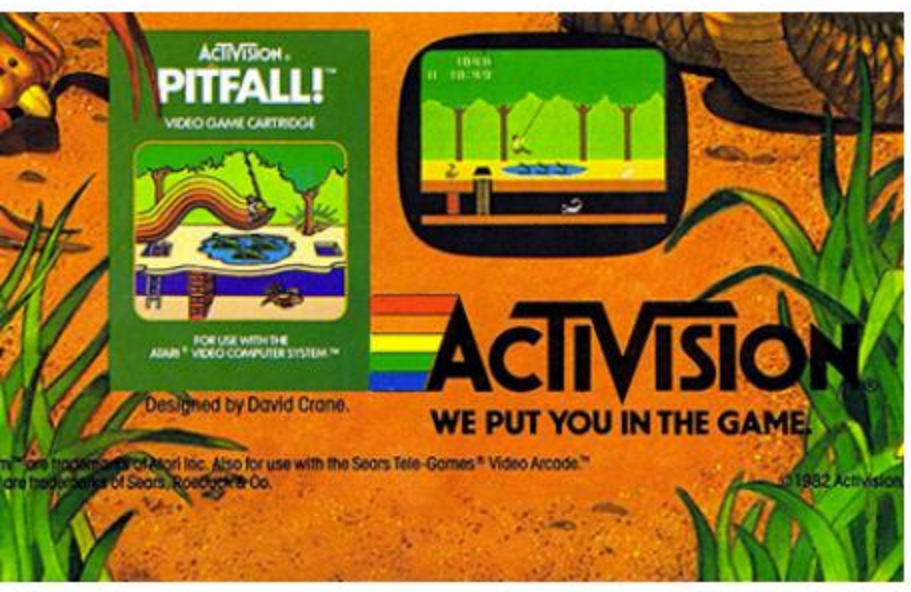
Os jogos mais clássicos da marca foram produzidos a partir de um modelo muito similar aos jogos da Atari com as tradicionais caixas coloridas e cartuchos cujos rótulos continham uma tela do jogo ou uma ilustração. Foram 33 títulos lançados desta maneira. Mais tarde veio a série especial (Special Label), com caixas fotorrealistas e jogos mais elaborados (não necessariamente melhores). Esta série é composta por 11 títulos. Faziam parte dessa coleção, dois dos melhores jogos já feitos para o Atari: H.E.R.O. e Pitfall II.

Ao lado: As clássicas ilustrações das capas dos jogos da Activision para o 2600.

Ao centro abaixo: Uma propaganda de revista mostrando os jogos da Activision para computadores.

Abaixo: A propaganda, também de revista, do lançamento de Pitafall.





o segundo semestre de 1981 e 1982. Foi certamente o período em que as técnicas gráficas foram refinadas. Houve pensamentos muito melhores sobre como reutilizar sprites múltiplas vezes na tela, a fim de obter melhores gráficos. "Empire Strikes Back" saiu em maio de 1982, ou algo assim, não havia uma quantidade enorme de jogos de terceiros naquele momento, mas a Activision tinha publicado alguns de seus grandes títulos - Tênis e Hóquei no Gelo.

E Stampede mostrou o que você poderia fazer se prestasse atenção em como organizar sua tela. Eu estava estudando para ter uma ideia do que era possível em um tal de River Raid. As pessoas estavam aprendendo umas com as outras. Então chegou Pitfall! Um arrasa quarteirão, mas certamente houve muitos bons lançados no período de 1982"

Mas enquanto o 2600 tinha uma grande quantidade de títulos lançados durante 1982, ainda estava longe de ser o sistema mais avançado disponível. Rex acredita que grande parte do sucesso do 2600 deve-se ao fato de seus jogos se tornarem títulos de peso" A Parker Brothers estava trabalhando no Intellivision ao mesmo tempo, lembro que tinha capacidade gráfica superior. Embora não tenha sido fantástico, naquela época era muito bom. Muitos fatores entram em jogo, mas os jogos de 2600 receberam um esforço mais intenso no desenvolvimento. Eu acho que o foco da Activision teve um grande papel nisso, porque eles apareceram com alguns bons jogos no começo que incendiaram as pessoas e criaram um frenesi. Houve uma progressão na qualidade dos jogos. Foi um momento emocionante para comprar e também para criá-los."

Apesar da competição, Howard Scott Warehow - um dos astros entre os novos programadores da Atari - produziu um trio de jogos milionários durante este período emocionante >>



Acima: Eram muitos jogos disponíveis para a plataforma, bons ports de arcades também estavam presentes.

"Os outros consoles eram definitivamente melhores. mas eles eram enormemente melhores? O 2600 foi o que obteve a maior distribuição primeiro. Isso deu um impulso; é pra ele que a maioria dos grandes títulos foi, tinha a maior biblioteca de jogos. O Commodore 64 e o Intellivision eram sistemas muito mais capazes, mas também tinham muita sobrecarga no sistema operacional. Houve uma série de coisas que interferiram impedindo que eles tivessem avanços espetaculares. Quando você olhava para os jogos deles, não pareciam muito mais espetaculares que os de 2600. Então eles não tiveram aquele "uau" é por isso que acho que não houve muita ameaça.

Você olha em Yafs 'Revenge, que foi o primeiro jogo que fiz, acho que definitivamente vi algumas coisas de maneira nova, consegui produzir algumas coisas que eram de alto impacto. Queria algo que atraísse os olhos e a atenção e, então, esperançosamente, esse espírito divertido."

No final de 1982, no entanto, dois eventos inesperados apareceram no horizonte que, quando combinados, acabariam com o desenvolvimento para o 2600: o anúncio de uma perda de US $ 1 bilhão na Atari e o colapso de todo o mercado de videogames dos EUA.

Larry Kaplan culpa a Atari por estes eventos relacionados. "Quando voltei para a Atari, Ray Kassar começou a pagar royalties. E assim, Tod Frye não tinha um tostão e fez um milhão de dólares. Howard Scott Warshaw ganhou 2 milhões de dólares. Mas o 2600 era muito limitado no que podia, Pac-Man era algo que nunca teríamos tentado na Activision, e depois a coisa toda com o ET*. Ninguém no mundo poderia fazer um jogo original do zero em seis semanas. Não muito de um conceito de videogame, mas dei crédito a Howard para realmente terminá-lo. Porém Atari dobrou o preço dessas coisas. Em grande parte isso destruiu a indústria. A Atari perdeu



A direita: Os programadores da Activision em frente a sede da empresa.

LENDA CONFIRMADA!

Durante muito tempo, correu o boato que a Atari teria enterrado os cartuchos do jogo no deserto após o fracasso de vendas do game, considerado um dos piores de todos os tempos. Lançado em 1982, o jogo contava com gráficos sofríveis, carecia de referências ao filme e ainda apresentava fases consideradas pelos jogadores "impossíveis". A empresa recebeu US$ 20 milhões para produzir 5 milhões de cópias, mas só conseguiu vender 1,5 milhão de edições. Além dos cartuchos de E.T, foram encontrados cópias de Pacman, cartuchos, manuais e controles do Atari na região.

Ao lado: Cartucho de jogo e encartes encontrados.

Na direita: Baldes e mais baldes de itens enterrados no deserto.









Ao lado: Mais uma das propagandas, destacando Pac-man.

Esquerda: A tela do jogo para o 2600.

um bilhão de dólares em 1982. Isso enlouquece qualquer um."

Quando perguntado sobre a sua versão de Pac-Man para o 2600, Tod Frye é amplamente filosófico, e considera que o jogo não deve assumir muita culpa para os infortúnios financeiros da Atari ou para o crash dos EUA nos videogames de 1983. "Eu acho que o grau de responsabilidade de Pac-Man é exagerado. Acho que se houvesse um fator, poderia ter sido algo como desencantamento com videogames. Muitas pessoas realmente amavam o jogo, mas havia uma grande pedra no sapato; a imprensa detestava o jogo. E ET ainda ficava em seus calcanhares, o que não ajudava - Howard

Abaixo: Mito real. Um dos trabalhadores que ajudaram nas escavações do deserto onde estavam enterrados milhares de cartuchos do Atari.



recebeu umas cinco semanas para fazer ET. Então a marca Atari foi sufocada em 1983."

Em E.T., Howard Scott Warshaw explica o principal problema com o desenvolvimento de sua adaptação cinematográfica para o 2600 em pouco mais de um mês, e na crise, ele relembra a resposta incerta da Atari ao mercado dos jogos de 2600 caindo vertiginosamente.

"ET. Foi realmente uma prova disso você pode fazer um trabalho decente de um design inicial, mas nenhum bom videogame vai desde o design inicial até o lançamento em 5 semanas. Acho que ninguém realmente viu a crise chegando. Não havia uma sensação de queda iminente, ninguém esperava que as coisas acontecessem tão rapidamente. E a única coisa que a Atari sabia fazer nesse momento era vender jogos; Esse foi seu único meio de ganhar dinheiro. "Por maior que fosse a responsabilidade da Atari, os eventos que superavam o controle da empresa eram igualmente responsáveis pelo declínio do mercado de jogos.

Rex Bradford reflete sobre como o desenvolvimento 2600 de terceiros se autodestruiu em 1983."Lembrando-me corretamente, janeiro de 1983 foi quando as coisas começaram a ficar completamente descontroladas. Nós estávamos indo para shows de eletrônicos e havia tantas empresas independentes com jogos. Foi uma loucura. Mais tarde, alguns de nós deixaram a Parker para se juntar a Activision. E assim, em 1983, eu estava trabalhando em um jogo chamado Kabobber. Foi assim que experimentei a crise. A Activision naquela época tinha cerca de 60 títulos em desenvolvimento. Chegou a ordem de que eles iriam produzir apenas cinco deles por causa do mercado. Parecia um declínio inesperadamente rápido;

ENTRE OS NOTÁVEIS DA ACTIVISION ESTAVAM LARRY PROBST, QUE SE TORNARIA CEO DA EA E GREG FISCHBACK, JIM SCOROPOSKI E ROB HOLMES, QUE FUNDARAM A ACCLAIM.



MESMO SENDO INOVADOR, ICÔNICO E LÍDER DE MERCADO, A ATARI CONTRIBUIU FORTEMENTE PARA O CHAMADO "CRASH" DOS VIDEO GAMES EM 1983 NOS EUA.

um ano antes estava tudo calmo, então no ano seguinte a coisa toda estava em colapso. Houve muitos fatores para o declínio - incluindo a enxurrada de péssimos jogos, mas parte da história é que as pessoas realmente atingiram o pico do que você poderia fazer com o 2600 em 1983. Os jogos se tornaram caros".

Sobre o colapso do o setor de jogos e o mercado de consoles dos Estados Unidos como um todo, David Crane traça os eventos de volta à formação da Activision, o sucesso da empresa como desenvolvedor terceirizado e o destino daqueles que seguiram sua liderança. "Ao mostrar que havia um negócio viável para produção independente de jogos, em um período de seis meses, 30 novas empresas apareceram tentando acompanhar a Activision Cada um conseguiu um par de milhões de dólares de capital de risco, e eles projetaram e construíram cartuchos de jogos.

Naquele Natal, mais de 20 milhões de cartuchos de jogos estavam em pechinchas na frente de lojas de brinquedos. O Pai que vinha com seu seu filho comprar o mais recente jogo da Activision ou Atari em sua lista de Natal, parava na caixa das pechinchas e comprava oito jogos pelo preço de um. Somente quando os 20 milhões de jogos de encalhados forem vendidos, novos jogos de alta qualidade serão produzidos. Isso colocou muitas empresas fora dos negócios, provocando o fechamento da "Imagic e quase destruindo a Activision".

Após o outono a própria Atari entrou em uma espiral descendente. No início de 1983, um CEO recém-nomeado cortou em 80% a equipe da empresa. E em 1984, a Atari foi vendida para o fundador da Commodore, Jack Tramiel, que reduziu a equipe remanescente de funcionários da Atari em mais de 90% .A intenção de Jack era criar um computador de 16 bits, mas ele precisava de fundos. Em 1985, ele contratou Mike Katz para comercializar um 2600 barato.

"Jack Tramiel comprou a Atari por dívida da Warner", lembra Mike, "e ele se aproximou de mim para tentar ressuscitá-la. Nossa oportunidade para o 2600 foi sair com a versão mais barata possível, com o software mais barato. Nós tínhamos um comercial muito bom, que tinha o jingle: "Menos de US $ 50" Tudo o que fazíamos no marketing tinha a intenção de não ser extravagante, mas se encaixava no projeto de conscientização de que a Atari estava de volta."

No início de 1986, no entanto, o panorama dos jogos havia mudado drasticamente desde o pico de 1982,o que tornou difícil para Mike facilitar jogos internos e de terceiros para o sistema. "Foi difícil conseguir novos



desenvolvedores para o 2600 porque eles queriam ganhar dinheiro e as capacidades da máquina eram limitadas. Não conseguimos os direitos de conversão para os jogos de arcade porque a Nintendo bloqueava através de suas relações com os fabricantes japoneses, então esses eram problemas, mas eu acabara de vir da empresa de jogos de computador Epyx, fui até pessoas que conhecia da indústria para ver se conseguiríamos mudar a maré para o 2600 com base em jogos de computador, seguindo a mesma lógica utilizada antes para portar jogos de Arcade. Achei que era uma boa estratégia, mas Jack não estava disposto a colocar dinheiro por trás de nosso próprio desenvolvimento, nem estava disposto a colocá-lo no marketing ".

No entanto, em 1987, a estratégia de Mike estava pagando dividendos. Tod Frye estava trabalhando para a Epyx na época, e lembra o pensamento por trás de portar clássicos de computador, como os Jogos de Verão, para o 2600. "A Epyx tinha esses jogos no Commodore 64. Na época, o pensamento ainda era de que havia muitos consoles 2600 nas casas das pessoas. "Enquanto a tecnologia avançava, sabíamos muito mais truques de

programação para o 2600, então você poderia realmente fazer um bom jogo sem bater a cabeça contra a parede." Ao publicar títulos no rótulo Atari e incentivar o desenvolvimento de terceiros, Mike Katz conseguiu bootar o mercado de 2600 jogos ao longo de 1988. No ano seguinte, a Atari estava praticamente sozinho no desenvolvimento de jogos para a plataforma. Tod Frye foi contratado para trabalhar na Axlon, pelo próprio fundador da Atari Nolan Bushnell em 1989, e explica como Nolan fechou um acordo para projetar jogos para a Atari. "A Atari ainda tinha um número grande de consoles encalhados, e Basicamente, Nolan disse: "Temos ótimas idéias, e elas vão respirar o suficiente no mercado para liberar os últimos milhões de unidades do armazém". Eu acho que Nolan só precisava de um emprego, ele montou este pacote de conceitos que Jack Tramiel compraria para o 2600 em 1989. "Os últimos jogos de Atari foram lançados em 1990, e o último lançamento comercial do sistema surgiu em 1992.

Olhando para trás, Tod Frye credita a longa vida útil do console para seus jogos em constante evolução. "Eu acho que o 2600 durou tanto tempo porque os jogos continuavam melhorando, porque os designers e os programadores continuavam sendo capazes de tirar mais proveito disso"

Comentando sobre a cena contemporânea do homebrew de 2600 Howard Scott Warshaw identifica a arquitetura desafiadora do sistema como sua atração contínua. "As pessoas ainda estão fazendo jogos. Não são comercialmente viáveis; eles não estão ganhando muito dinheiro com isso, mas é sobre o desafio. Há algo realmente mágico sobre enfrentar esse desafio."

Dada a palavra final sobre o popular console pioneiro da Atari, David Crane destaca a pura criatividade e inventividade dos programadores e a diversão proporcionada por seus jogos. "Muitas pessoas afirmam que os jogos ainda são divertidos de jogar do que qualquer jogo moderno. Se for verdade, isso se deve ao hardware versátil e criadores de jogos criativos. Os programadores do 2600 foram pioneiros e encarnaram esse tempo maravilhoso da história."



PELÉ, MARIO ANDRETTI E KAREEM ABDUL-JABBAR JÁ ESTRELARAM PROPAGANDAS PARA SEUS JOGOS NO 2600. APONTE SEU CELULAR NO QR AO LADO E ASSISTA O COMERCIAL (EM INGLÊS).

"A SUA CHANCE DE CONHECER O CLÁSSICO DOS CLÁSSICOS NUMA ROUPAGEM SIMPLES DE USAR"

ATIÇANDO A COCEIRA RETRÔ

Como jogador antigo, tenho que admitir que agora parece o momento mais interessante da história dos jogos >>

Temos consoles de jogos no mercado que impulsionam as mais recentes tecnologias, como gráficos 4K, HDR e recursos de realidade virtual. Ao mesmo tempo, o interesse em jogos retrô - a base onde todos esses novos jogos foram construídos - está cada vez mais alto. Nenhum produto exemplifica essa mania retrô melhor do que o novo Atari Flashback da TecToy (um console originalmente lançado pela empresa americana AtGames).

Esse review foi feito em cima da versão 8 Gold (embora já exista uma versão superior com 5 jogos a mais do que a versão analisada) Com uma seleção dos principais jogos do Atari 2600 (em torno de 120 jogos), o Atari Flashback é uma ótima maneira de reviver os clássicos. De Centipede, a Space Invaders, a Frogger, este console trás o exatamente aquele sentimento que fez da Atari um nome familiar. Ele também oferece uma boa seleção de hits da Activision como o Pitfall!, o Kaboom! E o River Raid. A Activision, como você deve saber, foi uma das maiores produtoras de jogos do console Atari 2600.

Passando para o console em si, sua aparência autêntica impressiona logo de cara. Embora muito menor que o console original (aproximadamente a metade do tamanho), os principais recursos estão presentes. Você tem um padrão de madeira na frente, a grade de plástico na parte superior e duas portas de controle de 9 pinos. A forma geral do console também é a mesma, incluindo a parte traseira, onde estão os (agora) botões.

Acredito que alguns ajustes de qualidade foram necessários para tornar esse console uma réplica mais fácil de usar. Para começar, as duas portas dos controles



Acima: A caixa da edição brasileira do console lançado pela Tectoy simultaneamente com o restante do mundo.
Imagens: Reprodução do Blog Tectoy





estão localizadas na frente, enquanto no original elas estavam localizadas na parte de trás. Claro que não é fiel ao original, mas é muito mais conveniente e esteticamente agradável ter as portas na frente. Além disso, as alavancas de metal presentes no 2600 original foram substituídos por botões circulares mais fáceis de usar. Você também percebe um logotipo da Atari branco no centro onde a abertura do cartucho costumava ficar. E finalmente, com seu tamanho menor e menos componentes internos, o Atari Flashback é leve como uma pena. Você pode facilmente colocá-lo em uma mochila e levá-lo para onde quiser.

Dentro da caixa, você encontrará dois controles sem fio da Atari que são quase idênticos aos originais. São tradicionalmente em forma de quadrado com um joystick central e um único botão vermelho no canto superior esquerdo. Ironicamente, apesar de serem mais fáceis de aprender e usar, os jogos da Atari são bem conhecidos por serem bastante desafiadores. O Atari Flashback, na verdade, torna os jogos um pouco mais fáceis, mas vou abordar isso mais a frente.

Embora semelhantes aos controladores Atari 2600, os do Flashback têm uma grande diferença: são sem fio! Esta é outra enorme melhoria da qualidade de vida que pode não ser autêntica, mas é certamente muito bem vinda. Com esses controles, você não precisa se preocupar com cabos confusos que ficam se entrelaçando ou bagunçados pela sala. Eu só queria que as pilhas fossem mais fáceis de substituir: você precisa usar uma chave de fenda para remover a tampa e acessar o local onde elas ficam. Aliás, já poderiam ser baterias recarregáveis.

Hardware de lado, a grande questão é como são os jogos? A resposta curta é: muito bons. Há tantos clássicos intemporais embutidos no console que os fãs da Atari e dos jogos retrô certamente ficarão encantados.

E isso é pouco mais de 10% da gigantesca biblioteca de jogos. O que eu quero dizer é que há tantos clássicos que você certamente vai se divertir com todos eles. O melhor de ter uma coleção tão grande em um console é descobrir "novos" jogos que você não conhecia antes. Para mim, foi Haunted House, um jogo que parece um dos primeiros sobreviventes do terror. Eu também descobri Crystal Castles, um jogo muito legal onde você coleciona gemas enquanto explora diferentes castelos.

Uma coisa que devo mencionar é que nem todos os 120 jogos foram lançados no Atari 2600. Alguns deles são títulos inéditos, protótipos e até mesmo alguns jogos homebrew. Além disso, Frogger e Space Invaders parecem estar mais perto de suas contrapartes de arcade, do que os lançados para o Atari. Eles são ótimos e o impacto é mínimo para quem já conhecia as versões do console.

A TecToy vem regularmente inserindo novos jogos e através do blog da empresa é possível receber atualizações e instruções de como realizar as atualizações. Há também uma ressalva a ser feita, a versão que testamos não possui slot para cartão de memória, algo que já foi disponibilizado na nova versão do Atari Flashback e certamente vai tornar esse processo de inserir novos jogos bem mais fácil.

A interface do usuário do console se destaca. É limpa e fácil de navegar. Usando o menu, os jogos podem ser encontrados de várias maneiras, incluindo em ordem alfabética, criar lista de favoritos e jogos recentemente jogados. Você também pode procurar por jogos Atari e Activision especificamente. Nos meus testes, levou apenas alguns segundos para encontrar o que eu estava procurando, um indicativo de ótimo design e interface do usuário.

No que diz respeito aos controles sem fio, eles são altamente responsivos e se adaptam bem às mãos. Achei que seria melhor ter controles com fio (geralmente prefiro para consoles retrô), mas esse não era o caso aqui. E a principal razão para essa escolha são os novos botões vermelhos são colocados no controle do player um. Eles estão localizados na frente do controle e permitem que você retroceda ou redefina seu jogo a qualquer momento. Essa funcionalidade de retroceder permite recuar o jogo em até 7 segundos - ótimo para quando você morrer e quiser tentar novamente (imagine quantas horas e controles quebrados no atari original seriam poupados). A redefinição leva você naturalmente de volta à tela de título e permite que você inicie um novo jogo. Além disso, o controle possui um botão Select que torna a navegação pelos menus muito fácil. Tudo combinado, esses novos recursos melhoram bastante a experiência geral.

Como você provavelmente notou, eu gostei muito do meu tempo com o Atari Flashback. Cresci jogando Atari e ter a chance de reviver esses clássicos atemporais foi muito divertido.

Mas nem tudo são flores, o alto preço do console é um fator que assusta, mesmo com inovações tecnológicas e um bom software. Afinal hoje em dia é possível jogar Atari no celular, tablets, consoles recentes e até mesmo montar seu próprio console retrô com, bem mais máquinas e jogos.

Mesmo assim, se você gosta de colecionar consoles, este é um item que será muito bem vindo em sua coleção.

ATARI VCS O CONSOLE É UM MITO OU REALIDADE?

O mais novo console da marca entrou em pré-venda ano passado com promessa de entrega para junho deste ano >>

Anunciado em março de 2018, o Atari VCS entrou em pré-venda poucos meses depois por meio de uma campanha do Indiegogo. Bem sucedida, ela já ultrapassou a meta original de arrecadação e a princípio tem entrega prevista para junho de 2019. Com a pré-venda, o consumidor também passou a ter acesso às especificações técnicas definitivas do novo console e nesse ponto já temos uma primeira decepção.

Apesar do COO da Atari, Michael Arth, comparar o console a um PC ou Laptop de alto nível, suas configurações são modestas e se parecem mais como um PC/Laptop de entrada, ficando bem atrás de seus consoles concorrentes, como PS4 e XBOX One.

Com um processador A10 da AMD sob o capô, o VCS deve ser capaz de alcançar a resolução 4K em alguns jogos, mas, novamente, sem uma a'n'álise real do hardware, é difícil dizer com certeza. Uma vez que até mesmo o XBOX com todo suporte da Microsoft tem dificuldades pra rodar conteúdo em 4k. O que sabemos até agora é que o VCS terá uma interface de usuário proprietária, que será usada para navegar, comprar e baixar conteúdo, mas os aplicativos que usaremos para isso dependerão das parcerias que a Atari pode desenvolver.

Existem dois modelos de A10 da arquitetura escolhida para o novo console: o 9700 e o 9700E. A diferença é que o segundo dos modelos é menos poderoso, consome menos energia e tem processamento gráfico inferior. Não se sabe qual opção foi escolhida, mas a promessa de baixa emissão de ruído e consumo, descrita na página oficial do Atari VCS no Indiegogo,



A direira: O design do console é inspirado e ao mesmo tempo uma atualização do desenho original do 2600, segundo seus desenvolvedores.





parece indicar que o 9700E será o processador do console.

O que tudo isso significa, na prática? Usando componentes de PCs gamer de entrada, o console da Atari tem um perfil técnico que lembra computadores para jogos mais baratos. O console é comprometido sobretudo pela placa gráfica Radeon R7 com velocidades que giram entre 720 e 1.029 MHz no A10 9700 (ou 600 a 847 MHz no 9700E) e pela quantidade relativamente baixa de memória RAM.

Outro aspecto importante das especificações técnicas do Atari VCS está na baixa quantidade de RAM. O novo console tem 4 GB, metade dos 8 GB dos PS4 e Xbox One mais simples. Além disso, a memória é tipo DDR4, padrão que não é o ideal para games pesados.

Por fim, outro aspecto importante confirmado a respeito do Atari VCS é que o videogame irá rodar um sistema operacional derivado do Ubuntu (um sistema Linux, portanto) e que terá compatibilidade com a Steam.

"APESAR DO DESIGN ARROJADO O HARDWARE É INFERIOR AOS DO PS4 E XBOX ONE."

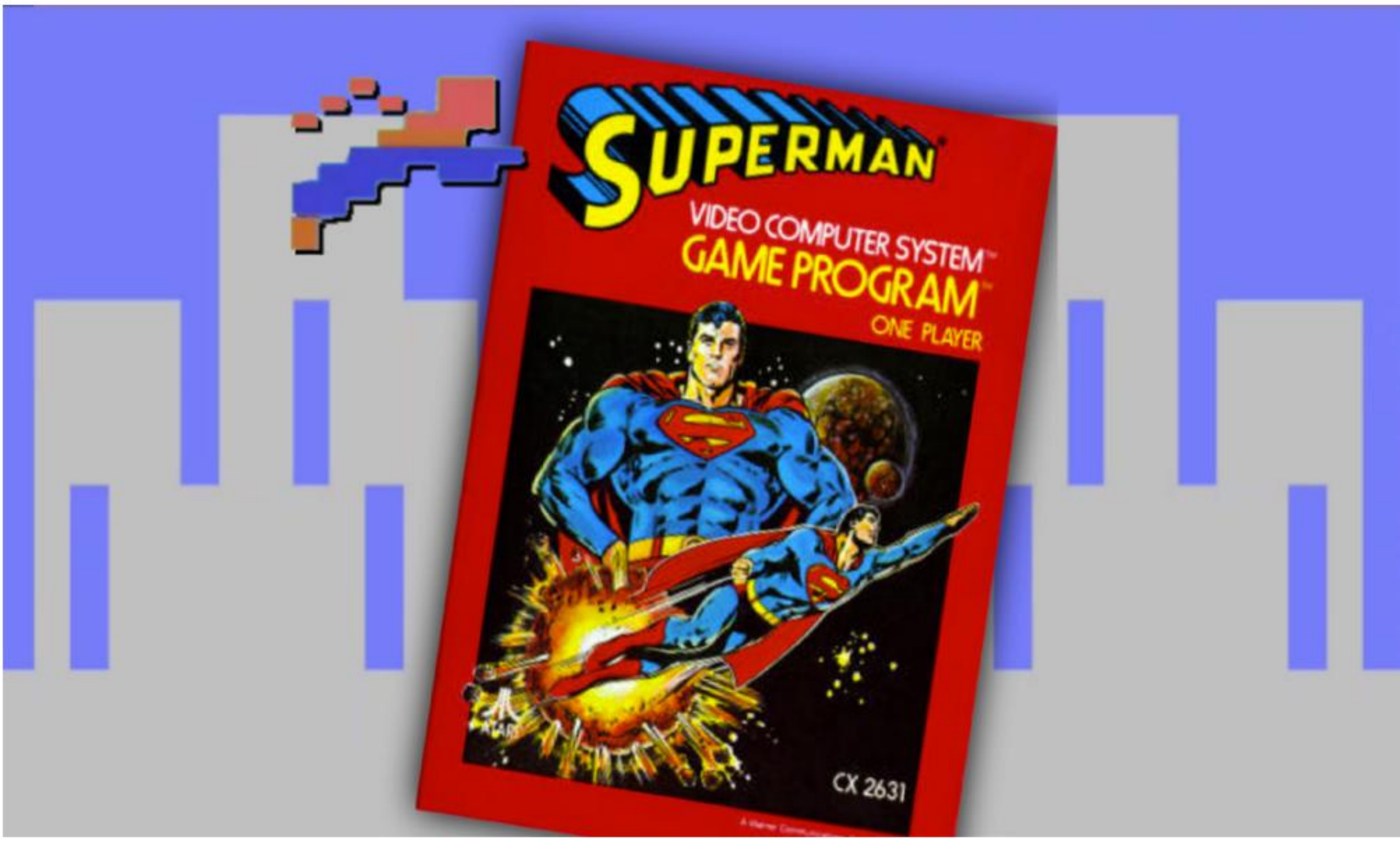
Isso abre a plataforma para a biblioteca de games para Linux oferecida pela Steam. É claro que podem ocorrer limitações referentes a jogos que tenham requerimentos mínimos muito acima da ficha técnica do VCS – ponto que os criadores do novo Atari reconhecem na página oficial do produto no Indiegogo.

Acima à esquerda: Um exemplo da bonita interface de usuário.

Acima à direita: a versão "vader" do novo atari.

Parece que o VCS ainda está longe de ser entregue, então, neste ponto, muito do nosso entendimento sobre o sistema é um pouco nebuloso. Podemos começar a aprender mais sobre o console quando eles finalmente começarem a ser entregues no meio desse ano, se a promessa do prazo for cumprida.

O que nos parece, ao final, é que a Atari quer aproveitar o fanatismo dos consoles retrô que vemos ressurgir em torno dos relaçamentos de dispositivos como o NES,Super NES e PS1 Classic, enquanto levamos as coisas um pouco adiante, dando ao VCS o hardware para rodar títulos mais modernos também. É um conceito legal, e será interessante ver como o público gamer reagirá quando tivermos a possibilidade de testar e usar o console de forma definitiva.



Superman o jogo

UM CLÁSSICO DO ATARI POR KADU KANDO

FICHA TÉCNICA:

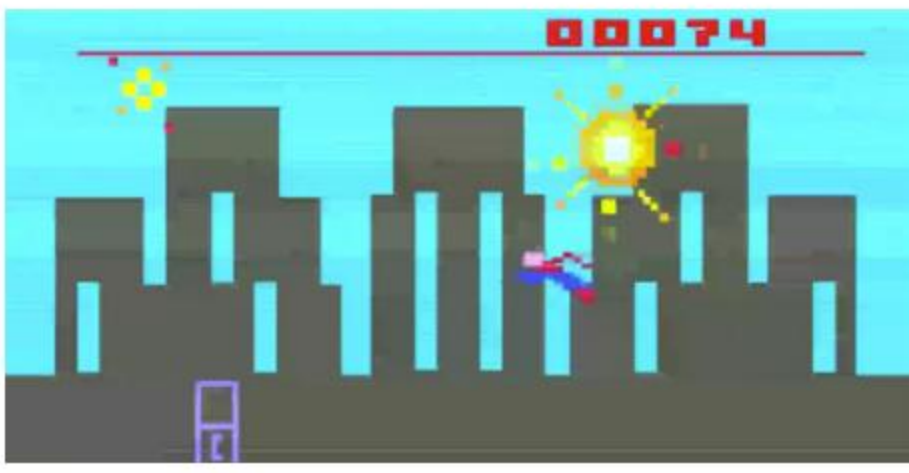
Plataforma: Atari 2600
Desenvolvedor: Atari Inc
Designer: John Dunn
Preço: $39.99
Lançamento: 1979
No. jogadores: 1

Aproveitando a onda nostálgica que tem deixado esses consoles novamente em voga, gostaria de trazer aqui uma abordagem não só voltada para os games, como também para curiosidades das épocas em que os jogos foram lançados.

E não temos como começar uma viagem dessas se não for pelo bom e velho Atari 2600, ou para nós simplesmente Atari. Que tem uma ligação fortíssima com a DC comics (hoje apenas DC) através de sua antiga empresa controladora a Warner.

Algum tempo depois de sua criação, Nolan Bushnell (um de seus fundadores) vendeu a empresa para a Warner, que tinha feito uma oferta irrecusável. Após alguns lançamentos que não se saíram tão bem devido ao alto preço, lançou em 1978 seu grande sucesso e que se tornaria o maior ícone da empresa, o 2600 (Atari 2600).

Durante o final dos anos 1970 e a década de 1980, haviam centenas de empresas produzindo jogos (que chegavam aos milhares de títulos) para o 2600, entre elas a SEGA e a Nintendo. No Brasil o Atari chegou oficial através da Polivox, uma empresa do







Direita acima: Um dos perigos enfrentados.

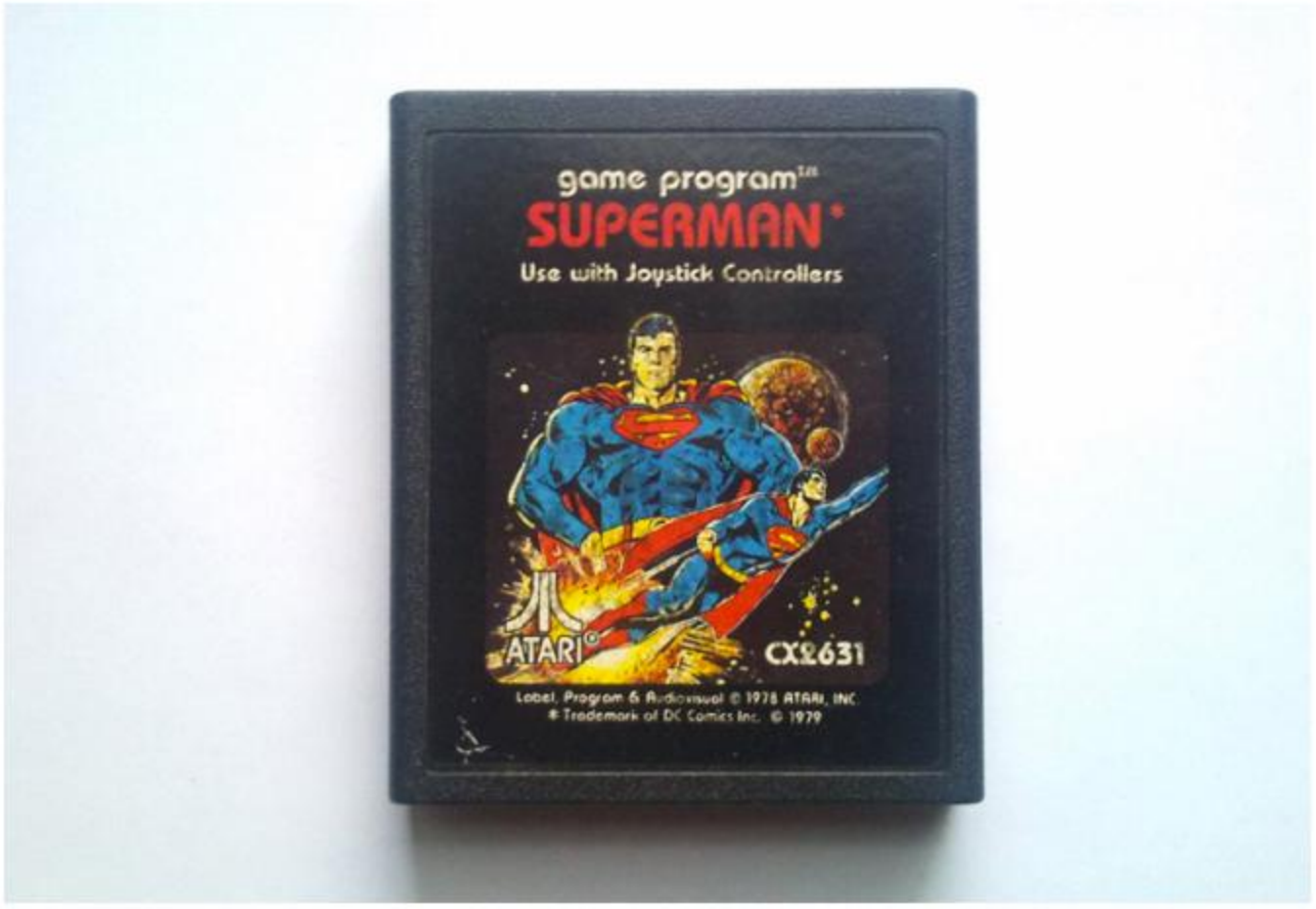
Direita abaixo: A CCE tinha sua própria versão de rótulo.

O QUE A CRÍTICA DA ÉPOCA FALAVA

Superman foi revisado em abril de 1980, onde foi altamente elogiado com frases do tipo: "inaugurando uma excitante nova era para arcades domésticos". Os revisores sugeriram que "simplesmente não há outro jogo parecido com este", comparando os gráficos e a jogabilidade como "as complexas simulações que entretêm os malucos dos computadores na última década". O jogo foi previsto para ser um sucesso entre os "verdadeiros viciados em arcade". Coberto novamente no Guia de 1982 para os Jogos Electrónicos, Superman foi elogiado por "surpreendentemente ter bons gráficos". Outros analistas da época ainda descreviam desta forma: "este é o melhor jogo de Atari que eu já vi. É jogável, cativante e tem gráficos excelentes.



Acima: O cartucho original, seu manual de jogo e a caixa que trazia todo esse vasto material junto.



ESTE, MEUS AMIGOS, É A PRIMEIRA VEZ QUE O SUPERMAN ENTRA NO MUNDO DOS JOGOS DE VIDEO-GAMES.

grupo Gradiente e rapidamente se tornou tão popular quanto no mundo inteiro. Surgiram diversos "clones" do console por diversas empresas, o meu Atari era da Dismac no natal de 1984, junto com ele veio o cartucho que prometia aquilo que sempre sonhamos: Nos tornarmos um super-herói!

E aí entramos num capítulo à parte, as capas dos jogos de Atari. Lembre-se de um momento em que não existiam belos vídeos HD. Lembre-se de um tempo em que os jogos nem sequer foram exibidos em gloriosos 8 bits. Vamos voltar a um tempo em que o personagem principal poderia ser apenas um quadrado amarelo que muda de cor. Então as capas precisavam vender, além do jogo, tudo que sua mente pudesse criar sobre aqueles jogos quadrados.

O ano era algo em torno de 1978/1979, não dá para ter certeza. O Superman tinha acabado de estrear seu primeiro longa-metragem de grande orçamento (Lançado em 1978). Este foi um tempo antes a Marvel Comics dominasse esse gênero de filmes.

Usando o mesmo código de jogo que o clássico Adventure, que chegou às prateleiras praticamente um ano antes e parecia mais um protótipo do que propriamente um jogo na época, mas isso era mais do que suficiente para o último filho de Krypton.

Lex Luthor e sua gangue de anônimos destroem uma ponte. Isso mesmo, uma ponte. Cabe a você, Superman, consertar a ponte e capturar Lex e seus asseclas. Então, voar até uma cabine telefônica (um clássico vindo de Superman o filme) trocar de roupa e voltar a trabalhar no Planeta Diário.

Você precisa fazer tudo isso no menor tempo possível para vencer. Ah, mas temos uma reviravolta, Lex usa a kriptonita. Se for atingido pelas rochas radioativas, Superman perde seus poderes. Ele deve então procurar Lois Lane e obter um beijo, restaurando assim suas três habilidades.

Sim, três habilidades, você não leu errado. Superman pode voar, tem visão de raio-x e super-força. Eu sei, falei acima sobre a parte em que seus poderes são restaurados por um beijo da lendária Lois Lane. Porque neste jogo a intrépida jornalista vencedora do Prêmio Pulitzer não tem um papel melhor.

Um final perfeito para uma aventura épica

Acima: Logo depois a Atari lançou uma versão de rótulo mais elaborada e que mantinha o padrão das capas mais legais.

JÁ VIU ESSE?

Homem-Aranha o Jogo



Na próxima edição: Continuamos nossa viagem no 2600.

PLAYERUNKNOW'S BATTLEGROUNDS

ARENA E-WARS

WWW.EWARS.COM.BR

VANTAGENS
ACESSE: WWW.EWARS.COM.BR

ASSOCIADO
E-WARS
DESDE 2018