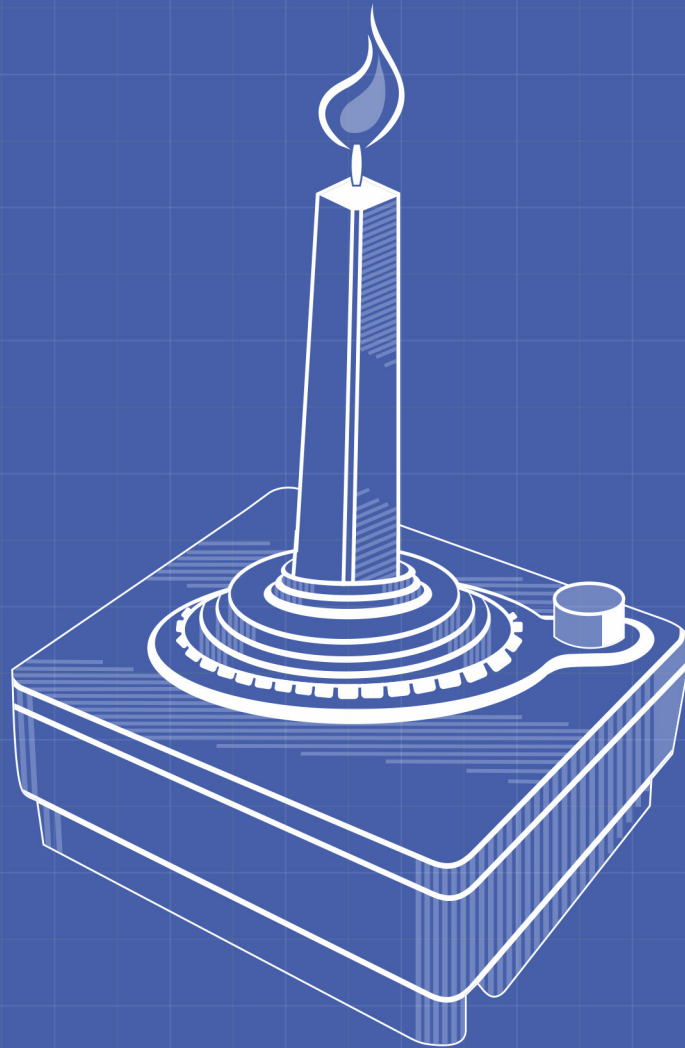




Ano 15 - Número 21



A revista eletrônica do entusiasta de videogames e microcomputadores clássicos



JOGOS 80 15
ANOS

Esquenta Next Parte 3

NohzDyve, o jogo de **Bandersnatch**

AGD convertido para o TRS-Color

A História do Varix **VC 50**

Samuel Lamas O Campeão do Odyssey

Os Videogames que o **Brasil não viu**

Exposição LOAD em Portugal

4ª Edição da **RetroSC**

Entrevistas

Carlos Rosley **Joystick EnJOY**

Dan Kitchen Gold Rush

Luiz F. de Moraes **A Lenda da Gávea**

Reviews

IK+ Commodore 64

Ninja Gardening ZX Spectrum

Mappy MSX

Aliens: Neoplasma ZX Spectrum

Rally Racer Atari 2600



C.P.U.

Mais cores para o seu ZX Spectrum 65

CURIOSIDADES

Nohzdyve, o jogo de Bandersnatch 04

Retrocoiso 71

Videogames que o Brasil não viu 44

EDITORIAL 03

EVENTOS

Exposição LOAD "" em Portugal 51

RetroSC 18

FERRO DE SOLDA

Caixa para a AppleJoy 72

JOYSTICK

Aliens: Neoplasma 40

Death Maze Rally X 39

International Karate+ / Chop'N Drop 39

Mappy 41

Ninja Gardening Simulator 42

MICRO 80

AGD para o TRS-Color 14

NOSSA HISTÓRIA

História do Varix VC-50 60

PERSONALIDADES

Dan Kitchen 06

Luiz F. de Moraes 23

Samuel Lamas 53

VITRINE

Intellivision Amico 49

Joystick "EnJoy" 19

Nova Odyssey Aventura 59

Rally Racer 10

TELEX

Felizmente, eu estava errado! 76



Edição 21 - Julho/2019

EXPEDIENTE

Editores

Eduardo Antônio Raga Luccas

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Redatores desta Edição

André Luna Leão

Carlos Bighetti

Clóvis Friolani

Eduardo Antônio Raga Luccas

Eduardo Loos

Filipe Veiga

Luciano Scharf

Márcio Rodrigues

Marco Lazzeri

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Mário Cavalcanti

Murilo Saraiva de Queiroz

Pedro Pimenta

Rafael Cardoso

Robson França

Revisão

Eduardo Antônio Raga Luccas

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Projeto gráfico e diagramação

LuccasCorp. Computer Division

Logotipo

Rick Zavala

Capa desta edição

Saulo Santiago

Agradecimentos

Carlos Rosley

Dan Kitchen

Francis Rumenos Piedade

Luiz Fernando de Moraes

Samuel Lamas

Victor Adrian Trucco

Escreva para a Jogos 80:

revistajogos80@gmail.com

www.jogos80.com.br



Made with
Macintosh





Eu pretendia começar este Editorial com aquele clichê de sempre: “Nossa, faz tempo, mas parece que foi ontem!”. Porém, é uma verdade: parece mesmo! Começamos timidamente a Jogos 80 em 2004 e, aos poucos, a revista foi crescendo em profundidade e abordagem, crescendo em número de páginas e crescendo em popularidade entre os leitores. Passamos a tentar explorar, cada vez mais, a nossa realidade brasileira - buscando tanto temas pertinentes a ela quanto personalidades que “fizeram tudo acontecer” em termos nacionais; personagens da história da microinformática e dos videogames em solo pátrio.



Do fundo de nossos corações, eu e o Eduardo Luccas mandamos um MUITÍSSIMO OBRIGADO a todos que colaboraram e que têm colaborado com a gente: aos amigos, redatores, artistas, parceiros e patrocinadores que fazem da nossa casa, a Jogos 80, a casa deles também. Parabéns a vocês! Parabéns a todos nós! O verdadeiro presente, porém, é ter o privilégio de revisitar uma época tão gostosa de nossas vidas!

Marcus Garrett & Eduardo Luccas



Nohzdyve

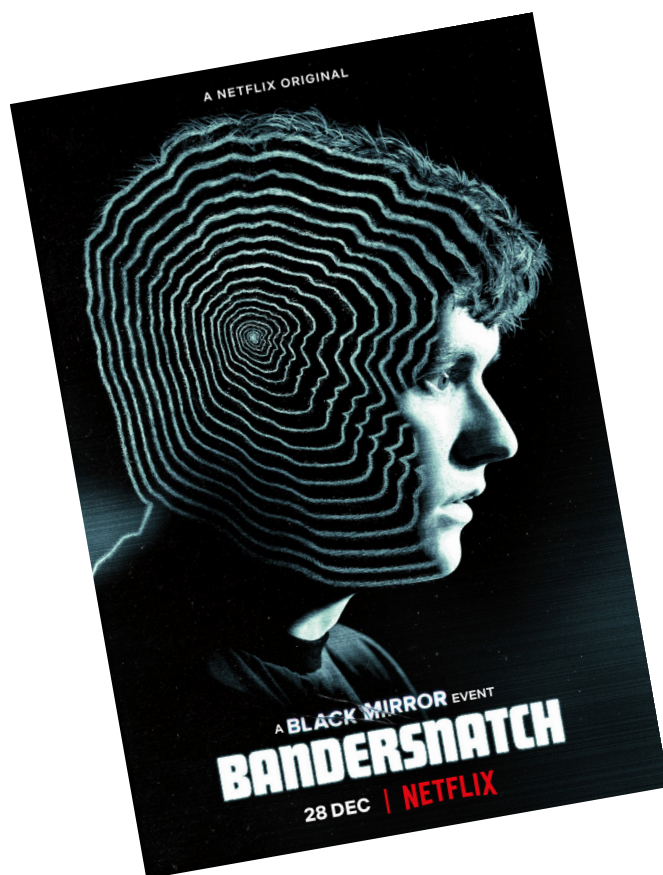
O jogo secreto de Bandersnatch para o ZX Spectrum

Mario Cavalcanti

Em dezembro do ano passado, a Netflix lançou um filme de ficção interativa (no qual os telespectadores podem tomar decisões no lugar do protagonista) que despertou a curiosidade de muitos. Black Mirror: Bandersnatch, ou simplesmente Bandersnatch, longa que faz parte do universo da série de televisão antológica Black Mirror, se passa nos anos 80 e conta a história do jovem programador Stefan Butler, de 19 anos, que desenvolve jogos de microcomputador. Stefan pensa em adaptar o livro-jogo Bandersnatch (daí o título do filme) para um game e começa a trabalhar para a fictícia softhouse Tuckersoft, que acha a ideia interessante.

A trama interativa chamou a atenção por sua fluidez e por seu roteiro, que mescla ficção com realidade, com doses bem equilibradas de humor e seriedade. Chamou a atenção também de um público em particular: pessoas ligadas a computadores clássicos. Isto porque a Tuckersoft desenvolve e distribui jogos para Commodore 64 e ZX Spectrum, e alguns deles são mostrados durante o filme. E no que diz respeito a mesclar ficção com realidade, é possível baixarmos e jogarmos em nossos micros ZX Spectrum um dos títulos criados no (e para) o filme, Nohzdyve, que na trama é um dos grandes sucessos da companhia para a plataforma. Sim, não era apenas figuração, e sim um jogo com início, meio e fim, criado para o Spectrum!

Em Nohzdyve (pronuncia-se Nose Dive, algo como "Mergulho de Nariz", uma referência ao episódio "Nose Dive" da série, que aqui no Brasil foi tradu-



zido como "Queda Livre"), você está no controle de um homem que, ao se atirar da janela de um prédio, encontra-se em queda livre. Seu objetivo durante o mergulho suicida é coletar o maior número possível de... olhos gigantes, ao mesmo tempo desviando de seus inimigos, que são... dentaduras igualmente gigantes prontas para lhe devorar! Bem anos 80, não? Assim como ser devorado, a colisão com as paredes dos prédios também resulta na perda de uma vida (são três, no total).

Controla-se o personagem com as teclas O (esquerda) e P (direita). Uma dica é permanecer mais ou menos no centro da tela, pois é bem fácil colidir com as paredes ou ser encurralado por uma dentadura. Meu high score até a escrita desta matéria é de 250 pontos (o que significa que coletei 25 olhos). No mais, o jogo, que é o mesmo exibido no filme, lembra alguns games de passatempo para smartphones. A jogabilidade é boa, com ótima resposta dos comandos.

Novamente no que diz respeito a mesclar ficção com realidade, podemos notar na tela de título



que o jogo foi “lançado pela Tuckersoft” em 1984. E onde você pode baixar o jogo? No sítio da Tuckersoft, é claro! A empresa fictícia possui um sítio na internet (com cara de sítio dos anos 90), e o Nohzdyve está lá, disponível para download gratuito em formato TAP. Testamos a imagem em um micro real e também nos emuladores Fuse (usei a versão para o Windo-



A segunda curiosidade — e a parte mais legal (spoiler): na trama, quando você volta à infância e decide entrar no trem, é possível ouvirmos o característico som de dados

de uma fita cassete sendo carregados. Se você capturar esse áudio e reproduzi-lo em um ZX Spectrum (ou em um emulador), o programa exibirá na tela um QR code que levará para o já mencionado website da TuckerSoft.

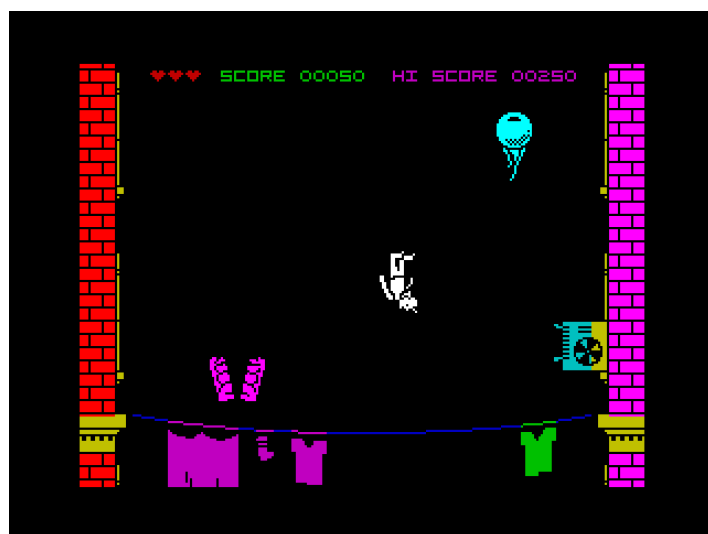


ws) e QAOP (no Google Chrome e no Firefox). No QAOP, basta arrastar o arquivo baixado para a tela do emulador e jogar à vontade.

Por fim, duas curiosidades: no filme, Nohzdyve é um dos grandes sucessos de Colin Ritman, o principal programador da Tuckersoft – praticamente um superstar da programação de jogos. Na mesma tela de título, no entanto, estão creditados outros nomes: Matt Westcott (programação), Clayton McDermott (game design) e Brian Reitzell (música). Westcott é o programador do jogo na vida real, McDermott é artista gráfico do Black Mirror desde 2011 e Reitzell o músico contratado para trabalhar no filme. Nohzdyve, que na verdade não tem música, roda no ZX Spectrum 48k.

Sítio da Tuckersoft:
<https://tuckersoft.net/ealing20541/nohzdyve/>

J80





ENTREVISTA: Dan Kitchen



**Entrevista e tradução:
Marco Lazzeri**

Dan Kitchen é um dos mais competentes programadores da história do Atari 2600. E, infelizmente, um dos menos conhecidos – isto porque ele se juntou à Activision já no final da vida do console, seguindo seu irmão Garry (famoso, entre outros jogos, por *Keystone Kapers* e pelo port de *Donkey Kong*). Mesmo pegando uma plataforma em seu final de vida, Dan conseguiu esculpir pequenas obras-primas como *Crackpots*, *Kung Fu Master* (considerado um dos jogos mais avançados da plataforma), *Double Dragon*, *River Raid II*, *Ikari Warriors* e *Commando*. E foi com este ícone do Atari que tivemos a chance de bater um papo por e-mail, onde conversamos sobre Atari, Activision e sobre os novos jogos para o Atari que Dan está produzindo – inclusive uma sequência para o clássico de seu irmão, *Keystone Kapers*.

Ele começa nos contando um pouco sobre como tudo começou: “Meus irmãos e eu sempre

fomos muito interessados por eletrônica, por causa da paixão de nosso pai. Quando crescíamos ele sempre estava montando um kit de rádio ou uma nova TV. Meu irmão mais velho, Steve, chegou a criar um computador do zero usando peças soltas que ele encontrava por aí no começo dos anos 60, e quando ele se mudou eu fiquei anos brincando naquilo. Então posso dizer que foi nosso pai quem nos contaminou pelo amor por tudo que era eletrônico. No final dos anos 70 o mesmo Steve criou uma pequena empresa de design, *Wickstead Design Associates*, com um amigo. Juntos eles criaram uma série de produtos para diversos clientes. Quando Garry se formou na faculdade, foi trabalhar com Steve, e quando eu terminei o segundo grau me juntei a eles. Depois de alguns anos criando

brinquedos eletrônicos para a *Parker Brothers* e *Milton Bradley*, Garry começou a fazer engenharia reversa no *Atari 2600* e a aprender sozinho a programar nele. O primeiro jogo que ele criou foi *Space Jockey*”.

(Parêntese: *Space Jockey* foi lançado comercialmente pela *U.S. Games* em 1982, e foi um sucesso de vendas no Atari, passando da marca de um milhão de unidades distribuídas).

Ele continua: “Em 1980, Garry e eu deixamos a *Wickstead Design* com dois outros engenheiros e fundamos uma pequena empresa de desenvolvimento de jogos, *Imaginative Systems Software (ISS)*, onde criamos uma série de jogos para Apple [], publicados pela *Hayden Publishing*. Enquanto trabalhava na *ISS*, Garry fez a versão para o Atari 2600 de *Donkey Kong*, contratado pela *Coleco*.”

“E quanto à *Activision*?”, eu pergunto. Ele conta: “Enquanto eu trabalhava na *Wickstead*





PERSONALIDADES

Design nós começamos a comprar alguns jogos da Activision, e imediatamente nos encantamos com os gráficos e jogabilidade dos títulos. Na ISS nós continuávamos fãs da empresa. Em cada jogo da Activision havia um catálogo dos jogos lançados pela empresa. No verso do catálogo, a foto dos quatro designers fundadores: Dave Crane, Bob Whitehead, Alan Miller e Larry Kaplan. Um dia Garry desenhou nossas caras no lugar da deles, para nos incentivar a nos juntarmos a eles. E na CES de 1982, em Las Vegas, nós nos encontramos com representantes da Atari e Activision, e finalmente escolhemos nos juntar à Activision. Trabalhar na Activision era animador. O ambiente da empresa estimulava a criatividade, com os designers liderando o processo criativo. Embora Garry e eu trabalhássemos no escritório de New Jersey, nós sempre íamos à sede da empresa no norte da Califórnia para trocar ideias com os designers de lá”.

Eu começo a perguntar um pouco sobre as dificuldades de se trabalhar com o Atari 2600, que são notórias. Ele comenta: “Eu realmente gosto de programar para o Atari 2600. Na verdade até hoje é meu sistema preferido para desenvolver. Eu gosto dos desafios impostos pelas limitações técnicas. Ver o código que você escreveu fazer a máquina fazer coisas para a qual ela jamais foi projetada é algo que dá muita satisfação!”.

(Outro parêntese: Dan é um programador extremamente profícuo, e continua na indústria até hoje, participando da criação de jogos de alto perfil até mesmo para a linha Xbox - já no cargo de diretor de projetos- , mas que colocou a mão na massa, programando, em um número grande de plataformas que inclui Apple II, Atari 2600, Atari 7800, Sega Master System, Commodore 64, NES, SNES, Genesis, Game Boy original, Game Boy color, PC e muito mais)

Pergunto sobre o notório problema de ter de espremer código para caber na ROM dos jogos, e ele diz: “Sim, no final do desenvolvimento sempre sobrava um pouco de código a mais que o espaço livre na ROM. Passei mais noites do que posso contar olhando para listagens de jogos procurando bytes que eu poderia espremer para fora do jogo. Eu achava esta tarefa um desafio muito gratificante”.

“E o senhor já precisou abandonar algum projeto ou reimaginar jogos em que estava trabalhando?”, eu pergunto. “Na Activision nós todos tínhamos alguns jogos em que começávamos a trabalhar e depois abandonávamos porque não atingiam nossas expectativas. Já no final do ciclo do Atari 2600, muitas vezes a própria Activision pedia aos desenvolvedores para voltarem a estes jogos e os terminarem. Isto era feito apenas para gerar algum lucro para compensar o tempo gasto com eles. Sky Jinx, Private Eye e Cosmic Commuter foram alguns destes jogos que estavam abandonados e foram resgatados para relançamento. Quando eu estava na Activision eu tive três jogos que comecei e nunca terminei: O primeiro era um simulador de submarino parecido com o arcade Seawolf. O segundo era Keystone Kannonball, que estou finalmente lançando este ano como Dan Kitchen’s Gold Rush. O terceiro era conhecido internamente como The Dam Game [nota: algo como “o jogo da barragem”]. Este jogo também era estrelado por Keystone Kelly [nota: o policial de Keystone Kapers], mas desta vez vestindo uma capa de chuva amarela. A tela de fundo mostrava uma enorme barragem com plataformas, escadas e luzes de alerta em cima, tudo com um belo pôr-do-sol. Durante o jogo, as luzes de alerta piscavam e a tela inteira sacolejava, fazendo uma rachadura aparecer na barragem. O jogador precisava correr para cima e para

“...Trabalhar na Activision era animador. O ambiente da empresa estimulava a criatividade, com os designers liderando o processo criativo...”

algum lucro para compensar o tempo gasto com eles. Sky Jinx, Private Eye e Cosmic Commuter foram alguns destes jogos que estavam abandonados e foram resgatados para relançamento. Quando eu estava na Activision eu tive três jogos que comecei e nunca terminei: O primeiro era um simulador de submarino parecido com o arcade Seawolf. O segundo era Keystone Kannonball, que estou finalmente lançando este ano como Dan Kitchen’s Gold Rush. O terceiro era conhecido internamente como The Dam Game [nota: algo como “o jogo da barragem”]. Este jogo também era estrelado por Keystone Kelly [nota: o policial de Keystone Kapers], mas desta vez vestindo uma capa de chuva amarela. A tela de fundo mostrava uma enorme barragem com plataformas, escadas e luzes de alerta em cima, tudo com um belo pôr-do-sol. Durante o jogo, as luzes de alerta piscavam e a tela inteira sacolejava, fazendo uma rachadura aparecer na barragem. O jogador precisava correr para cima e para



PERSONALIDADES

baixo, fechando estes vazamentos. Depois de um tempo, múltiplas rachaduras apareciam, e a água ia subindo na tela. Depois que eu lançar Dan Kitchen's Gold Rush e Bon Voyage eu posso até mesmo reescrever e lançar este...".

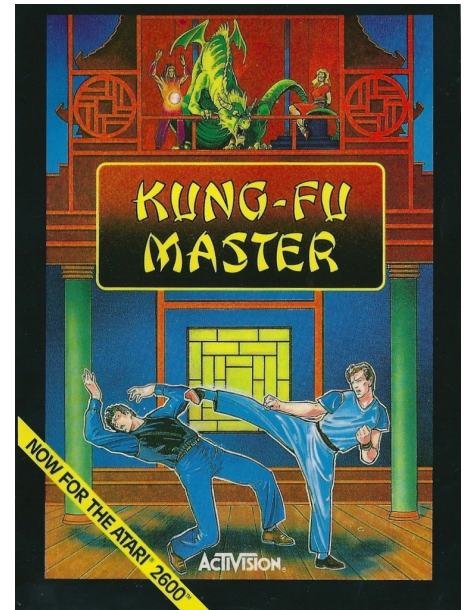
Eu comento sobre suas conversões de arcade para o Atari. Dan trabalhou em várias, e embora algumas deixem a desejar (como Double Dragon), outras, como Kung Fu Master, são absolutamente impressionantes. Ele comenta: "Embora eu goste muito de criar jogos originais, eu realmente tinha um talento especial para portar arcades para o 2600. Portar jogos do arcade traz diversos desafios porque você precisa replicar o design do jogo original, feito para um hardware dedicado, em uma plataforma menos poderosa. Mas como eu sempre gostei dos desafios de programar para o Atari 2600, eu me diverti, e acho que fiz um bom



Acima, foto do cartucho-protótipo do jogo "Keystone Cannonball"; abaixo, a tela do jogo.



trabalho dando um jeito de portar o visual e jogabilidade de alguns destes jogos para o Atari. O maior desafio para mim era adaptar os controles. Para Kung Fu Master, eu tive de mapear o pulo usando o direcional para cima. Embora tenha funcionado, eu ainda acho que o jogo ficou um pouco difícil de jogar. Em Double Dragon, eu precisei mapear combinações do botão com os oito direcionais para conseguir colocar todos os golpes que existiam. Já os controles de Ikari foram os mais fáceis, só escolhi pressionar o botão de tiro por mais ou menos tempo para usar tiro ou granada".



Kung-Fu Master, um dos jogos portados para o Atari 2600 por Dan Kitchen

Eu entro no tópico de River Raid II, perguntando se Carol Shaw teve alguma relação com o projeto. "Garry e eu já tínhamos deixado a Activision, e tínhamos fundado a Imagineer, um estúdio baseado em New Jersey. Fomos contratados para fazer RR2, mas eu estava no meio de outro projeto, então contratei meu bom amigo David Lubar. Eu supervisionei a criação e produzi o jogo junto com David. Carol já tinha abandonado a Activision e não tinha interesse em fazer consultoria para jogos".

(E lá vai mais um parêntese: Carol Shaw foi a criadora do River Raid original, um dos jogos mais conhecidos e vendidos da história do Atari. O jogo a deixou rica, mas também saturada com a pressão do sucesso e da mídia. Em uma decisão que surpreendeu muitos, ela lançou apenas mais um



PERSONALIDADES

jogo após isto – Happy Trails, para Intellivision, em 1983 –, abandonou a Activision em 1984 e se aposentou da indústria em 1990, optando por se dedicar a trabalhos filantrópicos desde então).

Pergunto sobre como era trabalhar com seu irmão Garry. Ele diz: “Eu realmente gostava de trabalhar com Garry. Nós começamos juntos bem no início de nossas carreiras, e ficamos juntos por 15 anos. Foram os melhores anos de minha vida. Eu ajudava Garry quando ele estava com problemas de prazo, e ele me ajudava com os meus. Nós sempre fazíamos ‘brainstorms’ juntos sobre novas ideias para jogos”.

Finalmente entro no assunto dos novos jogos, querendo saber mais sobre a redescoberta do protótipo de Keystone Kannonball (a continuação do jogo de seu irmão Garry), e ele conta um pouco sobre como anda a (re)criação do jogo: “Eu comecei a criar Keystone Kannonball logo após terminar Crackpots. Eu tenho uma paixão por trens, e sempre pensei em criar um jogo para o Atari que envolvesse uma velha locomotiva a vapor. Fiz a tela de fundo, comecei a trabalhar nos gráficos, e imaginei que Keystone Kelly seria um ótimo maquinista. Mas infelizmente, quando tinha colocado Keystone correndo em cima dos vagões, precisei mudar para outro projeto. Logo após, com o grande Crash de 1983, a Activision cortou o desenvolvimento de novos jogos para Atari 2600, nos realocando para as linhas Commodore 64 e Apple [”].

Mas, com a redescoberta do protótipo, o jogo ganhou uma improvável segunda chance, com um novo nome. “O desenvolvimento de Dan Kitchen’s



“Dan Kitchen's Gold Rush”, jogo para o Atari 2600 que será lançado por Dan Kitchen

Gold Rush está indo muito bem!”, ele diz, sem conter o entusiasmo. “Eu já tenho 15 vagões totalmente prontos, com mais de 25 inimigos e obstáculos diferentes. Estarei sempre postando novas imagens em meu site, www.dankitchengames.com”.

Finalmente, pergunto sobre os próximos lançamentos – Dan já comentou que está com um segundo jogo em desen-

volvimento, chamado Bon Voyage. Ele conta: “Eu queria que meu segundo jogo fosse como um daqueles que a Activision lançou em seu auge, um verdadeiro ‘Clássico da Activision’. Em agosto do ano passado eu estava sentado em meu Tiki Bar preferido, ‘Forbidden Island’, tomando um Mai Tai, quando trombei com um pôster da White Star Line [nota: a empresa que lançou o transatlântico Titanic]. Imediatamente a ideia do jogo apareceu inteira na minha cabeça: o jogador precisa controlar um navio de luxo através das águas infestadas de icebergs do Atlântico Norte, enquanto resgata sobreviventes do desastre do Titanic. Quem sabe quais estranhas criaturas mitológicas das profundezas os jogadores poderão encontrar enquanto navegam por estas águas proibidas... Descubra mais se inscrevendo em www.dankitchengames.com!”

“O senhor tem uma longa carreira na indústria de videogames, criando jogos até hoje. Como o senhor se mantém motivado e atual?”, eu pergunto. Ele responde: “Ver minhas ideias se transformarem em produtos reais é o que me motiva. Eu sou simplesmente apaixonado pela criação de jogos novos e divertidos”.

J80



RALLY RACER



Marco Lazzeri

Uma coisa curiosa na história do Atari 2600: em sua enorme lista de jogos lançados, tanto em seu período comercial quanto nos anos seguintes, como homebrew, poucos jogos de corrida foram lançados. Indy 500 foi um bom jogo de lançamento, mas a visão de cima e a mecânica extremamente simples o colocam em outra categoria. Street Racer, outro jogo de lançamento, parece um jogo de Pong mal convertido. Grand Prix é colorido e trouxe inovações na programação, mas é um jogo limitado. Dragster, Night Driver, Dodge´ em e Slot Racers... Podemos falar sobre eles outro dia?

Um jogo de corrida como se tornou padrão hoje, com a câmera por trás do carro e uma visão em perspectiva, dá pra contar nos dedos de uma mão. Pole Position foi um esforço competente de converter um arcade, mas apenas Enduro (Activision, 1983) entrou para a história como um grande jogo original de corrida para o Atari. 35 anos depois, um jogo tenta entrar nesta lista extremamente restrita. E

um jogo brasileiro, ainda por cima! Lançado em fevereiro de 2019, Rally Racer é um impressionante esforço de dois apaixonados pelo Atari, Leandro Câmara e Darcio Prestes, que se uniram para montar uma produtora e distribuidora de jogos inéditos de Atari 2600, a More Work Games, e de Flávio Nunez, programador carioca responsável pela engine do jogo. Tive a sorte de adquirir a cópia numerada 09 (de um total de 50) do jogo, mesmo número da minha cópia do jogo anterior da More Work, "A New Marauder".

O cuidado com os detalhes

Como sempre, ao abrir a linda caixa com detalhes em dourado e com recortes e janelas, fica evidente a imensa atenção aos detalhes e o carinho dedicado a todos os componentes do conjunto. O cartucho branco, novo, com uma etiqueta colorida numerada individualmente, se destaca. Um manual conta a história do jogo, caprichando na ambientação: somos membros de uma equipe de Rally, disputando uma prova de resistência (francamente inspirada no icônico Rally Paris-Dacar) composta de quatro etapas distintas – Zona desértica, Rota noturna, Planície alagada e Trilha rochosa -, cada uma delas com três trechos, totalizando doze corridas. Há também uma "ficha da equipe", onde você poderá anotar seus resultados e ler dicas valiosas, que ainda contém um mapa mostrando todos os trajetos a ser percorridos nas quatro etapas. Existe ainda um divertido "diário do piloto", escrito em primeira pessoa, descrevendo toda a corrida em detalhes saborosos, além de mais dicas. E completam o conjunto um manual em inglês, um catálogo de jogos e outros pequenos mimos. Realmente uma grande embalagem, com muito conteúdo, para impressionar até o cliente mais exigente.

O capricho na embalagem tem um responsável: o gaúcho Leandro Câmara, um dos fundadores



Telas do Rally Racer

da More Work, músico e artista com passagem pelo mercado publicitário. Em uma entrevista exclusiva, ele explicou sua motivação: “Eu já era colecionador de Atari há muitos anos, então nada mais lógico do que fazer o que eu gostaria de ter na minha coleção. Faço estes jogos, antes de tudo, pra mim. Se me agrada, acredito que vá agradar outras pessoas também. No meu caso, gosto de itens ricos em informação e tento colocar isto nos lançamentos da More Work”. Leandro tem grande experiência com material gráfico e encartes - é membro da banda de Rock “Bidê ou Balde”, que fez sucesso nacional nos anos 90 e 2000 e lançou uma série de CDs. Ele lembra: “Na segunda metade dos anos 90 eu trabalhava com publicidade. Os integrantes da Bidê sempre opinaram muito em todos os materiais gráficos da banda, mas como eu já sabia usar programas gráficos, muita coisa acabou passando por mim”.

E foi exatamente em um hiato da banda que a More Work nasceu. Em 2012 Leandro estava navegando no fórum AtariAge quando “trombou” com Darcio, e descobriu que ambos estavam na mesma cidade, Porto Alegre. Trocaram mensagens em privado, se conheceram pessoalmente e descobriram que, enquanto Leandro fazia experimentos em programação no Atari, Darcio, que é engenheiro eletrônico, sabia não apenas montar os cartuchos como, também, fazer pequenos “truques sujos” de hardware que, depois, se mostraram um diferencial

nos jogos da MW. Leandro complementa: “O Darcio é o responsável pelo hardware do cartucho, a montagem e Design da placa em si e pela distribuição do material depois de pronto. Eu faço a parte mais artística, a estética da More Work. Sou o responsável pelo conceito e a criação dos jogos, as alterações e/ou programação de cada jogo, a parte gráfica, algumas ilustrações, e a montagem e supervisão destes materiais. E dividimos a produção executiva com nossas esposas, a Michele e a Vivi, que são super parceiras do projeto. E minha filha, Amanda, trabalha com publicidade, e me ajudou a montar um a um cada cartucho da MW. Somos praticamente uma empresa familiar!”, ele conta, rindo.

Mas os dois não estão sozinhos nesta empreitada. Dois outros programadores, Heitor Maciel e Flávio Nunez, auxiliam hoje a dupla na parte mais desgastante, a programação em si. Leandro completa: “O Heitor está sendo um grande professor pra mim, e tem dois jogos encaminhados junto comigo para a More Work, além de me ajudar nos meus outros projetos. O Flávio acabou de fazer junto comigo o Rally Racer, eu fazendo grande parte do Design do jogo e o Flavio a maior parte da programação realmente mais complicada. O Flavio é um grande talento e se tornou um verdadeiro amigo nos últimos anos. Da mesma forma o Heitor”.



Correndo contra o relógio

Rally Racer busca inspiração em Enduro de forma clara (o carro de Enduro é um dos competidores, inclusive), mas com uma bem-vinda mudança na duração do jogo – enquanto no clássico dos anos 80 as partidas têm duração indefinida, dependendo apenas do talento do jogador, Rally Racer é um jogo do tipo Time Attack, em que os jogadores têm um período definido de tempo para tentar obter a maior pontuação possível – no caso, a distância percorrida no Rally em cada um dos trechos. Como já dissemos, o jogo tem um total de quatro etapas visualmente bastante distintas uma da outra, cada uma delas com três trechos. Seu objetivo é bater a meta mínima de milhagem em cada um dos trechos da etapa, para poder alcançar o trecho seguinte. Ao final dos três trechos, se você tiver batido o recorde da etapa irá ver uma bela animação de fim de fase, algo raro no Atari e que chama muito a atenção. Terminada a etapa, faça um breve pit stop, tome uma água e parta para a próxima! (Aí entra, inclusive, outra característica dos jogos da More Work: o uso criativo de uma técnica criada pelos piratas brasileiros dos anos 80 e que usa a chave liga-desliga para carregar dados diferentes do cartucho. Ao ligar o videogame pela primeira vez, você irá jogar a primeira etapa. Ligando e desligando, irá para a segunda etapa. E assim sucessivamente, até voltar para a primeira etapa após a última).

As etapas são bastante distintas entre si: na primeira, entre Lisboa e Tan-Tan (ou Dacca, se você conseguir bater o recorde), estamos cruzando o deserto do Saara. Na segunda, entre Zouerate e Dakar (ou Saint Louis), teremos uma perigosa viagem noturna, com visão prejudicada. O terceiro segmento se dá nos alagadiços dos pampas, entre Porto Ale-

gre e San Juan (ou Mendoza). A última e traiçoeira etapa, entre Santiago e Cusco (podendo chegar a Macchu Picchu), consiste em uma perigosa travessia dos Andes. A jogabilidade é simples e sem maiores mistérios: movendo o direcional para a direita e esquerda você controla seu veículo. Sua aceleração é dada pelo botão de tiro, com um detalhe: existem apenas duas velocidades, Low e High. Apertando o botão, você estará em marcha alta. Soltando, marcha baixa. Mas seu carro sempre está em movimento, então cuidado! O objetivo, claro, é desviar dos veículos adversários para percorrer a maior distância possível, evitando acidentes. Os

inimigos merecem destaque: são diversos tipos de veículos, incluindo grandes clássicos das corridas reais, como Lancia Stratos, Ferrari Testarossa e Dodge '80, e veículos históricos dos videogames (o carro de Enduro, já citado) e dos cinemas (o Fusca Herbie e o DeLorean de "De Volta para o Futuro"). Alguns são simples, outros podem ser bem traiçoeiros e se mover em sua direção, provocando colisões. Cada trecho percorrido dura em torno de 2 minutos e 15 segundos, com cada etapa do Rally durando cerca de 6 minutos e 45 segundos.

Não deixe de ler atentamente o manual e o resto da papelada. Neles estão espalhadas dicas para divertidos Easter eggs, que além de inusitados ainda podem dar bônus preciosos de pontuação...



O Futuro

A recepção dos lançamentos da More Work tem superado as expectativas. Leandro nos conta que já vendeu todas as 50 unidades numeradas de Rally Racer, e já enviou cópias do jogo para os Estados Unidos, Alemanha, Bélgica e Áustria, além do



Brasil. Seu jogo anterior, A New Marauder, esgotou rapidamente sua tiragem numerada inicial e ainda teve uma segunda tiragem no começo deste ano. Cópias foram enviadas para os mesmos países acima e ainda para o Canadá, França e Holanda. Leandro não imagina novas tiragens de ANM, então o item deve se tornar, definitivamente, fora de catálogo em breve. Não deixe de comprar seu Rally Racer antes que o mesmo aconteça com ele!

O primeiro jogo da MW, ANM (já analisado por nós), foi um hack de um jogo pouco conhecido, mas muito respeitado da fase final do console, Marauder, lançado pela Tigervision. Leandro nos conta um pouco mais: *"O A New Marauder foi uma primeira vontade que eu tive de tentar melhorar, no meu ponto de vista, um jogo que eu não conheci na época, mas pelo qual eu tinha uma imensa simpatia. Eu sentia que o jogo podia ter um 'algo a mais', mas a estrutura do código dele é bem limitada para alterações radicais, então eu tive que inventar manobras para driblar essa situação, alterando direto no binário do jogo. Acho que as pessoas acabaram gostando bastante, principalmente fora do Brasil. Ele foi considerado um Superhack e também citado como um Hackbrew, que são termos recentes para modificações mais amplas que só fazer alterações de cores e gráficos"*.



A recepção favorável estimulou a dupla da More Work: *"É claro que isso nos motiva a seguir em frente, mas o mais gratificante é ver as pessoas jogando Atari novamente, e ainda mais com um jogo que eu passei noites e horas*

em cima pra tentar tirar algo melhor dele. Acho que o Flavio está tendo essa mesma sensação

agora com o Rally Racer, que é seu primeiro jogo", conta mais uma vez Leandro.

Pergunto a ele o que podemos esperar para o futuro próximo. Ele nos entrega algumas surpresas...: *"No momento outros três títulos que estão em andamento já são conhecidos por algumas pessoas. Satellite Fortress, Polar Rescue e Midnight Commando. Este último, inclusive, pode ser visto em sua versão demo no canal da More Work no YouTube. Esta mesma versão demo também foi apresentada no Museu da Imagem e do Som (SP) no lançamento do filme 1983: O Ano dos Videogames no Brasil. Acredito que ainda em 2019 teremos mais um lançamento da More Work, mas eu preciso estar de volta ao Brasil para isso"*, conta Leandro, que no momento está morando em Portugal. *"Tenho trabalhado em algumas ideias mais simples e mais a ver com a linguagem original do Atari 2600. Gosto de jogos que mantêm a estética e a jogabilidade simples daquela época, desde que graficamente agradáveis. Coisas muito sofisticadas e com recursos extras me parecem fora de contexto. Mas isso é gosto!"*, ele completa, rindo.

Já garantiu sua cópia de Rally Racer? Corra antes que se esgotem. Aprecie o cuidado com a embalagem, com o manual e com cada documento e extras que enriquecem o conjunto original. Divirta-se com um jogo 100% original, criado e fabricado no Brasil para nossa plataforma tão querida. Tente descobrir os segredos que se escondem nos mapas e no cenário. E não deixe de seguir a More Work em sua página oficial e Facebook, para ficar ligado nos próximos lançamentos. Afinal, você não quer esperar mais 35 anos para comprar jogos novos para o Atari... Quer?

Página oficial: <http://www.morework.com.br>

ARCADE GAME DESIGNER

para o TRS-Color

Murilo Saraiva de Queiroz

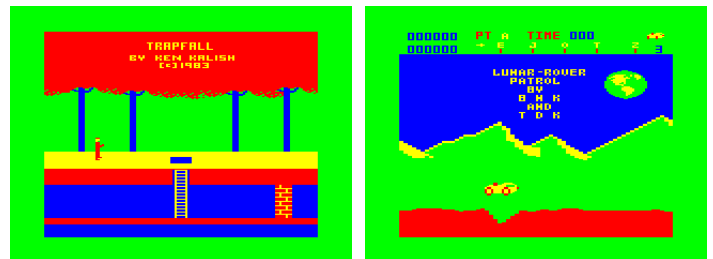
Já imaginou conseguir 140 incríveis jogos de ação recentes e inéditos para o seu CP 400? Saiba como isso se tornou possível!

Jogos para o TRS Color nos 1980s

No Brasil, a linha de computadores que chamamos de TRS-Color - os compatíveis com o TRS-80 Color Computer (também chamado de Tandy Color Computer ou, carinhosamente, CoCo) que também inclui o britânico Dragon 32 (e sua versão com mais memória, Dragon 64) - fez um relativo sucesso, sendo seu principal representante o CP 400 da Prológica. Entretanto, quando se fala de jogos o TRS-Color sempre foi, de certa forma, um patinho feio. Parcialmente, pelas limitações de hardware: ainda que possua um modo gráfico com resolução igual à dos concorrentes diretos ZX Spectrum e MSX (256 x 192 pixels), a falta de cores nesse modo (preto e branco, com duas outras sendo possíveis explorando artefatos dos sistemas de TV em cores da época, NTSC e PAL-M) decepcionava. A paleta de cores dos modos de menor resolução também não ajudava nem um pouco. Além disso, não havia sprites por hardware como no MSX, e o som se restringia ao gerado pela CPU, como no Spectrum (para o qual expansões com geradores de som eram bem mais comuns).

Na verdade o principal problema do TRS-Color era simplesmente a ausência de grandes programadores e empresas investidas na linha. No Japão e em algumas partes da Europa, as maiores software houses desenvolviam versões licenciadas de grandes clássicos de arcade para o MSX. Na Inglaterra, a incrível popularidade do ZX Spectrum garantia uma quantidade enorme de jogos para ele - muitos sur-

preendentes dado o hardware modesto do "pequeno notável" da Sinclair. Nos Estados Unidos, quando se tratava de jogos, o TRS-Color simplesmente não tinha como competir com nomes de peso como Commodore 64 e os micros da Atari. Restavam aos usuários da linha, então, conversões humildes, quase caseiras, com nomes que só remetiam aos originais (quem aí jogou "Lunar Rover Patrol", "Monkey Kong" ou "Trapfall"?):



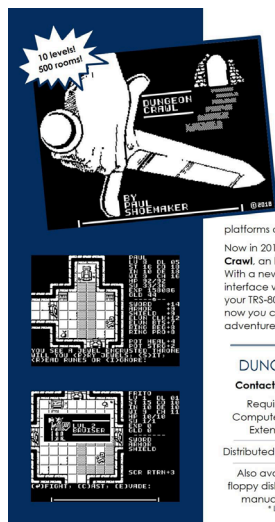
Existiram raras exceções, claro: a versão do CoCo de "Zaxxon" e o exclusivo "Shock Trooper" lançado para o Dragon 32/64 são grandes exemplos:



Mas e os jogos novos?

Mais de trinta anos depois, não dava para dizer que o cenário tinha mudado muito. A maioria dos usuários da linha TRS-Color nos dias de hoje usa o CoCo 3, modelo muito mais poderoso jamais

lançado no Brasil, e os grandes projetos de jogos homebrew acabam sendo desenvolvidos para ele (um destaque sendo a versão "arcade perfect" de Donkey Kong feita em 2007 pelo sockmaster)



CAN YOU BECOME A LEGEND?
In 1982, software publisher Avalon Hill released the quintessential dungeon crawler Telengard. Simple yet addictive, this early role playing games was released on several popular computer platforms of the day.

Now in 2019 comes **Dungeon Crawl**, an homage to a classic. With a new hires graphical interface written especially for your TRS-80 Color Computer, now you can experience the adventure again.

DUNGEON CRAWL
Contact paulfe@swbell.net

Requires a Tandy Color Computer with 64K RAM and Extended Color BASIC.

Distributed as DSK images for \$10
Also available on two 5.25" floppy diskettes plus hard copy manuals for \$15+shipping
* Limited quantities

Jogos novos compatíveis com o CP 400 são raros. Um dos mais recentes e interessantes é o RPG Dungeon Crawl, criado por Paul Shoemaker (imagem à esquerda).

Enquanto isso, quase que como numa repetição da sua época áurea, usuários de computadores como o MSX e o Commodore 64, e

mesmo consoles como o Atari 2600 e Odyssey, têm dezenas ou mesmo centenas de novos títulos à disposição! Remakes ou versões remasterizadas de jogos antigos, e muitas vezes jogos novos e inéditos para essas plataformas, reforçam a velha história de "patinho feio do TRS-Color".

No caso do ZX Spectrum, um dos grandes responsáveis por essa renascença foi Jonathan Cauldwell, que criou uma ferramenta espetacular, o Arcade Game Designer (AGD) [<https://jonathan-cauldwell.itch.io/arcade-game-designer>]. Programas para facilitar a criação de jogos não são exatamente novidade - para aventuras de modo texto fizeram enorme sucesso o Graphic Adventure Creator (GAC), usado no desenvolvimento inclusive do brasileiro "A Lenda da Gávea" [imagem à direita], e o Editor de Aventuras, do mestre Renato Degiovani. A diferença é



que o AGD foi criado, especificamente, para jogos de ação do tipo arcade (principalmente, mas não exclusivamente, de plataforma), com movimentação suave de sprites, múltiplas telas, um editor de sprites e blocos gráficos do cenário, e, o mais importante, uma linguagem de script ainda mais simples que o BASIC, mas rápida o suficiente para competir com jogos feitos em linguagem de máquina.

Basicamente, o AGD torna extremamente mais fácil um usuário dedicado criar jogos de qualidade comparável aos maiores sucessos comerciais dos 1980s. O sucesso foi imediato, com centenas de jogos inéditos lançados para o ZX Spectrum, todos usando o AGD. O AGD consegue um resultado tão bom porque tem um conjunto de rotinas em linguagem de máquina bastante otimizado. O usuário se preocupa apenas com as "regras do jogo", especificadas na linguagem de script; o serviço pesado de desenhar a tela, movimentar de maneira suave os sprites, detectar colisões e tudo mais usa as rotinas já prontas, feitas em assembly Z80. Por causa disso, portar o AGD para outros computadores baseados em Z80 é relativamente fácil; existe, por exemplo, uma versão para o Amstrad CPC 464.

E esse é o ponto crucial: uma vez que o engine do AGD - o conjunto de rotinas em linguagem

de máquina - é portado adequadamente para um microcomputador específico, praticamente todos os jogos escritos usando essa ferramenta se tornam disponíveis para esse computador! E é exatamente isso que, no final de 2018, o desenvolvedor Pere Serrat fez. Não foi uma tarefa fácil: ao contrário do seu irmão mais velho, o TRS-80, o TRS-Color não possui uma CPU Z80, mas sim um chip Motorola 6809, totalmente incompatível (ainda que em muitos aspectos superior ao Z80, possuindo, por exemplo, uma instrução de multiplicação e modos de acesso indexado mais sofisticados). Devido às adaptações necessárias, o jogo exige um TRS-Color com 64 KBytes de RAM (lembrando que é relativamente fácil expandir a memória do CP 400 - procure um técnico de confiança com experiência com o modelo).

Outra tarefa complicada é a adaptação dos gráficos - basicamente a abordagem mais simples produz apenas gráficos em preto e branco, já que o TRS-Color não é capaz de exibir a mesma quantidade de cores do Spectrum. Uma alternativa é redesenhar os gráficos tendo em mente as limitações do TRS-Color: é possível manter a resolução 256x192 (o chamado PMODE 4) e colocar algumas cores usando artefatos; ou usar o modo de resolução menor com quatro cores (PMODE 3). Vale lembrar que, dentre as ferramentas disponibilizadas, há um editor gráfico criado para facilitar essa adaptação.

Veja nas imagens as diferenças entre o mesmo jogo em PMODE3, PMODE4 e PMODE4 em uma TV colorida (com artefatos) no jogo Foggy's Quest, o primeiro a ser convertido:



Finalmente, o AGD suporta o gerador de som (PSG) presente no Spectrum 128 e nas expansões de som compatíveis com o ZX Spectrum original, de 48KB. Pere Serrat tem planos de adaptar as rotinas que acessam esse hardware para que façam uso do Game Master Cartridge, que também possui um PSG compatível. [Link <https://www.vintageisthenewold.com/game-master-cartridge-enables-better-games-for-coco/>]

Apesar dessas dificuldades, o resultado é simplesmente impressionante. Já são quase 150 jogos convertidos, a maioria com excelente jogabilidade, e mesmo em modo monocromático os gráficos são sensacionais!



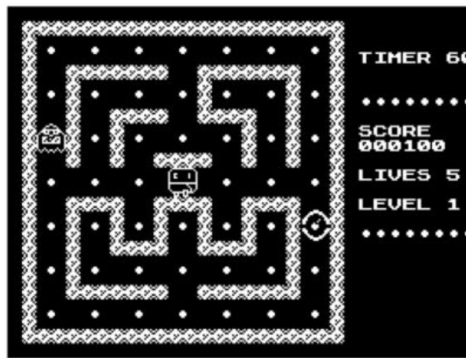
Pere Serrat em suas próprias palavras!

"Eu moro em Barcelona, Espanha, e meu primeiro microcomputador foi um Dragon 32 - e depois um Dragon 64 atualizado para 128K. Programei muito em assembly naquela época e escrevi vários artigos para algumas revistas espanholas. Quando estava perto de me aposentar, retornei para aquele mundo legal onde encontrei pessoas fabulosas! Meu objetivo é criar software para que qualquer módulo do CoCo possa ser usado nas máquinas Dragon-Tano. Fiz o DosPlus 5.0 estendido para o CoCo-SDC, um aplicativo para CoCo-Flash e depois algumas conversões: A ROM Orchestra-90cc e o engine Infogames. Como projetos, eu converti o The Hobbit, criei o Shark / Tiburon e, ultimamente, o AGD e cerca de 146 jogos. Fiz algumas colaborações interessantes com Simon Jonasen relacionadas à experimentação de som e cores."

E o melhor de tudo fica para o final: todas as ferramentas desenvolvidas por Pere, que permitem criar versões para o TRS-Color de jogos feitos com o AGD, são publicamente disponíveis, com código aberto! [LINK <https://github.com/oss003/Dragon-AGD-Suite>]

Resta a pergunta inevitável: quem será o primeiro a criar um jogo inédito exclusivo para o CP 400 usando o AGD e essas ferramentas, e finalmente conseguir deixar aquele vizinho que tem um TK90X com inveja?

À direita e abaixo, telas de diversos jogos para o TRS-Color convertidos com o Arcade Game Designer (AGD) para a plataforma.





Eduardo Loos

O grupo RetroSC e o Instituto Federal Catarinense de Camboriú realizaram, no dia 27 de abril, o "4º RetroSC" - encontro catarinense de colecionadores de computadores e videogames antigos. O evento contou com a participação de diversas cidade de Santa Catarina e teve um público estimado em mais de 300 pessoas, que passaram pelo local e puderam rever verdadeiras relíquias tecnológicas, algumas delas inéditas no estado. Pais e filhos puderam ver, juntos, parte da história da informática e da diversão eletrônica. Além das exposições e equipamentos disponíveis para utilizar e jogar, um campeonato do jogo "Street Fighter 2" foi realizado, com 40 inscritos. O vencedor, Marcelo Mota, levou um videogame Super Nintendo como prêmio.

As diversas salas utilizadas contaram com uma grande diversidade de equipamentos. O visitante pôde conhecer o primeiro videogame lançado no mercado mundial, em 1972, o Magnavox Odyssey. Pôde matar a saudade de um Atari 2600, bem como de um Mega Drive ou um Nintendo, além de ver consoles que nunca foram vendidos no Brasil ou eram bem difíceis de se encontrar em suas épocas, como o Neo-Geo, o PC Engine e vários outros. Na área de computadores, uma ampla variedade de linhas de micros pessoais estavam representadas nas mesas, como Apple II, Sinclair, MSX, Commodore, um raro X68000 japonês e até mesmo PC antigos, como 486 e Pentiums. Disquetes de diversos tamanhos, antigos modems, revistas e

livros de diversas épocas também estavam em exibição.

Se não bastasse a exposição, diversos stands de vendas de equipamentos fizeram a alegria daqueles que queriam levar para casa um videogame ou jogos que fizeram parte de suas vidas. O próximo evento do grupo já tem data e local marcados: dia 05 de outubro em Florianópolis. Em breve detalhes serão divulgados, bem como as atrações do evento, que cresce a cada nova edição.

Mais informações sobre o grupo através do site retrosc.datassette.org





ENTREVISTA: Carlos Rosley, criador dos joysticks EnJOY



Queridos leitores da Jogos 80, convido-os a conhecer o engenheiro espacial que, aos 53 anos de idade, decidiu criar o que chamou de "o último controle que você terá". Falamos do Sr. Carlos Rosley, residente do interior de São Paulo, e de sua criação – ou melhor, criações, já que há mais de um modelo: o EnJOY. Ele explicou para a gente, tintim por tintim, o porquê da superioridade técnica – sentida na prática! – do comando desenvolvido com muito carinho e respeito pelos jogadores.

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Jogos 80: Em que circunstâncias teve contato com um videogame pela primeira vez? Quando aconteceu?

Carlos Rosley Bernardes: Meus tios viajavam muito para o exterior e eu tive contato com o Atari em 1978 em um televisor de 15 polegadas NTSC. Eu passava, muitas vezes, as férias na casa desses tios e me "arrebentava" de tanto jogar... Os jogos disponíveis eram Combat, Breakout, Adventure, Missile Command, Space Invaders, Enduro, Pitfall! e Berzerk. Joguei até chegar a minha época de cursinho, depois, quando fui para a faculdade, a coisa toda foi para as brumas da infância / adolescência...

J80: Legal! Conheceu o Atari bem antes da chegada oficial da Polyvox. E como surgiu a ideia de criar o seu próprio joystick?

CB: Na verdade, a coisa foi totalmente casual... No ano passado, estive em um antiquário e vi um Atari, só o console, e resolvi sanar um desejo de criança, de finalmente ter um. Comprei só o console por 50

reais. Além de não ter joysticks, não tinha cabo de RF nem fonte de alimentação, muito menos jogos... Levei-o para casa e, sendo engenheiro electricista especializado em eletrônica, caso resolvido! Com cabo e fonte, fui ao Mercado Livre comprar jogos e joysticks. Jogos não eram difíceis de encontrar - e com a mais variada seleção de preços: desde 20 até 200 reais. Porém, quando comecei a procurar por joysticks, a coisa complicou: caríssimos e todos com mais de 40 anos! Mais velhos que a dentadura do meu avô! Já comprometidos também, pois os plásticos passam por um processo de degradação que os deixa quebradiços, e os genéricos de Taiwan são inadequados, têm folgas que rangem mais que portão de cemitério! Comprei alguns e me decepcionei, nenhum trazia o meu prazer de jogar lá de meus 13 anos de idade. Então, pensei em fazer meu próprio joystick! Tendo trabalhado de perto com os manches aeronáuticos durante minha vida profissional, procurei opções do meio industrial (pois aeronáutico custa uma fortuna), mas também não deu certo. São pesadíssimos e volumosos. Como gastei muita ficha em fliperamas, fui em busca de alguns modelos desse meio, peças de marcas como Hayabusa, Sanwa, Suzzo Happ e outros, foram as peças analisadas por mim. Acabei chegando à opção Sanwa por ser o mais difundido e com sobra de oferta de



genéricos chineses de boa qualidade, o que já não acontece com as outras marcas mencionadas anteriormente. Fiz algumas tentativas e arremedos de joystick até que cheguei à concepção que vocês conhecem hoje... Comecei a usá-lo em meu Atari ressuscitado e fiquei muito contente com meus "novos" (velhos!) Missile Command, Enduro e Pitfall! adquiridos no Mercado Livre. Decidi postar uma gravação nos grupos nos quais havia entrado há pouco tempo à procura de jogos, mas apenas como um "pai" orgulhoso de sua mais nova cria... E deu no que deu, todos começaram a pedir! Comecei a fazer com muito prazer. Aos poucos, fui melhorando a qualidade das peças e abrindo mais opções ao atender outras plataformas. Assim descobri que há uma demanda reprimida para os joysticks de jogos retrô, a indústria não quer investir por se tratar de um volume pequeno, sendo assim, há um mercado para soluções artesanais.

J80: Muito interessante mesmo! E como foi o feedback dos primeiros compradores? A gente costuma ler que são "indestrutíveis".

CB: O incrível é que soube de casos em que as pessoas já não jogavam seus jogos antigos só porque não tinham mais seus joysticks operacionais nem encontravam esses disponíveis no mercado - e, quando encontravam, eram os famosos NOS ("New Old Stock"), ou seja, apesar de novos, mas de estoque antigo, já com o plástico degradado pelo tempo. A questão de ser "indestrutível" foi consequência, não planejado, é um efeito colateral. Como usei peças de arcade, aqui conhecidos como "Fliperama" (nome das casas que acolhiam os jogos de arcade que coexistiam com as máquinas de Flipper), essas são feitas para resistir aos maus tratos dos raivosos jogadores que acham que, ao serem usadas por todo mundo, elas não eram de ninguém, portanto, dignas de trancos

e socos! Essas peças são feitas de eixo de aço, chapas de metal e blocos de plástico denso com micro switches com limitadores mecânicos. Os esforços mecânicos precisam fluir da interface (manche e botões) para o móvel que acolhe o jogo (console), estamos falando de choques da ordem de dezenas de quilogramas-força aplicadas às peças, uma vez que estas estão solidárias (engasgadas) no móvel que as acolhe. Esses impactos são transmitidos para essa massa inerte (console) que acaba por absorver as pancadas. Quando tiramos o manche e os botões desse contexto, e os colocamos em uma caixa plástica que será suspensa pelas mãos do jogador, os impactos são muito menores por estarem num conjunto não rígido, e os esforços acabam amortecidos. Tudo muito além do que as peças foram feitas para resistir!

"...Fiz algumas tentativas e arremedos de joystick até que cheguei à concepção que vocês conhecem hoje... Comecei a usá-lo em meu Atari ressuscitado e fiquei muito contente com meus 'novos' (velhos!) Missile Command, Enduro e Pitfall! adquiridos no Mercado Livre..."

J80: E para quais videogames e microcomputadores o sr. já teve a chance de criar controles? Há muitas exigências e customizações?

CB: Atari 2600, MSX, Atari 7800, Odyssey, nesta ordem... A customização mais comum está relacionada à cor de botões e Balltop. Em seguida, a localização de botão (destro e canhotos) e, por último, a adição de botões e a atuação "dual" de controle (para mais de uma plataforma), além de funções adicionais de botão, tais como botão de "Constant Fire" etc.

J80: Como teve a ideia de implementar o novo sistema "ótico" para melhorar ainda mais a precisão? Como foi implementada?

CB: Já fiz a entrega de 11 unidades... Podemos dizer, com um grau de certeza alto, que é o primeiro controle ótico para Atari no mundo. Muito pesquisei pela Internet e nada vi por aí, nem sequer um similar (magnético ou por encoder, por exemplo). Eu



Encomende o seu EnJOY - é para toda a vida!

fiz porque queria trazer algo de mais moderno para os nossos velhinhos Atari - que ainda dão no couro - e equipar nossos jogadores profissionais que participam de tantos torneios nacionais e internacionais (Atari Age) com ferramentas que nem os "gringos" possuem! Como diria Arnold Schwarzenegger: "Old but not obsolete!"

J80: Conte aos nossos leitores, por favor, quais são os modelos e as particularidades de cada um - e como fazer para encomendar!

CB: Tem sido desafiador tomar conta de tudo... É uma "empresa de um homem só", sou comprador, desenvolvedor, montador, testador de qualidade, responsável pelo despacho, pelo pós-market etc. Tenho apenas divulgado o produto nos grupos de WhatsApp e Facebook dos quais faço parte. Tive ajuda do Leonardo Avelar na criação visual da marca e do produto, mas, no momento, quem quiser encomendar uma unidade, segue abaixo o convite do grupo que criei com esse propósito. Acessem este link para entrar no meu grupo do WhatsApp: <https://chat.whatsapp.com/FknJ3NPWF3DYYLncyykLc>. No momento, ele está associado ao Odyssey, pois é o modelo mais recente e foi o pessoal do Odyssey Brasil que solicitou esse apoio. Entendo que os proprietários da plataforma Odyssey são os mais afetados por essa questão

de joysticks, uma vez que o modelo que foi lançado no Brasil teve os seus joysticks instalados de forma "solidária" ao equipamento, ou seja, perpetuamente conectados à parte interna do console. É algo que complica, sobremaneira, a forma de se lidar com a manutenção. É desestimulador ter de despachar tudo para manutenção de apenas um joystick... E, assim, tudo vai ficando encostado... e encostado... e encostado e encostado e no ostracismo... e no ostracismo... e finalmente no limbo do esquecimento... Existe uma "frota" enorme aí fora nesse mundão de Deus, dentro de caixas, no "quartinho da bagunça", nos sótãos e porões, nas garagens e nos paióis de ferramentas, prontos para serem resgatados. Isso alavancaria o mercado de jogos retrô! Eu acredito que meus produtos estão ajudando nesse sentido, não é crítica, até porque sou especializado em simuladores de voo, minha tese de mestrado foi exatamente sobre isso,

mas os jogos de hoje nos PlayStation e XBOX estão mais para simulações do que para os lúdicos jogos retrô. Esses games de hoje, vejo pelo meu filho, são estressantes, eles saem nervosos e angustiados dessa partidas, verdadeiras epopeias, odisseias infindáveis. Sou mais dar uns "tirinhos" no Senhor das Trevas! ou Missile Command que passar dias a fio tentando percorrer todo o mapa dos Estados Unidos a cavalo em "Red Dead Redemption II". Um detalhe interessante... Alguns me perguntam: "Puxa vida! Seu controle ótico está na ordem de preço de modernos Joysticks para PS4! Isso tá certo?" Resposta: só porque nossos videogames são antigos, temos que aceitar uma precisão menor ou até mesmo um prazer menor na experiência de jogar? Percebam que nem mesmo os controles de PS4 possuem captação ótica de seus



O novo EnJOY Piccolo



controles de posição (se os anteriores são os ditos virtualmente "indestrutíveis", os modelos "Enjoy Ótico" serão "eternos", pois o eixo não toca em chaves elétricas, mas interrompe feixes de luz). Se o Competition é rápido no comando, o Competition PRO (ótico) é "instantâneo" e com zero desgaste nas chaves. O que os controles de PS4 têm que ainda não há nos Enjoys é a comunicação sem fio, ainda estou trabalhando nisso. Sobre as particularidades de cada um dos modelos disponíveis:

- O **Enjoy Classic** é feito com peças oriundas da China, que têm custo menor, reduzindo o preço em que chega ao mercado.
- O **Enjoy Competition** é feito com peças originais do Japão, da marca Sanwa (o preferido dos jogadores profissionais de torneios e competições), ele é sensivelmente mais preciso e rápido nos comandos sem os famosos "delays/lags" de atuação.
- O **Enjoy Competition PRO** é o ótico sobre o qual já falei. É o top!

De tempos em tempos (5 anos), é preciso lubrificar o "pivot" do eixo, coisa que o usuário pode acessar por cima do joystick sem a necessidade de abri-lo, bastando levantar o disco protetor de pó e colocar lubrificante à base de silicone. O equivalente a uma cabeça de fósforo (em volume), espalhar bem na sede do pivot e pronto! Seu joystick estará pronto para mais 5 anos!

J80: Além dos tradicionais, o modelo "Piccolo" foi lançado recentemente, certo? Por favor, fale sobre ele!

CB: O projeto do Enjoy Piccolo foi motivado pela minha intenção de alcançar uma maior popularidade da marca Enjoy, levando o preço ao seu limite inferior "possível". Nesse modelo, uso um manche genérico da Seimitsu em vez do Sanwa genérico ou de um original, pois o Seimitsu chega para mim a um custo inferior. No Piccolo uso uma caixa metálica, ela tem também um valor menor que as caixas plásticas usadas nos outros modelos. Dá o dobro de

A Jogos 80 teve a chance de testar uma unidade do Enjoy Competition no ZX Spectrum. Constatamos: o produto é realmente incrível, super responsivo, resistente, leve e bonito. O cliente pode inclusive escolher as cores dos botões e do topo do manche, a "bolinha" conhecida como Balltop. O joystick que testamos recebeu uma customização: o segundo botão, o "gatilho", faz a função de "manche para cima" – particularidade muito interessante para se usar em jogos de ZX Spectrum cujo salto (jogos de plataforma) ou aceleração (jogos de corrida) requerem que se posicione o stick para cima. Com um segundo botão "falso", a jogabilidade em títulos como Exolon e WEC Le Mans melhora muito! A Jogos 80 recomenda o EnJOY!



trabalho fazer um Piccolo quando comparado aos outros da linha, tudo é mais crítico: espaço, dureza do material etc. Sendo menor, tive de sacrificar o botão de tiro do tipo Arcade, maior, por um botão de aplicação industrial, resultando num produto, apesar de menor, mais pesado e bruto! Se um dia a nossa sociedade for objeto de arqueologia de gerações futuras, essas não acharão os consoles, mas com certeza desenterrarão os Enjoys Piccolos por aí! Comparando com o automobilismo, enquanto o Enjoy Competition PRO é uma Ferrari, o Piccolo é um Opalão "tunado" para Stock Car. Ele tem o seu valor e a sua aplicação!

J80: Muito bom! O que esperar de produtos futuros?

CB: Estou trabalhando, no momento, num modelo que embarque um circuito para conferir uma operação do Enjoy sem fio para Atari e Odyssey. E também uma central selecionadora de cartuchos, uma espécie de Jukebox. E... uma placa conversora... mas essa é segredo... Com relação ainda aos projetos futuros, já anunciei que estou desenvolvendo um produto que transformará qualquer joystick para Atari que se tenha em um controle sem fio.

J80



ENTREVISTA: Luiz Fernandes de Moraes



Queridos leitores da Jogos 80... Fazer esta entrevista foi uma das coisas mais legais e emocionantes que eu, Marcus, tive a chance de realizar nestes 15 anos da nossa revista. A quantidade de informações, de fotos e de curiosidades aqui reveladas é espantosa, preparem-se para uma sensacional viagem no tempo e para uma baita "escalada" pela história de um dos primeiros criadores de jogos do Brasil, o autor de A Lenda da Gávea.

Entrevista:

Eduardo Antônio Raga Luccas
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Jogos 80: Sr. Luiz, qual foi a sua inspiração para a criação de A Lenda da Gávea? O sr. teve acesso aos jogos de aventura da época?

Luiz F. Moraes: Olha, eu não usaria a palavra "inspiração" nesse caso. Não foi algo que tivesse surgido em um rasgo de criatividade, ofertado por alguma musa inspiradora que me dedicasse atenção. A verdade é que um conjunto de acontecimentos, ao longo do tempo, foi fazendo A LENDA DA GÁVEA existir antes mesmo que eu colocasse a mão no meu primeiro microcomputador Sinclair compatível. A roda do destino começou a girar quando na adolescência eu reencontrei a minha professora do ensino primário, a Sra. Dilce Vieira Mota, apelidada por todos de Dona Vera. Além de ser uma pessoa encantadora e uma profissional de educação competantíssima, Vera foi uma das primeiras mulheres a se diplomar como Guia Escaladora pelo Centro Excursionista Brasileiro, um tradicional clube de formação de montanhistas. E foi escalando com Vera e seus filhos e amigos, que passei a conhecer o montanhismo, sendo formalmente apresentado a montanhas como a Pedra da Gávea, que conhecia só de nome. O fator determinante na origem do jogo foi a forma em que se deu o meu primeiro contato com a Pedra da Gá-

vea, através de uma escalada chamada "Passagem dos Olhos". Essa antiga via foi conquistada em 1945 e atravessa a chamada "Face do Imperador" em travessia horizontal, passando pelo "olho" esquerdo e prosseguindo até o "olho" direito. Como a turma a escalar era numerosa e composta de vários novatos, inclusive eu, para evitar atrasos na escalada a equipe decidiu caminhar à noite e bivacar (dormir) em uma clareira chamada "Praça da Bandeira", que fica bem próxima ao início da área da escalada. Foi uma caminhada divertida e uma noite de sono bem curta, pois a conversa não acabava nunca. Logo que o Sol nasceu, fizemos um rápido lanche e seguimos pela trilha, até que subitamente saímos da cobertura das árvores e o "rosto" da Pedra da Gávea ficou plenamente visível para mim pela primeira vez, em Technicolor com lente Panavision e grandiosidade de uma tela IMAX 3D. Fiquei totalmente chocado com a imponência e a singularidade daquilo que eu via. Era um monólito imenso, com um rosto óbvio e um tipo de capacete acima da testa. Era erosão? Seria esculpido? Tinha olhos, boca, nariz, barba e tudo o mais que o antropomorfismo nos obriga a ver como um indiscutível rosto humano. Após a escalada, Vera me mostrou em seus guardados uma reportagem da antiga revista O Cruzeiro, com as fotos de um suposto disco voador sobre a Pedra da Gávea. Embora anos depois a reportagem tenha sido considerada uma fraude, na minha cabeça o mal já estava feito. Nos anos seguintes, tendo trabalhado com cinema e também produzido um curta em Super 8 sobre a simulação





PERSONALIDADES

de um resgate na Travessia dos Olhos, já formado programador em COBOL e tendo me tornado um entusiasta do Assembly Z80, fui um dos criadores e produtores do KIT REDEFINIDOR FHL, que era vendido pelo correio e, fisicamente, através da Livraria Ciência Moderna, uma potência na época. O KIT era uma peça de hardware de 4x6 cm muito bem projetada, que permitia criar imagens novas e detalhadas ao redefinir o conteúdo da matriz de 8x8 bits dos caracteres normais do TK85. Bastava abrir o micro, o que era bem fácil, sacar o Zilog Z80, encaixar no local o soquete da nossa pequena placa e depois recolocar o processador no nosso soquete. Aquilo ficava como um sanduíche, com a placa mãe abaixo, nossa placa no meio, e o Z80 recolocado por cima. Era fácil de instalar, não exigia qualquer solda e, mesmo com o micro ainda em preto e branco, conferia aos gráficos do TK85 a mesma resolução de tela do TK90X, que surgiria num futuro próximo já com caracteres redefiníveis. Um comprador do kit achou aquilo tão espetacular que se tornou um grande amigo. Tempos depois, talvez meio influenciado por minhas ideias malucas sobre o TK90X então recentemente lançado, esse amigo acabou criando a STOP INFORMÁTICA e me contratou para nacionalizar os jogos dessa plataforma. Eu entrava no código-fonte e passava o jogo todo para português, com o diferencial exclusivo de que até os gráficos da tela de abertura eram traduzidos, coisa que ninguém mais fazia e que os clientes da STOP INFORMÁTICA consideravam de grande excelência no meu trabalho. Para tanto eu criara um editor em assembly que tornava essa tarefa fácil. Não, não era "pirataria", era "nacionalização", um eufemismo necessário nos anos da Lei de Reserva de Mercado de Informática, onde tudo valia para difundir a informática no Brasil, prestigiar os fabricantes nacionais e institucionalizar a pirataria de software no país. Claro que aquilo me incomodava muito e, apesar da boa paga pelos meus serviços de "nacionalização", eu acreditava que já havia espaço para autores de jogos nacionais. Quanto aos adventures especificamente e a respeito da segunda parte da pergunta ("se eu tive acesso a eles"), sei que sur-

"...já decidido a criar o jogo que seria o primeiro adventure gráfico do Brasil, e que contasse uma história realmente misteriosa, envolvente e 100% nacional, com um leve sotaque carioca. Já que eu conhecia como a palma da minha mão aquela região do Parque Nacional da Tijuca, onde a Pedra da Gávea se situa, todos os anos de escaladas, lendas, mistérios, suposições e especulações malucas sobre essa montanha surgiram com naturalidade na minha cabeça por ser algo já consolidado na imaginação..."

giram alguns adventures de texto brasileiros na época do TK85, mas eu não desfrutei de nenhum deles. Embora sendo um profundo apreciador dos videogames, na época eu já acreditava na visão mais profissional da microinformática e ganhava um bom dinheiro criando elaboradas planilhas em VU-CALC para controle de pagamentos em consultórios médicos e dentários, o que era uma ousadia naqueles tempos dos arquivos em fita cassete. Lembro que o único adventure que eu joguei de verdade, já no TK90X, foi o JAWS, um adventure de texto em inglês, se não me engano da Mirrorsoft. Eu preferia jogos de ação e a única coisa que eu gostava mesmo nesse adventure era justamente a imersão no idioma inglês. Então tudo mudou quando a STOP participou de uma Feira de Informática no Riocentro. Nessa feira, eu enfiei na cabeça que uma produtora de software de verdade deveria ter jogos originais, feitos para o público brasileiro. Consegui o apoio do dono da empresa e parti para a criação

de um jogo, qualquer jogo, que a STOP lançaria antes da próxima feira de informática. Outros programadores da casa também toparam a empreitada, mas creio que fui o único a avaliar riscos e prazos e partir para um projeto viável de "lobo solitário", que tinha que trabalhar, ganhar di-

nheiro para manter as contas em dia e desenvolver um jogo completo nas horas vagas. Os colegas que tentaram criar um jogo do zero não tiveram tempo hábil para terminar seus projetos, mas já que eu pensava como criador de um game e não apenas como programador, optei por usar um motor gráfico que me garantisse qualidade e rapidez no desenvolvimento do jogo. Hoje isso é comum e todo mundo usa a engine Unreal ou o Unity 3, por exemplo, mas na época era tudo muito incipiente. Como eu tinha boas ligações no mercado, busquei uma cópia do G.A.C., Graphic Adventure Creator, com seu manual, já decidido a criar o jogo que seria o primeiro adventure gráfico do Brasil, e que contasse uma história realmente misteriosa, envolvente e 100% nacional, com um leve sotaque carioca. Já que eu conhecia como a palma da minha mão aquela região do Parque Nacional da Tijuca,



PERSONALIDADES



"Minha primeira e impactante visão da gigantesca "Cabeça do Imperador" no topo da Pedra da Gávea" (foto à esquerda). No detalhe, "Tela de abertura e carregamento da primeira versão para TK90X e TK95".

onde a Pedra da Gávea se situa, todos os anos de escaladas, lendas, mistérios, suposições e especulações malucas sobre essa

montanha surgiram com naturalidade na minha cabeça por ser algo já consolidado na imaginação. Criei, então, o texto de abertura que, para minha surpresa, seria elogiadíssimo quando o jogo começou a ser vendido, e parti para o adventure gráfico que, finalmente, sairia de dentro de mim como um filho gestado por anos e anos antes mesmo dos computadores realmente existirem. O que eu não imaginava é que isso me colocaria na história dos games brasileiros e hoje, já sexagenário, eu estaria contando aqui como se deu esse acaso na minha vida. Não fiz o jogo para ser o melhor autor, para ganhar dinheiro, prêmios ou qualquer reconhecimento externo. Eu só queria mesmo fortalecer a empresa em que eu trabalhava, colocar minhas habilidades de criador à prova e, quem sabe, ganhar um razoável aumento de salário se fizesse um bom trabalho. Deu tudo certo, mas curiosamente eu também obtive um certo descrédito por conta de A LENDA DA GÁVEA. O que aconteceu foi que, após o jogo ser lançado, alguns jornalistas e muitos jogadores me perguntaram se eu visitara mesmo a Pedra da Gávea. Além disso, sempre queriam saber se as imagens do game correspondiam de alguma forma à realidade. Em certas ocasiões eu percebia que vários dos meus inquisidores duvidavam quando eu afirmava que tudo era real, que a chaminé Ely existe, assim como a Praça da Bandeira e todos os outros locais. Obviamente o lado interno da montanha é mera fantasia, mas tirando isso todos os gráficos vetoriais do jogo foram feitos de memória, coisa normal para quem já havia escalado por lá umas cem vezes, desde os anos 70 até os anos 80.

"O famoso Portal, que tem mesmo a forma e o enorme tamanho daquilo que poderia ser a porta de acesso a um hangar de aeronaves" (foto abaixo).



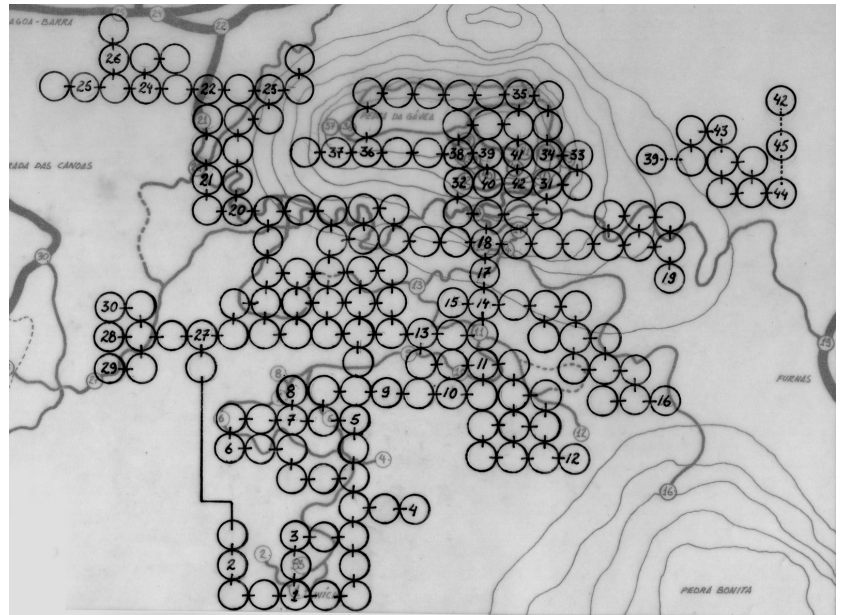
J80: Que história fantástica! Era notório: os micros de então tinham poucos recursos. O sr. teve que bolar meios de contornar essas limitações?



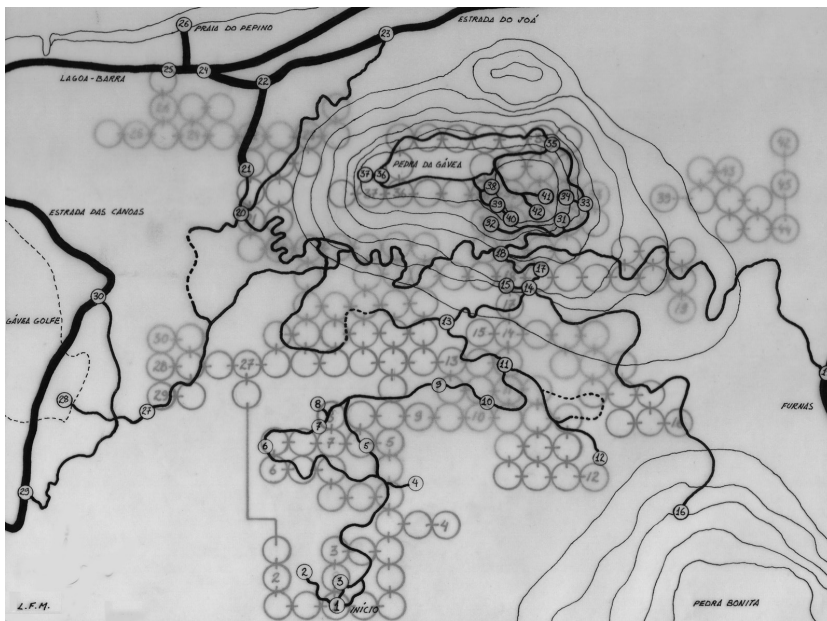


PERSONALIDADES

LM: Sim, tive que pensar. O enredo inicial, bem como a solução do game, eram um pouco mais longos e complexos na minha cabeça. Na história inicial, A LENDA DA GÁVEA se encerrava com o jogador consertando e retirando a nave espacial de dentro da montanha, mas ao fazer os primeiros testes eu notei que tudo aquilo só caberia na versão de 48KB de RAM do ZX Spectrum, que era comum no mercado europeu, mas pouco vendido no Brasil. Fui percebendo essas limitações enquanto ia programando no G.A.C. e decidi fazer as alterações necessárias, reduzindo algumas locações e dividindo o jogo em dois de forma a sobrar mais memória para os gráficos vetoriais. O final do primeiro adventure seria no encontro da nave dentro da Pedra da Gávea, comprovando que o artefato existia. Já na futura continuação, que automaticamente foi batizada de A LENDA DA GÁVEA 2, o jogador sairia da montanha e retornaria com um certo número de materiais solicitados pelo sistema de autodiagnostico da nave para que ela pudesse realizar seu próprio reparo. Esses materiais eram impossíveis de serem achados milênios atrás,



"Primeiro mapa em papel vegetal com duas camadas contendo as locações totais do jogo. As células numeradas pertenciam ao A LENDA DA GÁVEA, enquanto as locações vazias acabaram ficando reservadas para A LENDA DA GÁVEA 2" (foto acima)



"Inversão das camadas mostrando o mapa de situação de cada tela em conformidade com a topografia da região" (foto acima)

fazer na pouca memória e no curto prazo que eu tinha para terminar o jogo. Se A LENDA DA GÁVEA perdeu um pouco do seu tempo original de gameplay, o fato é que ele acabou mais bonito graficamente e aumentou a capacidade de envolver os jogadores em sua narrativa.

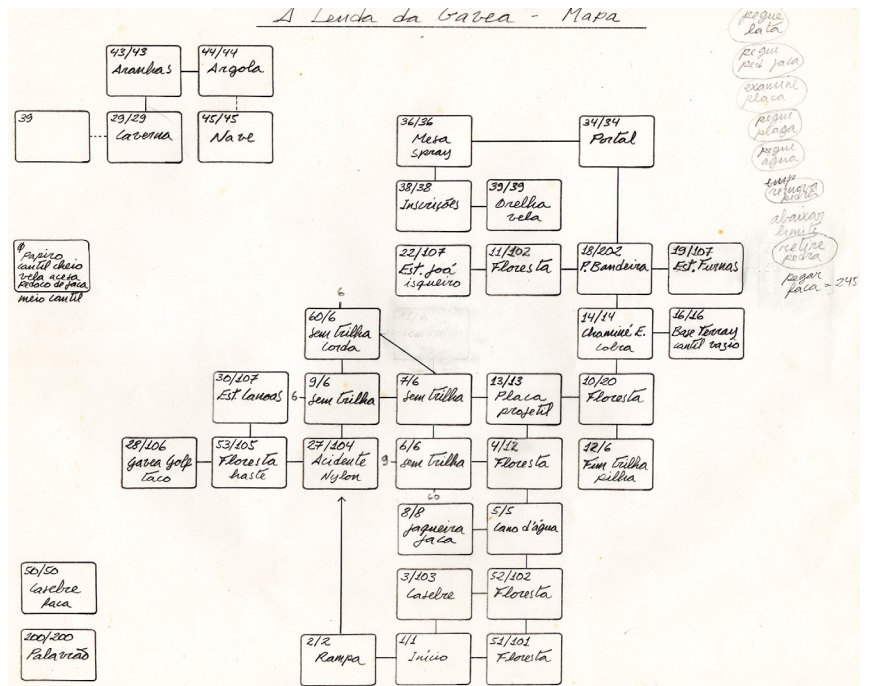
quando a nave foi deixada na pedra. Todavia agora podiam ser fornecidos, desde que o jogador desvendasse os enigmas de cada pedido, pois o computador da nave obviamente não se comunicava em linguagem humana. Para ser compreendida por um terráqueo a nave usava imagens e símbolos de característica universal. Caso o jogador conseguisse voltar e todos os pedidos fossem entregues, no final a nave abria o Portal da Gávea e saía em altíssima velocidade em direção às estrelas, com o jogador como único tripulante e primeiro astronauta intergaláctico da humanidade. Considerando tudo, dividir o jogo em dois me pareceu a decisão mais acertada, pois seria um tiro no pé se ele não pudesse ser executado em 16 Kb, a versão mais barata e por isso mais vendida do TK90X. Naquela época de inflação galopante, com mudanças de preço quase diárias, investir em um micro, mesmo sendo um dos menores e mais simples, era uma coisa realmente proibitiva. É fato que limitações não são coisas boas, mas se a princípio elas geraram em mim um certo descontentamento, também resultaram em um maior potencial de refinamento naquilo que era possível



PERSONALIDADES

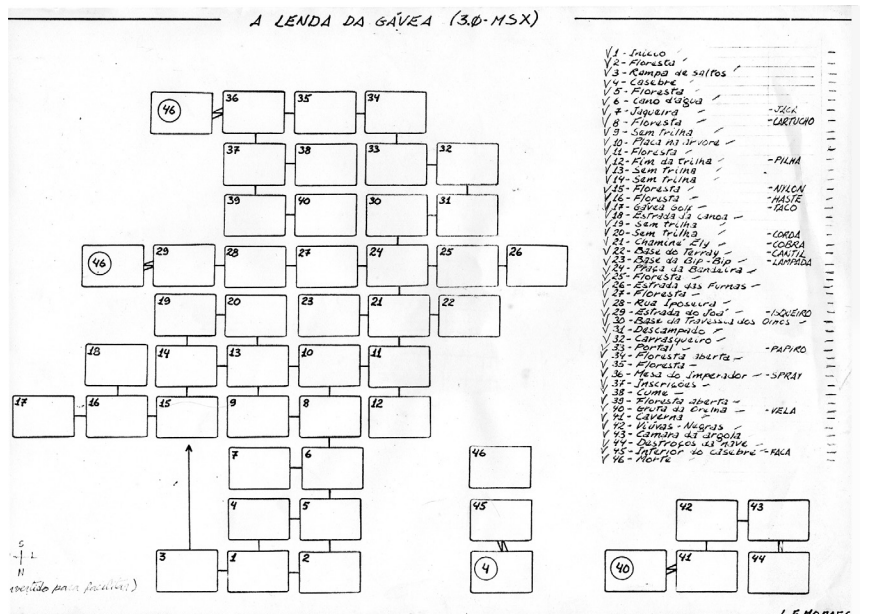
J80: Conforme explicado, você criou o jogo utilizando o famoso software G.A.C. (Graphic Adventure Creator) do ZX Spectrum. Inclusive, você até fez posteriormente um artigo, para a Micro Sistemas, ensinando o básico do programa para criação dos adventures. Além do G.A.C. existe um outro software similar para o Spectrum, igualmente famoso, o P.A.W. (Professional Adventure Writer). Nossa curiosidade é: teve algum motivo particular para escolher o G.A.C. em vez do P.A.W.?

LM: Eu nunca escondi o uso do G.A.C. e procurei incentivar ao máximo que outras pessoas o utilizassem para agregar mais conteúdo nacional ao mundo dos adventures. Sei que outros autores, por todo o mundo, criaram adventures do nada, chegando até a construir editores para facilitar a tarefa de produzi-los em série. Acho isso muito louvável e digno de amplo reconhecimento, mas esse não era o meu objetivo na época. Da mesma forma não era meu objetivo ganhar dinheiro diretamente com as vendas de A LENDA DA GÁVEA, pois eu mesmo conhecia o estado de pirataria de software em que o Brasil estava mergulhado. Eu ganhava dinheiro com a microinformática de outra forma, "nacionalizando" jogos ou automatizando departamentos de pequenas e médias empresas com software dedicado. Perdi a conta de quantas planilhas, bancos de dados e programas de controle e automação comercial eu desenhei e programei ao longo de todos aqueles anos. Eu usei o G.A.C. como linguagem para solução de tarefas, da mesma forma em que usei o Cobol, o Assembly, o dBase II, Clipper, etc. Quando procurei o G.A.C. eu sabia da existência do P.A.W. e também tentei obtê-lo, entretanto, o P.A.W. só chegou às minhas mãos meses depois de eu ter recebido o G.A.C. E embora eu tenha tentado auxiliar outros criadores no artigo da revista citado, só posso explicar melhor a escolha definitiva do G.A.C. revelando um pequeno segredo em primeira mão nesta entrevista: eu "nacionalizei" o G.A.C. também, para poder trabalhar com mais conforto e seriedade nele. O G.A.C. deixava marca d'água no jogo criado por ele e eu retirei isso. Ele também possuía frases-chave em inglês embutidas na programação. Tive que traduzir todas elas da melhor maneira possível, contornando o fato de que frases no nosso idioma costumam ter bem mais caracteres que as mesmas frases em inglês. Mudei inúmeras variá-



"Mapa de produção feito a lápis das locações definitivas do game no TK90X/95 com os objetos que seriam encontrados em cada local. Alguns números dizem respeito a ações do jogo, e não propriamente aos locais". (foto acima)

"Mapa de produção da versão para MSX com suas dez locações a mais" (foto abaixo)



L.F. MORAES



veis do jogo para que tudo fluísse com naturalidade para o português brasileiro. Um exemplo disso é o banal SIM ou NÃO amplamente usado em qualquer adventure. Ao invés de teclar Y para "Yes", em A LENDA DA GÁVEA você teclava S para "Sim", ou mesmo "sim" por extenso, assim como podia teclar "nao" também por extenso que o G.A.C. interpretava corretamente. Alterei até o padrão da gramática do G.A.C., permitindo a digitação das palavras na ordem normal do português, fazendo o editor abandonar a inversão de palavras característica da língua inglesa. Em suma, meu primeiro mês com o G.A.C. foi para corrigir problemas de idioma, o que permitiu frases longas e muitos elogios pela qualidade e amplos cuidados no uso do português no meu jogo, mesmo sem a possibilidade de acentuação das palavras. Ou seja, fiz uma profunda reprogramação no editor, com muitas e trabalhosas modificações no código-fonte do G.A.C., incluindo até o fato de que os jogos dele normalmente não possuem uma tela de abertura, coisa que A LENDA DA GÁVEA tem e que é muito importante, pois exibe uma parte da solução para auxiliar os jogadores a vencer o game. Com todo o trabalho de nacionalização feito no G.A.C., quando o P.A.W. finalmente chegou eu não tive dúvidas em deixá-lo de lado, pois perderia muito tempo em outra nacionalização. O G.A.C. já estava pronto e funcionando, então segui em frente e NUNCA carreguei no micro a minha cópia do P.A.W. Jamais vi o programa em funcionamento, até para não saber se ele era muito melhor e que ter usado o G.A.C. em vez dele foi um grande erro. A ignorância às vezes é um santo remédio para evitar frustrações, certo? Lembro que algumas pessoas acharam tolice minha revelar o uso do G.A.C. na confecção do meu adventure, pois nada em A LENDA DA GÁVEA denunciava a sua utilização. O resultado que obtive no meu jogo era completamente diferente e descaracterizado do uso daquele editor, como se o meu trabalho tivesse sido feito sem qualquer apoio de softwares comerciais. Entretanto continuo achando que o correto era mesmo deixar claras as condições de realização do meu adventure, já que no meu entender o uso de um editor foi uma atitude bem mais prática e inteligente do que eu começar tudo do zero só para perder tempo e me declarar o "reinventor da roda". Voltando ao meu artigo da revista ensinando a usar o G.A.C. e antes que reclamem de qualquer coi-

"...embora eu tenha tentado auxiliar outros criadores no artigo da revista citado, só posso explicar melhor a escolha definitiva do G.A.C. revelando um pequeno segredo em primeira mão nesta entrevista: eu 'nacionalizei' o G.A.C. também, para poder trabalhar com mais conforto e seriedade nele..."

sa, não considero ter ludibriado o leitor por esconder que havia nacionalizado a minha cópia desse editor. Ensinei como o programa funcionava, dei dicas excelentes de como obter bons resultados e procurei incentivar outros autores a produzir adventures com essa boa ferramenta. Se poucos usaram o G.A.C. por aqui isso não foi culpa minha. Sequer acredito que houvesse algum preconceito contra o uso dele no Brasil, já que na Europa ele era amplamente reconhecido e utilizado como ferramenta de edição, sendo capaz de construir adventures com grande complexidade e centenas de locações em 48 Kb, a memória mais comum lá fora. Além disso é bom que se lembre que até mesmo a grande Rockstar começou sua série GTA usando por muito tempo motores gráficos de outras empresas. Até a Rockstar produzir uma engine própria, muita água rolou por baixo da ponte. Quem nunca viu o filme THE GAMECHANGERS deveria investir algum tempo assistindo, pois além de instrutivo para quem quer entender

o mercado de games, trata-se de uma ótima diversão para um fim de noite.

J80: Sr. Luiz, o jogo vendeu bem? Tem ideia da quantidade de cópias que foram vendidas?

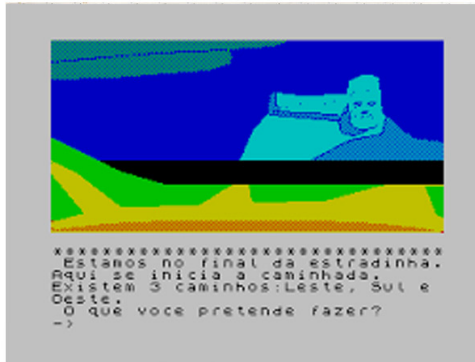
LM: Para minha surpresa, mesmo custando 255 Cruzados [n. da r.: aproximadamente R\$ 75,00 mediante correção monetária via índice IPC-A do IBGE] por unidade nos tempos de mais um plano econômico, as vendas superaram as minhas expectativas. Sempre achei que os usuários comprariam duas ou três cópias que acabariam sendo pirateadas exponencialmente, me conferindo o lucro de alguns centavos. Curiosamente não foi isso que ocorreu, mas é claro que eu não fiquei milionário com o jogo. A STOP INFORMÁTICA anunciava nas revistas da época e as vendas foram muito boas no lançamento, decaindo normalmente ao longo do tempo. Não guardei cópia dos relatórios de venda, mas pelos proventos que me couberam sei que o número de unidades chegou bem perto de quatro dígitos. Isso seria irrisório nos dias de hoje, mas era um resultado muito bom na época. Talvez o fato do meu jogo ter sido o único a ficar pronto no prazo anunciado tenha gerado uma demanda maior do que a esperada. O fato é: aos poucos fui descobrindo que A LENDA DA GÁVEA teve um imenso alcance, somando as cópias vendidas com as pirateadas, que chegaram em vários



PERSONALIDADES

países e geraram uma correspondência enorme naquela época pré-e-mail. Recebi muitas cartas, muitos elogios, ganhei dinheiro equivalente a alguns salários a mais da época. E tanto o meu prestígio profissional quanto o da STOP INFORMÁTICA acabaram aumentando, o que me obrigou a considerar que o objetivo havia sido plenamente atingido.

J80: Sensacional mesmo, muito bom saber de tudo isso!
Curiosidade: na época do lançamento do jogo, salvo engano, já existiam as interfaces de drive Beta Disk nacionais para o TK90X/TK95 (C.A.S., CBI etc.). Por que



“Comparativo das telas iniciais do jogo, sendo a primeira da versão para TK90X/95 e a segunda da versão para MSX”. (foto acima)

não foi oferecida uma versão em disco do jogo?

LM: Eu tive a interface de drive da Cheyenne Advanced Systems (C.A.S.), porém só alguns meses após eu ter lançado o jogo. Até vendi diretamente, a pedidos, algumas cópias de A LENDA DA GÁVEA em disco. Quanto à STOP INFORMÁTICA,

ela contava com todo o aparato para duplicação em escala de fitas cassete em alta velocidade, com excelente qualidade e baixíssimo nível de falhas. Mas a duplicação de discos era lenta e só se justificava se o preço valesse a pena. A concorrência para a venda de software em disco de Apple II e TRS-80 era grande, então havia

SOB O PATROCÍNIO DA STOP INFORMÁTICA: O MISTÉRIO!

A LENDA da **STOP**

AUTOR: Luiz F. Moraes

MÁQUINA — TK 90X TK 95

BREVE EM TODAS AS TELINHAS DO PAÍS.

Trata-se do primeiro adventure totalmente gráfico realizado no Brasil. A ação se passa em pleno Rio de Janeiro, no interior do Parque Nacional da Tijuca e esse é o fato que o difere dos adventures comuns: o local existe! É Real!

O autor de A LENDA DA GÁVEA, além de programador, é um guia alpinista que conhece aquela região como a palma de sua mão. Se você se aventurar pelos caminhos que levam à Pedra da Gávea, verá que os principais pontos de referência estão lá!

O jogo surgiu a partir das várias lendas que tentam explicar as estranhas características da montanha. Nela muitos dizem ter sido esculpida a face de um homem. Outros atribuem o fato ao infundável capricho da natureza. De qualquer forma, o mistério que a envolve torna-se cada vez mais fascinante.

O objetivo do jogo é penetrar o interior da Pedra e se apoderar de incríveis segredos capazes de levar a super-potências ao mais alucinante mecanismo de espionagem da história moderna. Você é o convidado de honra para esta tentativa. Não perca esta chance!

Como últimas palavras gostaríamos de responder a esta pequena pergunta: por que um adventure? Ora... Porque somente o adventure é capaz de constituir um verdadeiro desafio de lógica e inteligência. O problema apresentado só permite uma única e dramática solução. Será você capaz de encontrá-la?

Você certamente não está acostumado a solucionar adventures pois todos os que aqui surgem estão em outro idioma ou são feitos completamente a base de textos. Mas desde que você venha a possuir A LENDA DA GÁVEA, você certamente mudará de idéia.

LANÇAMENTO PARA COMERCIALIZAÇÃO PREVISTO PARA MAIO/87.

SOFTWARE DE NÍVEL INTERNACIONAL.

AGUARDE. MAIS UM PRODUTO COM A GARANTIA STOP INFORMÁTICA

PRAIA DE ICARAÍ, 211 / LOJA 03
 NITERÓI - RJ CEP 24.230
 TEL: (021) 717-1700

VERSÃO PARA MICROS **MSX** LOGO EM SEGUIDA.

EXTRA DISCO VOADOR NA BARRA DA TIJUCA

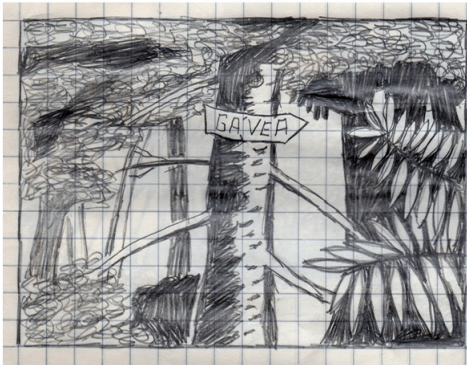
O CRUZEIRO apresenta, num fare jornalístico apertado, a mais sensacional documentação jamais conseguida sobre o mistério dos discos voadores — O estranho aparelho visto do mar, com enorme velocidade e foi visto durante um minuto — Cê cinco-avuldo, absolutamente silencioso, sem deixar rasto de fumaça ou de chamas — Relato completo do fascinante episódio na Barra da Tijuca.

Reportagem de ED. KEFFEL e JOÃO MARTINS

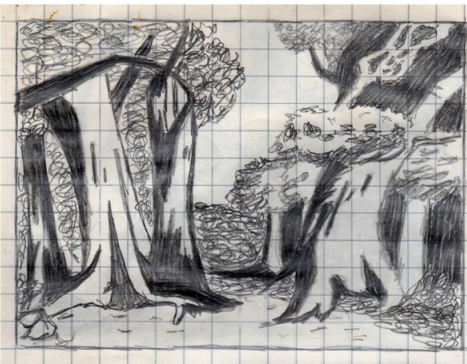
“Primeiro folheto de publicidade do jogo, já carimbado com o preço” (imagem à esquerda);
 “Reportagem de O CRUZEIRO com a foto do disco voador sobre a Pedra da Gávea” (imagem à direita).



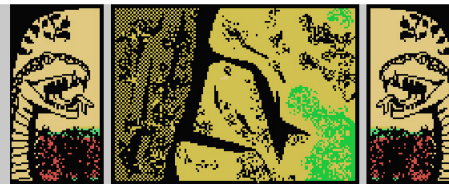
PERSONALIDADES



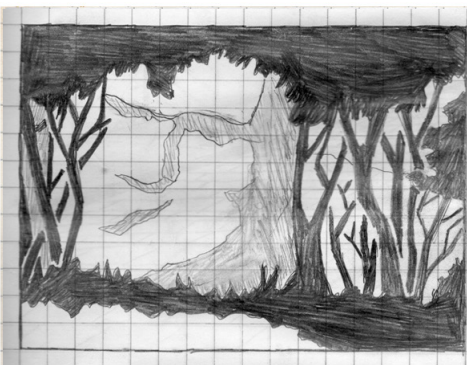
! OESTE !
 >>> O QUE VOCÊ PRETENDE FAZER?
 *** O caminho está estranho. Veja uma pequena placa de metal onde se lê a palavra GÁVEA.
 >>> O QUE VOCÊ PRETENDE FAZER?
 !



! NORTE !
 >>> O QUE VOCÊ PRETENDE FAZER?
 *** Estamos caminhando pela trilha! Aqui tem uma bala de revólver.
 >>> O QUE VOCÊ PRETENDE FAZER?
 !



! OESTE !
 *** Estamos na base do paredão chamado Lionel Terray. É impossível ir em frente sem equipamento de alpinismo.
 Aqui tem um cantil.
 >>> O QUE VOCÊ PRETENDE FAZER?
 !



! SUL !
 >>> O QUE VOCÊ PRETENDE FAZER?
 *** Estamos em uma clareira chamada Praça da Bandeira.
 >>> O QUE VOCÊ PRETENDE FAZER?
 !

uma guerra de preços que diminuía os lucros. A própria STOP era revendedora dos produtos da Cheyenne, mas a realidade é que existiam poucos proprietários de TK90X/TK95 com interface de disco na época. Devido a esse fato, resolveram esperar um pouco para ter certeza que o investimento seria lucrativo, pois a interface não era barata. O preço dela ficava acima de uma dezena de OTNs, ou Obrigações do Tesouro Nacional. Inflação pouca era bobagem naquela época. Todavia, guardo amorosamente na lembrança a minha Multiface One, também da Cheyenne Advanced Systems. A Multiface One foi o periférico mais deliciosamente cruel e maligno já construído para um micro. Você a encaixava na traseira do equipamento e a caixa dela se erguia por trás do equipamento como uma lápide negra ameaçadora. Então você carregava qualquer software, apertava o botão no topo da interface e o sistema interrompia a execução e dava acesso total à memória da máquina. O código-fonte do jogo se desnudava e tudo podia ser alterado e traduzido, reformulando completamente o trabalho do autor do software. O game então era salvo com um simples comando, transferindo para a fita cassete o novo programa com as alterações inseridas no trabalho alheio. Sem qualquer ironia, sinto muita gratidão aos inventores desse ótimo "instrumento do mal", tremendamente útil e que só poderia ter existido e sido comercializado numa "reserva de mercado", que precisava fomentar o software pirata para enriquecer os fabricantes de micros.

J80: Após o "A Lenda", o sr. não pensou em lançar outros adventures para o Spectrum (e/ou para outras plataformas da época)?

LM: Enquanto eu fazia A LENDA DA GÁVEA tive ideias para alguns outros

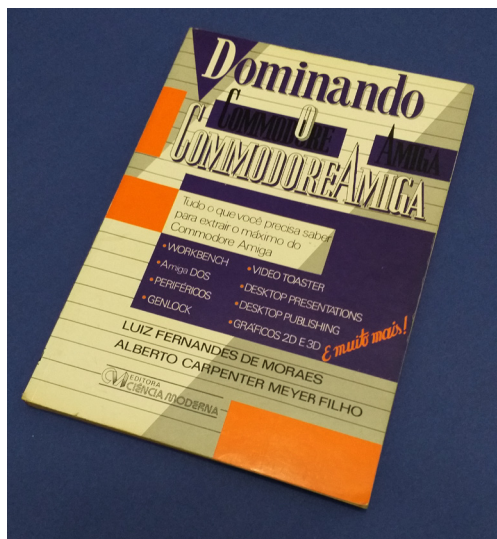
"Algumas artes conceituais e suas respectivas telas na versão de MSX" (imagens acima).





PERSONALIDADES

adventures, que eu anotava e seguia em frente para não atrasar o lançamento do meu jogo. Talvez o melhor desdobramento dessas ideias tenha sido o CRIME NO PÃO DE AÇÚCAR, baseado no fato real da descoberta, em 1949, de um corpo mumificado numa fenda da montanha, local que foi batizado como Chaminé Gallotti. Os conquistadores dessa via encontraram na base da nova escalada um sapato feminino, e ainda brincaram que iriam encontrar a dona dele. Então seguiram em frente e iniciaram a subida da fenda, que em momentos se abria em "chaminé" e depois voltava a se estreitar. Chaminé é como chamamos no montanhismo uma fenda larga o suficiente para entrar de corpo inteiro e ir subindo em oposição de forças, com as costas na parede traseira e os pés e as mãos na parede frontal. E foi numa área de chaminé que os primeiros escaladores do local encontraram um corpo mumificado, de longos cabelos sedosos e roupas femininas. O corpo estava entalado na rocha, com a cabeça presa pelo queixo. Os escaladores não quiseram tocar nele e desceram, trazendo a polícia e os bombeiros. Nunca se descobriu a identidade da pessoa, mas causou uma certa surpresa a constatação pelos médicos legistas de que aquela pobre mulher mumificada não era uma mulher, mas sim um homem. Eu já conhecia essa história desde antes de criar A LENDA DA GÁVEA, mas foi vendo o sucesso do meu adventure que pensei em levar essa ideia adiante e fazer algo de maior impacto, dessa vez investigando um crime considerado insolúvel. Mas aí começaram os percalços e daqui para a frente estarei narrando um dos meus fracassos mais educativos. Novamente não dava para fazer um jogo curto e eu mesmo também não estava feliz com o final planejado. Me bati entre dois finais sem saber qual seria o mais interessante para o jogo e, então, cometi



meu primeiro erro decidindo colocar dois finais diferentes. Foi um erro porque novamente extrapolava a memória normal do TK90X e me forçava a fazer o jogo apenas para máquinas de 48 Kb, reduzindo muito um possível retorno financeiro do adventure. Ou seja, eu tinha a certeza de que não haveria pagamento por todo aquele investimento grandioso de tempo. Ao tomar essa decisão, o projeto deixou de ser prioridade, pois eu continuava necessitando trabalhar para pagar as contas. Respirei fundo e achei que poderia ir seguindo devagar até chegar a um resultado interessante, então desenvolvi o adventure em três etapas, sendo que a primeira série de pistas era o adventure número um, que levava a uma encruzilhada. A partir daí haveria dois lados a seguir, sem qualquer retorno após a escolha do jogador e com cada lado levando a um final diferente. Hoje é comum um game ter dois ou até mais finais, mas naquela época teria sido algo inusitado e provavelmente me colocaria no patamar de um desenvolvedor muito sério dentro da informática de lazer. Pena que eu sequer enxerguei isso ou levei essa hipótese em consideração. Na verdade, ter dois finais não foi uma brilhante ideia, mas uma espécie de atestado da minha incompetência em lidar com a morte de um travesti, um assunto complicado até mesmo na época que precedeu o "politicamente correto". Teria sido um crime de ódio? Um suicídio por uma paixão não correspondida? Claro que não podia ser um motivo fútil ou algo triste ou humilhante. Teria que ser um relato crível, intrigante e emocionante de desvendado. Então suprimi o crime de ódio e centrei a história em dois personagens, um homem de meia idade e uma travesti jovem. No primeiro final o homem era o produtor de um show no Cassino da Urca e a travesti era uma das dança-

Amiga, a grande paixão do Sr. Luiz F. Moraes.



PERSONALIDADES

rinas, apaixonada pelo produtor e correspondida em sua paixão. Quando o produtor morre em uma sucessão de enganos que leva a um acidente de trânsito, a travesti, por amor, se suicida saltando do cume do Pão de Açúcar, numa cena delicada e carregada de emoção. No outro final "o" travesti era um homem heterossexual, com aspecto feminino e especialista em se disfarçar de mulher para espionar para a Alemanha nazista durante a Segunda Grande Guerra. Sua cobertura era o emprego de dançarina no Cassino da Urca e o homem de meia idade, produtor do show do Cassino, era na verdade seu contato e controlador. Como o Cassino da Urca só fechou em 1946 e era frequentado por pessoas ricas e influentes, além de muitos políticos, a época da morte estaria correta para o uso do local como palco ativo de espionagem nazista. O espião seduz todo mundo e consegue sempre ótimas informações, porém em um deslize o Controlador é finalmente descoberto e morto pela polícia, restando ao espião partir para o Pão de Açúcar numa tentativa desesperada de enviar sinais luminosos lá do cume para um navio mercante alemão fundeado na Baía da Guanabara. Encurralado pelos agentes do governo brasileiro que tentam capturá-lo vivo, o espião em fuga escorrega e cai na fenda onde seis anos depois seria encontrado pelos escaladores da Chaminé Gallotti. Não sei se as histórias de cada final eram realmente boas, mas entendo que tinham o cuidado e a boa vontade de evitar julgamentos sobre outros aspectos da sexualidade humana, coisa para mim inconcebível em um software de natureza lúdica. E para encerrar o relato sobre o CRIME DO PÃO DE AÇÚCAR, me permitam explicar que não estou aqui tentando me declarar o inventor ou sequer um dos pioneiros na criação de games



Barravento, jogo de Capoeira para o Amiga feito no Brasil!



com finais múltiplos. Ao contrário, estou confessando a minha pouca visão e completa falta de ambição na época, pois nem percebi o quanto a ideia era interessante e diferenciada. Por outro lado, também não notei que ter dois finais era uma bela armadilha que acabaria resultando em um projeto que consumiria tempo demais para ser concluído por uma única pessoa. Como não enxerguei isso, fui desenvolvendo o adventure como diversão intelectual de fim de noite e sem qualquer outro compromisso. Fosse o Brasil da época um lugar que valorizasse o software de lazer nacional e seus autores pudessem viver disso, certamente o meu envolvimento com o projeto teria sido outro. CRIME NO PÃO DE AÇÚCAR estava com o primeiro final praticamente pronto, mas o ciclo do TK90X se encerrou para mim e o projeto faleceu de causas naturais. Junto se foi também A LENDA DA GÁVEA 2, que mesmo tendo ficado quase pronto, nunca foi terminado e comercializado. Confesso aqui meus dois fracassos sem nenhum temor, pois eles me ensinaram muito mais do que os meus sucessos. É fato que eu já não fazia mais parte da STOP INFORMÁTICA e não contava com uma estrutura séria de divulgação e distribuição, e isso dificultava tanto as coisas que me ajudou a assumir "orgulhosamente" esses desacertos. Só lamento dizer que ambos os games encontraram seu destino final em um disquete de 5¼ mo-fado e ilegível, que um dia rodara em uma interface de disco C.A.S. que já não mais possuo. Coisas da vida... Após esse incidente eu só voltei a fazer outro jogo nos anos 90, já como sócio da HITEK INFORMÁTICA e também como estratégia para aumentar o prestígio daquela empresa. Na ocasião criei o primeiro game de ação brasileiro para Commodore Amiga, chamado BARRAVENTO,



PERSONALIDADES

O MESTRE DA CAPOEIRA. Desenvolvi o enredo, a lógica do game, fiz todos os gráficos, parte da música e o jogo foi realizado também com o auxílio de um motor gráfico. BARRAVENTO, O MESTRE DA CAPOEIRA, foi uma aposta relativamente alta no Amiga 600 quando o Commodore Amiga foi finalmente lançado no Brasil, muitos anos depois de A LENDA DA GÁVEA já existir. BARRAVENTO foi uma tentativa de fornecer um game diferenciado e com características totalmente brasileiras para uma máquina inovadora que finalmente chegara ao país. Certamente não era um jogo muito complexo, mas era divertido e tinha o sabor de ser o primeiro jogo de luta de capoeira lançado no mundo. Em sua simplicidade o game trazia a proposta de ser barato e de incentivar outros criadores de software a se dedicarem ao Amiga, mostrando que não era impossível produzir um material de boa qualidade por aqui. Fiz um bom jogo, principalmente porque foquei no que realmente interessava e fui realista, jamais tendo a pretensão de criar um jogo de ação com a qualidade da melhor criadora de software da época, a DMA Design Game, o bem sucedido embrião da empresa que um dia se chamaria Rockstar e revolucionaria o mundo dos games. Para fechar o assunto do BARRAVENTO, O MESTRE DA CAPOEIRA, relato três curiosidades que eu nunca comentei publicamente. Primeiro, como diletante da arte da capoeira, gravei os golpes em vídeo e criei as animações dos jogadores por rotoscopia. Quem você vê lutando no game sou eu mesmo, nas versões cabeludo e calvo. Segundo, enquanto um colaborador se encarregou de fazer a trilha sonora de abertura do jogo, elogiadíssima por sinal, eu fiquei responsável por criar as músicas dos combates. Eu queria evitar a simples cópia das batidas tradicionais do berimbau, mas não vinha uma única ideia na cabeça. A coisa estava se mostrando incrivelmente difícil... Na véspera em que as músicas deviam ser entregues, abri finalmente uma garrafa de vodka que havia recebido de um amigo, carreguei o programa Pro-Tracker e a cada "shot" eu criei uma trilha diferente. No sexto "shot" eu fiz a sexta e última trilha, curio-

samente a melhor e mais inventiva de todas. Todas foram usadas no game e eu, abastémio convicto, finalmente entendi o significado das palavras "espírito da garrafa". A terceira e última curiosidade aconteceu logo que saiu o primeiro anúncio da venda do jogo na contracapa de uma revista. Recebi um telefonema na HITEK de uma Federação Desportiva que me acusava de abrir uma academia de luta ilegal e agressivamente me ameaçava de processo, afirmando que iria destruir completamente minha academia e me colocar na cadeia. Acho que foi uma das maiores crises de riso que eu tive na vida, e enquanto meu interlocutor ameaçava agressivamente me lançar todo o fogo do inferno, eu chorava de tanto gargalhar. Quanto mais eu ria, mais apoplético ficava o cidadão, que de tanto gritar acabou rouco e calou a boca esperando alguma resposta minha. A única coisa que eu disse, com toda a calma do mundo, foi: "- É um videogame, seu idiota...". Roucamente o grande macho alfa dos esportes baianos respondeu em tom contrito: "- Videogame? Hã... Tá... Então o senhor me desculpe...". Curiosidades à parte, naquela época o meu envolvimento com o Amiga era total. Eu escrevia sobre ele em revistas e jornais, o utilizava em Computação Gráfica e fazia vinhetas para empresas de grande porte como a Sony Music. Era autor, junto com meu sócio na HITEK, do livro DOMINANDO O COMMODORE AMIGA, também lançado pela Livraria Ciência Moderna, a mesma que comercializou o meu Kit Redefinidor de Caracteres. Além disso

fui roteirista, montador e apresentador de um documentário chamado AMIGA, O COMPUTADOR DA DÉCADA. O livro nasceu com naturalidade, mas o documentário foi uma produção inusitada para a época, pois era realmente incomum colocar um único microcomputador no centro do palco e discorrer sobre ele mostrando suas qualidades. Muita gente me perguntou de onde saiu a ideia de produzi-lo, mas eu me perguntava mesmo porque demorou tanto que uma ideia tão óbvia tivesse finalmente surgido. Quem não conheceu a máquina e não viveu o seu tempo, ja-



Primeiro - e único - exemplar da Revista "Jogos & Computador", criada por Luiz F. de Moraes.



PERSONALIDADES

mais entenderá o quanto era absurda e espetacular a performance do Commodore Amiga, completamente distinta de todas as outras máquinas que existiam. Quando eu falava do Amiga para meus conhecidos e clientes, as caras de descrédito acompanhavam o meu relato e eu sentia que estava construindo uma malfadada reputação de mentiroso. Afinal o micro era canadense, ainda não era vendido no Brasil e tinha que ser "importabandeadado" para o país. Com tudo isso o próprio nome "Amiga" já parecia estranho e meio inventado, por ser uma palavra com significado próprio em português. Meu background em cinema e vídeo "comeu mosca" por um tempo até eu e dois amigos percebermos que o Amiga tinha todas as qualidades para falar por si próprio, bastando apenas encaminhar o assunto. Assim nasceu o roteiro do documentário, que nada mais fazia do que deixar o próprio micro demonstrar todas as suas qualidades gráficas e sonoras. Como apresentador, eu apenas fornecia a "deixa" para o Amiga se exibir em imagens e sons lindamente chocantes

para os padrões da época. Em menos de trinta dias gravamos em equipamento profissional de vídeo todas as "cabeças" de apresentação em um take só, sem repetições para economizar tempo e dinheiro.

De noite, em minha residência, eu ia gravando em vídeo os aplicativos, jogos e demos fantásticos que o Amiga possuía. Depois foi tudo editado em uma ilha de corte seco e então confeccionada a fita "master" para duplicação. Fazer o documentário foi uma ação relativamente banal, mesmo considerando que não era uma tarefa simples nos tempos do vídeo analógico. Atualmente a câmera do meu celular tem mil vezes mais qualidade do que a câmera profissional usada na época e o software de edição que eu uso, em um microcomputador de três mil reais, supera em qualidade os 70 ou 80 mil dólares do equipamento básico de edição de uma produtora daqueles tempos. O que não foi banal e representou a grande ousadia do projeto foi a distribuição em VHS, com selo do Concine, e venda direta ao consumidor com entrega pelos Correios, atingindo diretamente ao público que interessava. Até hoje imagino a quantidade de analgésicos que foram comercializados para mitigar a dor de tantos queixos caídos dos espectadores do vídeo, mas o fundamental para mim foi que eu

"...o que não foi banal e representou a grande ousadia do projeto foi a distribuição em VHS, com selo do Concine, e venda direta ao consumidor com entrega pelos Correios, atingindo diretamente ao público que interessava. Até hoje imagino a quantidade de analgésicos que foram comercializados para mitigar a dor de tantos queixos caídos dos espectadores do vídeo..."

finalmente me livre de injusta aura de exagerado e mentiroso que se formava ao meu redor. Uma curiosidade sobre o documentário foi o inesperado sucesso da sequência onde eu uso o teclado do micro para tocar o trecho de uma música de minha autoria. Quase todo mundo que viu o vídeo e conversou comigo, afirmou que aquilo foi uma das coisas mais chocantes e inovadoras que já tinham presenciado um microcomputador fazer, mas muitos duvidaram da minha performance e sugeriam que houve alguma montagem. Sigo afirmando que foi tudo gravado sem erros e em um único take, com a equipe de filmagem servindo de prova para a minha afirmação. Só nunca confessei que meus sócios na época, em alegria inesperada por eu ter tocado tudo certo, rebatizaram a música com o título de "Deus nos ajude a vender essa fita". Parece que realmente ajudou. O vídeo ainda permanece no YouTube, na postagem generosa de um entusiasta, pela qual eu agradeço. Para assistir a essa curiosidade, basta acessar o link: <https://www.youtube.com/watch?v=p14k7DiQkFU>

Para "resumir a ópera", depois dos TKs, do MSX, do Apple e do PC, eu vi no Amiga um verdadeiro microcomputador para "chamar de meu", ou seja, para me engajar e produzir conteúdo por muitos e

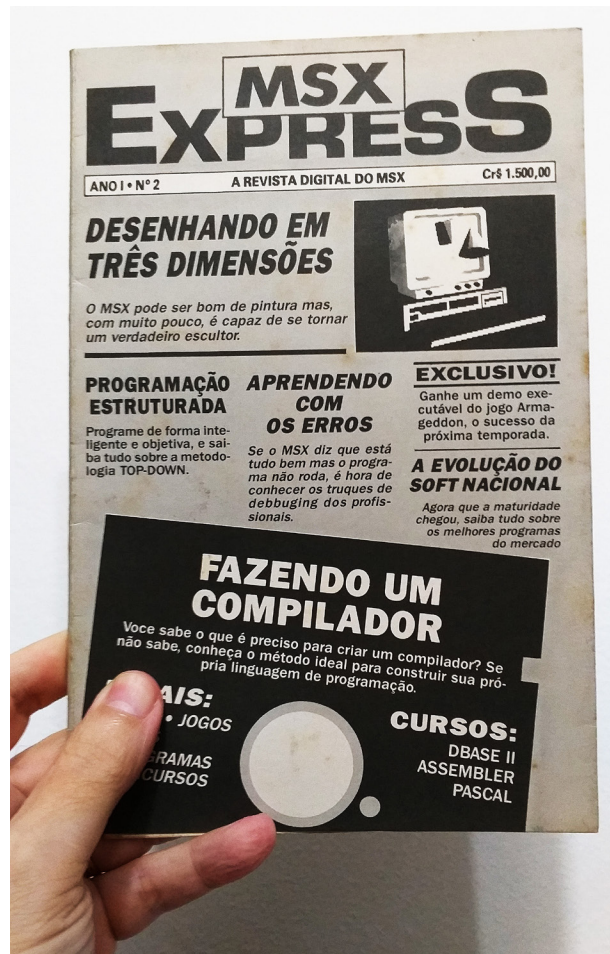
muitos anos, pois a máquina era tão fantástica que certamente sua evolução e permanência no mercado seriam enormes. Com isso em mente eu fiz inúmeras coisas com o Commodore Amiga e fui um dos principais divulgadores dele no Brasil. Era uma época maravilhosa e cheia de desafios, onde ficava praticamente impossível acreditar no "apocalipse" que viria depois.

J80: Falando de micros diferentes, o A Lenda da Gávea foi portado para outras máquinas? Se sim, quais?

LM: A LENDA DA GÁVEA foi portado para MSX e tempos depois começou a ser refeito para Commodore Amiga, com a história original e gráficos baseados em loops de vídeo, com animação e qualidade SD. O HD ainda estava distante muitos anos no futuro. Para o MSX houve basicamente a transferência do mesmo jogo do TK90X para um outro editor de adventures, com um acréscimo de dez novas telas. Todos os gráficos tiveram que ser refeitos



em bitmap, em conformidade com o padrão de qualidade da nova plataforma. Toda a lógica e estrutura interna do jogo era a mesma, bem como a solução do enigma. Foi uma parceria válida com um amigo da época que criara um editor para MSX e possuía uma pequena estrutura de distribuição de software autoral. Já a versão para Commodore Amiga era literalmente uma outra história. Fiz uma cópia do motor gráfico do BARRAVENTO, levei para casa e confirmei que seria possível realizar o jogo totalmente repaginado e com o enredo completo, sem os cortes e divisões causados pelas limitações de memória do TK-90X/95. Teria sido uma deliciosa ousadia fazer reviver A LENDA DA GÁVEA em um microcomputador realmente potente e de elevada capacidade gráfica e sonora. Em verdade o AMIGA era até muito computador para um mero adventure gráfico, não importando sua complexidade e extensão. Entretanto, ainda na fase de desenvolvimento, o já citado "apocalipse" sorratamente chegou e o game teve que ser abortado em virtude do inacreditável fato que roubou de mim um futuro que eu acreditava brilhante: a incrível e absurda falência da empresa canadense Commodore, fabricante daquele que era indiscutivelmente o melhor microcomputador que o mundo já viu. Naquele momento o Amiga era montado e comercializado no Brasil por uma empresa brasileira, que fizera um acordo com a Commodore de Portugal. A máquina era acessível a todos e eu havia sido o tradutor técnico do manual do Amiga brasileiro. Fui editor do caderno de Amiga de uma revista da época antes exclusivamente voltada para o público do MSX e já tinha lançado a revista AMIGATECH, com total apoio da empresa "dona" do Amiga no Brasil. Quando o infortúnio aconteceu e a Commodore Inc. quebrou, as áreas de A LENDA DA GÁVEA para Amiga eram apenas telas numeradas, mas eu queria muito ter produzido as 188 locações originais em vídeo (para TK eram 36 telas e no MSX havia mais dez, formando 46 locações) e terminado o game nem que fosse para saber



MSX Express: revista digital para o MSX.

se o resultado seria tão bonito ao vivo quanto na minha imaginação, porém o destino não me favoreceu. Curiosamente a única animação concluída para o game foi feita no programa IMAGINE 3D e mostrava a nave saindo da Pedra da Gávea e se dirigindo para as estrelas. Pena que não foi possível terminar o restante, mas de qualquer forma eu achei melhor a falência da Commodore acontecer bem antes da trabalhadeira e dos gastos que as filmagens das locações reais do jogo acarretariam. Ao menos poupei tempo e dinheiro. A derrocada do Amiga por erros de gestão da Commodore resultou numa quebradeira geral, com a Commodore de Portugal fechando e a montadora brasileira do micro vendendo a preço de banana toda a linha já produzida de equipamentos Commodore, de forma a recuperar uma parte do prejuízo. Os preços eram irrisórios, mas ninguém queria comprar. Minha revista AMIGATECH, de ótimas vendas, foi descontinuada justo quando o terceiro número estava sendo feito, acenando para mim que talvez fosse melhor não insistir

na microinformática como carreira e projeto de vida. Mesmo assim segui trabalhando com computação gráfica no meu Amiga e pagando minhas contas, sabendo que estava na hora de buscar caminhos menos aventureiros, uma coisa realmente desanimadora para quem gostava de "adventures". Que má sorte para A LENDA DA GÁVEA no Amiga, alguns diriam, mas na ocasião eu pensava mesmo em estar sendo punido por alguma coisa errada que talvez tivesse feito em outras vidas. Afinal, se uma simples tentativa de retorno do meu game foi capaz de remexer o cosmos e acarretar a falência de uma empresa gigantesca como a Commodore, seria melhor nunca mais tentar reviver o meu adventure e assim impedir a segunda queda de um asteroide gigante na Terra, acarretando de vez o extermínio da humanidade por culpa minha. Xô, maldição...

J80: Falando da resolução dos enigmas, o jogo era



PERSONALIDADES

muito difícil de ser resolvido? Alguém chegou a “reclamar”, dizendo que o jogo era ou muito difícil ou muito fácil? O sr. chegou a receber notícias de alguém que tenha terminado?

LM: Tentei fazer um jogo de dificuldade média, mas muita gente se aborreceu com a “maldita” cobra que surgia na Chaminé Ely e matava muitos jogadores. Tentaram todos os tipos de soluções mirabolantes para ela, menos a mais óbvia, uma das mais usadas e que até acidentalmente acontecem nas situações reais de caminhadas em trilhas. Cobras mais velhas, idosas e de maior porte, dificilmente se deixam esbarrar com caminhantes. Elas percebem a presença deles e se afastam. Até mesmo os ofídios peçonhentos experientes evitam ao máximo qualquer contato com humanos e só atacam se “provocados”, seja de forma proposital ou acidental. As cobras que se deixam encontrar são as mais jovens, mais curiosas ou mais distraídas, sendo também as que se amedrontam mais facilmente. Claro que isso não é uma “regra de ouro”, mas sim uma possibilidade estatística. Se não for possível se desviar delas, pelo menos espantar essas cobras é relativamente fácil. Entretanto, jogadores de adventures tendem a buscar sempre as tentativas mais estapafúrdias para resolver problemas e se frustram quando elas não dão certo. Mas eu nunca tive dúvidas do que fazer num caso desses, até porque esse encontro com uma cobra na Chaminé Ely aconteceu realmente comigo e eu espantei a pequena jararaca com o mesmo truque do game. Quanto a jogadores que concluíram a narrativa e venceram o jogo, não só tive notícia de vários como conheci diversos pessoalmente. Alguns fizeram mapas completos da solução e um deles levou meu game para Portugal, divulgando o nosso país por lá e por outras áreas da Europa.

J80: *Muito interessante! Conte mais aos nossos leitores sobre as cartas que recebeu!*

LM: Recebi bastante correspondência através do endereço da STOP INFORMÁTICA e das redações de revistas onde publiquei meus artigos. Para meu espanto, muitos jogadores que conheci pessoalmente me pediram para autografar suas cópias do game, coisa que sempre me pareceu estranha e despropositada. Não que me falte vaidade ou orgulho profissional, entretanto nunca consegui me ver como um tipo de celebridade por ter apenas criado um game. Mais tarde, quando autografei a pedidos alguns exemplares do meu livro DOMINANDO O COMMODORE AMIGA e até capas e páginas de revistas com meus artigos, entendi melhor a relação entre um “autor” e as pessoas que reconhecem o valor do seu trabalho. Todavia essa sempre foi uma posição em que eu me sen-

tia e ainda me sinto um pouco desconfortável. Aliás, tão desconfortável que eu confesso que até mesmo esta entrevista correu o risco de jamais acontecer. Eu sempre me considerei afortunado por ter participado ativamente do início da microinformática brasileira, mas deixei esse período guardado na memória apenas como uma de tantas épocas intensamente divertidas da minha juventude, sem qualquer destaque em especial. Acredito que outros profissionais produziram colaborações bem maiores do que a minha para o surgimento de um mercado nacional de games, contudo a maturidade me fez compreender que o meu desprezioso adventure acabou encontrando um espacinho na memória de muitas pessoas que se divertiram com ele. E é em respeito ao carinho dessas pessoas que me sinto obrigado a estar aqui revivendo o passado e contando com minúcias como tudo aconteceu. Afinal, trata-se apenas de história, certo?

J80: *O jogo possui algum “easter egg” ou fases/locais secretos?*

LM: Sim! Embora A LENDA DA GÁVEA não tenha um local secreto por limitação de memória, ele tem dois “easter eggs”, um bem fácil e outro bem difícil, que parece nunca ter sido encontrado já que ninguém fez qualquer divulgação disso em tempo algum. O fácil está na tela de abertura, onde se vê uma figura entrando em uma caverna carregando certos itens cruciais para a solução do jogo. Se o jogador não possuir esses itens antes de conseguir alcançar o interior da Pedra da Gávea, não terá como sair para pegá-los e jamais terminará o game, sendo forçado a reiniciar tudo. Essa foi a melhor maneira que eu encontrei para ajudar na solução do adventure. Quanto ao “easter egg” difícil, ele existe apenas na versão de TK-90X/95 e surge de uma “frase insana” que não está no banco de palavras ou de frases reconhecíveis do jogo, mas que é corretamente interpretada pelo sistema quando digitada. Escrever essa frase em resposta a “O que você pretende fazer”, em apenas duas locações do adventure, fará aparecer uma nova frase de três palavras que também não existe fisicamente. Ela será formada naquele instante por um desenho vetorial sobre a tela que estará sendo exibida no momento. Ou seja, só se chega lá adivinhando ou usando de muita argúcia e criatividade na observação do jogo. Não tem como localizar os caracteres da frase “gatilho” no código-fonte e nem a frase vetorial que se formará na tela em apenas dois locais possíveis. Hoje entendo que foi uma tolice minha dificultar tanto a exibição dessa curiosidade do jogo, entretanto como a “frase insana” continua sendo relativamente banal e o jogo ainda está disponível na internet para jogar com emuladores, prefiro não revelar





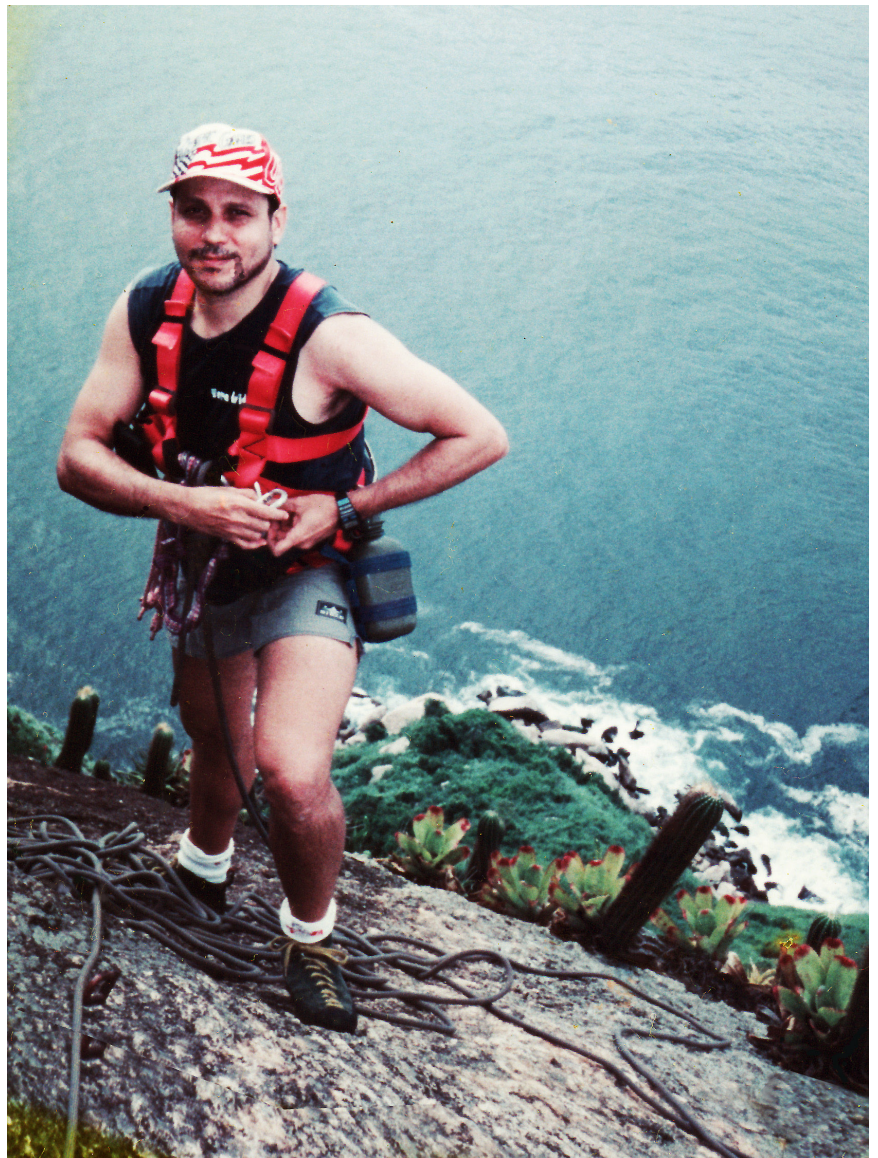
PERSONALIDADES

esse antigo "easter egg" que seria considerado profético nos dias de hoje. Prefiro deixá-lo como prêmio supremo para algum jogador persistente, determinado, que tenha um lado autista ou que sofra de transtorno obsessivo compulsivo como eu. Creio que é mesmo "coisa pra maluco"...

J80: *Muito legal! Boa sorte aos jogadores! Estamos certos de que, depois dessa, muita gente voltará a jogar o A Lenda. Curiosidade: qual a sua opinião sobre a Reserva de Mercado, política vigente à época?*

LM: Já mencionei a Reserva de Mercado em respostas anteriores, sempre de forma pouco elegante e até mesmo depreciativa. As coisas eram o que eram e não adianta muito elogiar aquilo que o tempo provou que não merecia elogios. É uma verdade indiscutível que ela teve como principal resultado garantir os lucros das empresas voltadas para a fabricação de equipamentos, como se fosse algo arranjado entre governo e indústria, com o DNA inclinado ao pagamento e recebimento de propinas. Não testemunhei nenhuma roubalheira, mas a lei fornecia um caminho direto para esse tipo de coisa acontecer. Como bônus acidental ela acabou resultando no desenvolvimento de sistemas de automação bancária nativos muito inteligentes, mas isso foi meramente circunstancial e só trouxe mais lucratividade para um setor já rico e hegemônico. Não surgiu nenhum fabricante de micro ou desenvolvedor de grandes tecnologias de informática realmente nacionais, que tivessem revolucionado o mundo e colocado o Brasil numa posição de destaque neste setor. Em suma, o resultado básico foi um atraso muito grande para os brasileiros. Se todos tivessem acesso a microcomputadores fabricados em outros países a preços justos, mais modernos e sempre em constante evolução, teria sido bem melhor. E a grande verdade é que o desenvolvimento mesmo só se deu nos setores de contrabando de máquinas e pirataria de software. Se o contrabando era uma forma lamentavelmente necessária para permanecer atualizado em termos de hardware, no caso da pirataria de software eu tenho que ser um pouco mais comedido e reconhecer algumas vantagens para certos brasileiros, dentre eles eu mesmo. Caso o software estrangeiro fosse mais barato e de entrada normal no nosso mercado, com impostos justos que até hoje não são praticados (games no Brasil recebem ainda uma taxa absurda), eu posso garantir que essa

entrevista sequer existiria. Eu teria jogado feliz os melhores jogos que encontrasse e não haveria espaço, motivação ou necessidade para que viesse a existir A LENDA DA GÁVEA ou até mesmo alguns outros jogos brasileiros da época. Reconheço que, no terreno virgem e de cercas altas que me protegeu e me permitiu fazer parte da história dos games brasileiros como autor de um par deles, devo um pouco de gratidão à Lei de Reserva de Mercado, mas devo mais gratidão ainda por ser contemporâneo à época onde as diversões eletrônicas se desenvolveram. Sou da primeira geração de frequentadores de fliperamas, quando eles ainda eram eletromecânicos e eu, mera criança, precisava roubar moedas esquecidas nas bolsas da minha mãe para ajudar a comprar muitas fichas. Tive um Telejogo Philco (criado a partir do Odys- ➤



Luiz F. de Moraes - "No tempo das escaladas..."

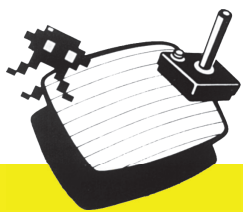


PERSONALIDADES

sey Magnavox) comprado no dia do seu lançamento, tive Atari 2600, Atari 800, TK82C, TK85, TK90X, TK95, Apple II, CP300, PC, Commodore Amiga 500, Amiga 1200 e o Amiga 600 montado no Brasil, além de vários outros consoles, como o Mega Drive e os PlayStations 1, 3 e 4, sem esquecer o meu PlayStation VR com todos os acessórios e um volante Logitech de alta performance, com suporte, câmbio e pedais para jogar corridas. Sempre fui inquieto e, como já foi dito, desenvolvi e comercializei pequenas peças de hardware, criei duas revistas (JOGOS & COMPUTADOR, a primeira revista exclusivamente de jogos eletrônicos editada no Brasil, e a já mencionada AMIGATECH), além de uma excelente revista em disquete para MSX, a MSX EXPRESS. Escrevi um livro e mais de um milhar de artigos sobre microinformática em vários órgãos de imprensa, fui proprietário de um dos primeiros muros comerciais de escalada do Rio de Janeiro, trabalhei com telejornalismo por décadas e até programei e operei sistemas de robôs industriais usados em televisão, sem contar hobbies como a minha coleção de drones e quadricópteros, com mais de uma centena deles. A chama dos games ainda não se apagou em mim e mesmo com a minha idade superior aos 60 anos, atualmente ainda posso ser encontrado me divertindo quase todos os dias na PSN, seja no GTA V Online ou no Red Dead Online, dentre outros jogos. Procure pela ID MORBIUS_LUX e me encontrará, sempre com um bom papo e ajudando outros jogadores a prosperar nos jogos, mas sem perder o prazer de atirar nos inimigos e explodir os cenários. Tenho uma coleção monstruosa de games para me divertir durante a aposentadoria e acredito que os jogos mais incríveis do mundo ainda não foram feitos. Espero por eles com muita ansiedade e um brilho juvenil nos olhos, sabendo que em breve novos "artistas virtuais" levarão a indústria do cinema e dos games a patamares jamais imaginados. No meu entender os jogos não matam pessoas de verdade e não transformam adolescentes bonzinhos em assassinos seriais ou chacinadores de estudantes de colégios. Nós somos o que somos e não será um videogame que mudará a nossa índole ou o nosso destino. Culpar os videogames pelas atitudes de pessoas com mentes profundamente perturbadas, equivale a lançar uma cortina de fumaça sobre as verdadeiras causas de nossas mazelas sociais. A verdade é que coisas muito ruins acontecem e continuarão acontecendo no mundo, existam ou não videogames. Até a própria Pedra da Gávea já cobrou o sacrifício da perda de muitas vidas de aventureiros que por lá estiveram e não retornaram para as suas casas, incluindo um jovem que morreu por um mero tropeção que resultou em queda de dezenas de metros. Culpar a montanha por existir e ser tão linda e intrigante, seria um despropósito sem tamanho. Creio que a única culpa da Pedra da Gávea foi ter encanta-

do a eterna criança curiosa que existe em mim, a ponto de acidentalmente me fazer unir duas dentre as grandes paixões que eu tenho na vida: escalar e jogar videogames. E se por problemas de saúde eu não possuo mais condições físicas para realizar a primeira paixão, minha filha mais velha vem seguindo meus passos na produção de vídeo e na prática do montanhismo. Saber que ela está passando pela maravilhosa experiência de vida que adquiri nos vídeos e nas montanhas, me enche de alegria e orgulho de ter fornecido um bom caminho que ela decidiu sozinha seguir. Já a segunda paixão, iniciada no PONG e incentivada pelos DONKEY KONGS e GTAs da vida, ficou definitivamente consolidada quando criei A LENDA DA GÁVEA e ajudei a desbravar um setor onde apenas poucos e bons profissionais se estabeleceram e fizeram história. Como um inesperado efeito colateral eu acabei ganhando meu cantinho nos corações e mentes daqueles que jogaram o meu game tosco e irritantemente divertido, típico daqueles tempos de telas de baixa resolução, cores limitadas, processamento lerdo e memória RAM incipiente. Tudo no início da microinformática vinha em pequenas quantidades, com exceção da minha boa-fé nas pessoas e da certeza de que estamos todos nesse mundo para amar, criar novidades e nos divertir bastante ao longo do processo. É assim que o mundo se torna posse indiscutível de cada um de nós. E para você, que conheceu e de alguma forma se divertiu com A LENDA DA GÁVEA, segue aqui, repleto de profunda gratidão, o meu sincero e eterno MUITO OBRIGADO!

J80



DEATH MAZE RALLY X ↓↓↓↓↓

Tom Dalby para ZX Spectrum e compatíveis

Gráficos/Som: 10

Ação/Controles: 10

Eduardo Antônio Raga Luccas

Nos anos 80 eram comuns os famosos "Fliperamas", também chamados de Casas de "Diversões Eletrônicas", onde havia vários arcades e máquinas de Pinball para jogar, algumas máquinas se destacavam, seja pela popularidade ou pela onipresença. Uma destas máquinas que quando alguém estava jogando era impossível de não se notar, dado o volume da música do jogo, geralmente bem alto, e ao mesmo tempo viciante era a famosa "Rally X". A bem da verdade, a máquina que ficou famosa aqui no Brasil era a "New Rally X", com a sua indefectível música durante o jogo.

Pois bem... não existia uma versão realmente decente e fiel desse jogo para máquinas de 8 bits, mesmo de 16 bits; a única versão realmente fidedigna do arcade era a versão para o micro X68000 da Sharp. Versões para o ZX Spectrum, MSX e outros eram bem fracas e pouco fiéis. Bom, isso até a ZX'Dev MIA & Remakes 2018, um concurso de desenvolvimento de jogos para o ZX Spectrum: neste concurso surgiu o jogo "Death Maze Rally X",

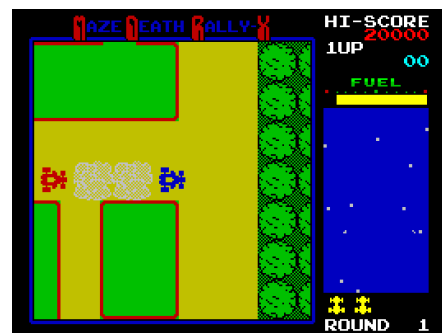
do programador inglês Tom Dalby. Uma pequena obra de arte!

Death Maze Rally X é, simplesmente, a melhor versão desse jogo para máquinas de 8 bits! Muito bem feito, colorido, caprichado e - como todo bom jogo de ZX Spectrum - fluído e com jogabilidade excelente. E mais: se você rodar o jogo num ZX Spectrum 128 ou num TK90X/TK95 com interface de som AY (como a excelente TK-AY da Luccas Eletrônica) será brindado com nada menos que a famosa trilha sonora do arcade! Lindo!



O jogo, como dissemos, é muito bem feito. Em verdade ele é uma espécie de simbiose do Rally X com o New Rally X: a música e o número de carros inimigos são do New Rally X, mas o layout dos labirintos e seus respectivos gráficos e cores são do Rally X. Segundo o autor, isso foi necessário para que o jogo pudesse rodar no Spectrum 48K (e, por tabela, no TK90X e TK95). Porém isso não tira os méritos do jogo, e na verdade não faz diferença, já que a jogabilidade é ótima!

Há muito tempo esperava por uma versão realmente boa deste jogo! Achei até injusta a colocação final dele na ZX'Dev MIA & Remakes 2018: Death Maze Rally X ficou em 10º lugar. Merecia bem mais do que isso. Contudo, o importante é que agora podemos finalmente



jogar esse clássico do arcade em nossos TKs ou Spectrum. O que você está esperando? Baixe já o jogo (disponível aqui, na página oficial do autor: <http://www.tomdalby.com/mdr-x.html>), aumente bem o volume da TV e sinta-se como num Fliperama dos anos 80, invadido pela viciante musiquinha do jogo!



IK+/CHOP N' DROP ↓↓↓↓↓

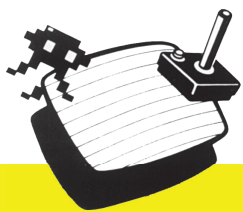
Archer MacLean (Epyx / System 3) para Commodore 64

Gráficos/Som: 9

Ação/Controles: 8

Mario Cavalcanti

Em International Karate + (ou simplesmente IK+), três caratecas lutam entre si em um cenário oriental com pôr do sol ao fundo (diferente do antecessor International Karate, que traz diversos cenários). A presença de três lutadores se enfrentando ao mesmo tempo (diversão garantida!) talvez seja a



principal diferença entre os dois títulos, além de uma característica interessante e que até hoje não vemos com frequência em jogos do gênero. Pode ser jogado por um dos dois jogadores; o terceiro é controlado pela máquina.

A detecção de acerto é ótima mesmo quando os três estão próximos um do outro. O repertório de golpes é grande e inclui voadoras, rasteiras, chute alto, chute baixo, soco agachado e até cabeçadas. Vence aquele que obtiver seis pontos primeiro. A cada duas rodadas, há sempre uma fase de bônus, onde os caratecas devem rebater bolas pulantes.



A trilha sonora de IK+ é de autoria de Rob Hubbard, compositor britânico responsável pelas músicas de muitos clássicos de microcomputadores 8-bit. O título foi lançado originalmente em 1987 para Amstrad CPC, Commodore 64 (esta do review) e ZX Spectrum. Na versão para o Commodore Amiga, as fases de bônus incluem também bombas prestes a explodirem. Destrua-as com suas poderosas rasteiras! A versão para o C64 foi distribuída nos Estados Unidos pela Epyx e na Europa pela System 3. Em solo norte-americano, foi lançada com o nome de Chop N' Drop.

A animação dos jogadores é realista e lembra a de outros clássicos como Karateka e Karate

Champ (a qualidade deste último infelizmente deixou a desejar no C64). Uma curiosidade: em 2001 foi lançado International Karate + Gold, uma versão não autorizada (um mod, na verdade) do IK+ que permite que um terceiro jogador controle o terceiro lutador utilizando um adaptador de joystick.



ALIENS: NEOPLASMA ↓↓↓↓↓

Sanchez Crew para ZX Spectrum 128K

Gráficos/Som: 10

Ação/Controles: 10

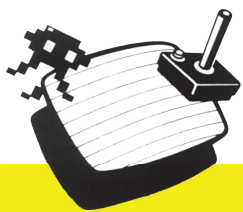
André Luna Leão

A expectativa era grande para aver o que Sanchez tirava da cartola desta vez. Para quem não sabe, Sanchez é o alter ego de Alexander Udotov, e costuma fazer acompanhar-se de uma equipa de excelência, ER (Evgeniy Rogulin) e n1k-o (Oleg Nikitin). O seu portfolio fala por si, senão vejamos apenas os mais recentes, Castlevania, Mighty Final Fight, Survivisection e Vradark's Sphere, tendo ainda em carteira No Fate e Power Blade. Impressionante, não é? E de facto, olhando para Aliens: Neoplasma, vemos imediatamente que saiu mais um projeto vencedor, não sendo necessário passear-se pelos corredores de Nostromo por mais de cinco minutos para se perceber isso.

Por falar em Nostromo, quando Sanchez lançou o trailer para este jogo, na véspera do último Natal, a nave tinha desde logo lugar de destaque (também terá na sequência final do jogo, mas para isso precisam de lá chegar). E já agora, Aliens tem dois finais diferentes, mostrando o grau de pormenor dado pelo programador, confesso admirador de Sci-Fi e de cinema do gênero.

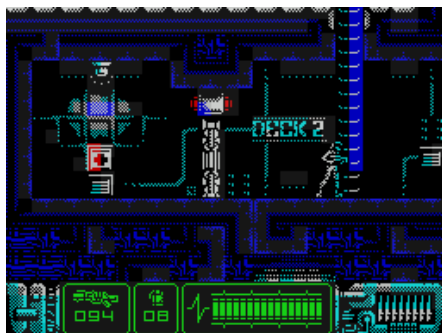
A história de Aliens é por demais conhecida, pelo que não vamos aqui fazer a sinopse, mas neste jogo assumimos o papel da Tenente Ashley, que acorda desorientada no Deck 1 da nave. Não vê sinais da tripulação e a sua primeira tarefa é aceder ao computador de bordo (Achilles) para tentar perceber o que se está a passar. Mas as informações dadas por Achilles são um tanto ou quanto enigmáticas, e, no mínimo, contraditórias, levando Ashley a perceber que algo de muito errado se está a passar. Como está desarmada e com a energia em níveis mínimos depois de uma soneca de muitos anos, e antes mesmo de começar a combater a ameaça alienígena, terá que armar-se e recuperar a saúde. Para isso terá que aceder aos terminais (facilmente identificáveis) que se encontram ao longo da labiríntica nave. Durante o percurso, Ashley repara também que as portas para novas salas estão fechadas. Para que as possa abrir, terá que entrar nos vários terminais que permitem desbloquear o acesso. Existe assim um percurso pré-definido a fazer-se, e que só com tentativa e erro se irá descobrir.

O armamento inclui uma metralhadora e granadas de mão. A primeira permite dar conta da maior parte dos inimigos, que são de dois tipos. Os aliens pequenos, muito rápidos, e que normalmente



JOYSTICK

aparecem pelas condutas da nave. São especialmente chatos, pois se conseguem chegar até Ashley, e se esta não se consegue libertar logo do monstro, atirando-o para longe e disparando de seguida, estes sugam-lhe a energia toda. E depois existe o alien maior, assustador e rapidamente identificável por quem conhece a série. Uma granada bem assente, ou uma rajada de metralhadora é a forma de dar cabo dele. Não é necessário dizer o que acontece se este alcança Ashley... Mas a própria nave apresenta alguns obstáculos pelo caminho.

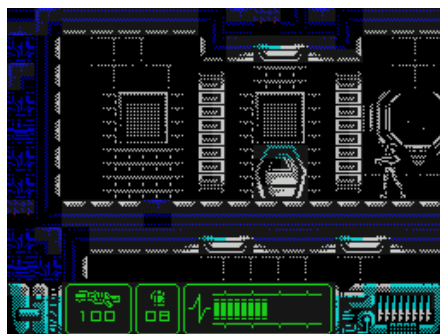


Plataformas que se têm que saltar, condutas nas quais temos que andar agachado, mas sobretudo as ventoinhas no chão que impedem o caminho. Poderão ser úteis para dar cabo dos aliens pequenos, mas em alguns pontos Ashley tem que descobrir como as ultrapassar. Não iremos aqui dizer o que necessitam de fazer, isso terão que descobrir por vós, sendo este trabalho exploratório parte do prazer que vão retirar deste magnífico jogo.

Aliens tem imensos pontos fortes. O primeiro é o ambiente criado pela equipa. Poderemos jogar com ou sem a melodia de n1k-o (as duas versões foram disponibilizadas por Sanchez), e embora esta seja excelente, diminui um pouco a tensão que se vive durante todo o jogo. Esta tensão, que era vivida durante

todo o filme de Aliens, foi transposta na perfeição para aqui. A qualquer momento poderá surgir um monstro de uma conduta, e esta incerteza dispara a adrenalina para pontos máximos, requerendo a máxima concentração do jogador. Os gráficos são também uma pequena maravilha, recriando na perfeição a labiríntica Nostromo. Por vezes a fazer lembrar Trantor: The Last Stormtrooper, mas enquanto esse jogo pecava (e muito) na jogabilidade, Aliens não tem qualquer lacuna a esse nível. A jogabilidade é do melhor que se viu, e apesar de alguns sprites serem enormes, a suavidade com que se movem no ecrã é uma coisa assombrosa, um verdadeiro deleite para os nossos sentidos. O scroll é muito semelhante a Castlevania. Poderá haver quem não se sinta tão confortável com o sistema adotado, mas perante cenários magníficos, duvidamos que exista alguém que se queixe deste ponto.

Assim, a única coisa que julgamos que poderá melhorar é a própria dimensão do jogo. Mesmo tendo dois finais diferentes, contri-



buindo para aumentar a sua longevidade, em cerca de uma hora terminámos Aliens. De cada vez que morremos vamos ter ao último terminal de armamento passado, pelo que mais cedo ou mais tarde conseguiremos finalizar a aventura. Mesmo sendo corrido apenas em

128K, existe talvez aqui possibilidade de aumentar ainda mais as salas existentes. Veremos se existirá no futuro uma segunda versão do jogo. Também era expectável que acabasse no pódio da competição ZX-DEV-MIA-Remakes. De facto, foi mesmo o grande vencedor, não obstante terem entrado a concurso mais de uma dezena de jogos, alguns de grandessíssima qualidade.

Este é portanto um jogo mais que obrigatório, e que tem o condão de deixar qualquer jogador plenamente saciado!

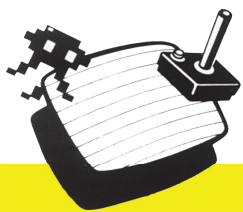


MAPPY ↓↓↓↓↓↓

Atari Age/Champ Games para
Atari 2600 e compatíveis
Gráficos/Som: 10
Ação/Controles: 9

Marco Lazzeri

Em 1983, a Namco lançava um jogo de arcade que fez bonito durante a "era de ouro": Mappy. Nele, você controlava um ratinho policial ("Mappy" vem do japonês Mappo, uma gíria um pouco pejorativa para "policial") que tentava resgatar objetos roubados por uma terrível gangue de gatos. Nosso herói navega pelo quartel-general dos bandidos, tentando recuperar os objetos roubados e fugindo a todo custo dos gatos. Cada encon-



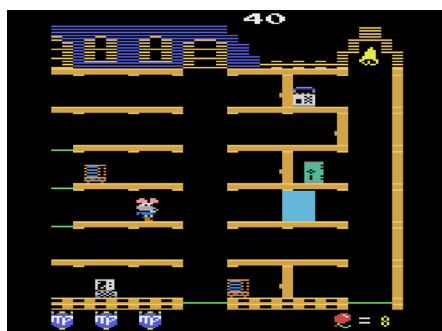
tro com um gato significa uma vida a menos...

A jogabilidade é bastante simples, mas muito elegante: Existem diversos trampolins espalhados pelos níveis, e Mappy precisa usar os mesmos para atingir andares diferentes da casa. Encontrar com os gatos no trampolim não causa dano – aproveite para conseguir escapar da morte que às vezes parece certa! Em toda a casa diversas portas estão espalhadas pelos andares. Ao abrir uma delas, nosso herói consegue empurrar os gatos adversários para longe. Algumas portas em azul até mesmo emitem uma onda sonora capaz de limpar todo um andar. Resgate todos os objetos roubados para ser transportado até o próximo QG.



Por muitos anos Mappy foi considerado um jogo impossível de se portar para o Atari, por causa do enorme número de limitações da plataforma. No entanto, o novo cartucho Melody Board da AtariAge, ao acrescentar RAM extra, muita ROM (inclusive com novos processos de Bank Switching) e um processador auxiliar DPC+ (que proporciona melhores efeitos sonoros, gráficos mais complexos e até mesmo processamento paralelo de dados do jogo) abriu as portas para um universo de "jogos impossíveis". E o port de Mappy é um perfeito exemplo! A música de fundo constante (e

agradável), a quantidade de sprites e inimigos na tela sem nenhum flicker, a movimentação constante e a IA dos inimigos nos mostram um jogo que não está restrito ao que um Atari convencional pode fazer.



Mappy realmente impressiona, com gráficos bonitos, coloridos e fluidos, música sem nenhum engasgo e uma jogabilidade frenética e muito divertida. Um excelente jogo, que com certeza irá proporcionar muitas horas de diversão.



NINJA GARDENING SIMULATOR ↓ ↓ ↓ ↓

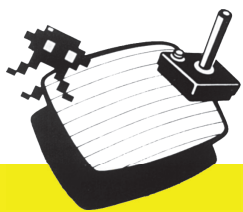
Andrew Bunker para ZX Spectrum 48 e 128K e compatíveis
Gráficos/Som: 7
Ação/Controles: 8

André Luna Leão

A competição ZX DEV é a montra por excelência para os novos programadores mostrarem as suas

obras. E na mais recente edição, foram tantos os jogos de enormíssima qualidade, que tivemos dificuldade em escolher o melhor. Optamos assim por fazer a análise de um programador que se estreou nestas lides, com um trabalho que tem tanto de simples, como de viciante. E é incrível o que Andrew Bunker conseguiu fazer na versão mais atual do Arcade Game Designer (AGDX), sabendo-se que apenas há meia dúzia de meses começou a aprender a mexer nessa ferramenta de criação de jogos. Falamos de Ninja Gardening Simulator, evidentemente, e para quem não conhece a história associada aos muitos jogos com a palavra "simulator", em 1988 a revista britânica Your Sinclair fez uma review de um futuro megajogo. O jogo foi o Advanced Lawnmower Simulator, e apenas olhando para os ecrãs disponibilizados nesse número da revista, percebia-se que algo estava errado. Pois, isso não foi mais do que uma brincadeira de primeiro de abril. Mas o certo é que a brincadeira colou, e a palavra "simulator" começou a aparecer com muita regularidade nos jogos (e não só nos pertencentes à editora Code Masters).

O jogo é um remake de um outro que apareceu para as Game & Watch da Nintendo, Vermin (deu também origem em 1984 a Vicious Vermin para o Spectrum, mas não se encontra ainda preservado, pelo que não conseguimos analisar as semelhanças). E como Andrew não tinha muitas aptidões para desenhar ratos e insetos, optou por uma espécie de ninjas que fazem lembrar baratas. Quanto à jardinagem, a única coisa que por ali se vê são os vasos com flores que o nosso personagem atira à cabeça dos inimigos (ninjas de diversas cores). A nossa missão é muito simples. Após um longo e cansativo dia de treino



de artes marciais, o nosso personagem, representado por um ninja vestido de preto, vai para o topo do dojo para a sua tarefa final diária: cuidar do jardim do clã. Mas enquanto regamos as flores, ouvimos um barulho estranho e verificamos



que um clã inimigo está a tentar invadir o complexo. E infelizmente, apesar de termos trancado as portas, as janelas estão abertas. Temos uma única hipótese, arremessar os vasos das flores por cima dos ninjas inimigos, fazendo com que estes caiam.

Os inimigos atacam em grupos de doze. À medida que os vamos eliminando e passando de nível, vão ficando mais rápidos, aumentando também a imprevisibilidade dos seus movimentos, dificultando em muito a nossa tarefa. Se tentarmos atingir um ninja que sobe à velocidade estonteante é difícil, agora imaginem quando estes ziguezagueiam pela parede. Se seis deles conseguirem entrar no dojo, destroem parte do edifício e a vaga recomeça, desta vez a uma velocidade menor, mas também com menos parede para ser escalada pelos ninjas. Se deixarmos que os ninjas inimigos alcancem o dojo por seis vezes, o jogo termina. Ninja Gardening Simulator é assim extremamente simples e não é necessário frequentar um curso de jardinagem

(ou de artes marciais) para se conseguir avançar. Então o que é que o torna tão especial e cativante? Para começar, o menu inicial, com uma melodia muito atrativa, baseada na Guerra Civil Americana e que se mantém ao longo do jogo. Depois pelos cinco diferentes modos de jogo, com pequenas diferenças, mas que ditam também diferentes níveis de dificuldade. Para os iniciados, aconselha-se a começarem no modo "standard". Destaque ainda para o modo "endurance", cujo objetivo é tentar aplacar a vaga inimiga o máximo de tempo possível. Já deu para perceber que este é um daqueles jogos sem fim, tendo sempre o foco em tentar obter-se o máximo de pontuação possível.

Ao nível gráfico os sprites, embora básicos (Andrew Bunker não é nenhum designer), são funcionais. Aliás, a velocidade do jogo é tanta que não temos sequer tempo para apreciar as paisagens, sendo esta vertente quase um pormenor. Mas



o melhor de Ninja Gardening Simulator é mesmo a sua jogabilidade. Com níveis de dificuldade perfeitamente ajustados a cada tipo de jogador, o jogo é despretenso, cativante e extremamente viciante. É daqueles jogos que pela sua simplicidade voltamos sempre para tentar bater o recorde. Ainda por cima é totalmente gratuito e o seu autor tem vindo a providenciar atualiza-

ções constantes. Não se podia assim exigir melhor estreia a Andrew Bunker...

J80



OS VIDEOGAMES QUE O BRASIL NÃO VIU!

Parte 1

Texto e Design Imaginativo: Marcus Vinicius Garrett Chiado

Design e Ilustrações em 3D: Jonatan Sarmento

Em nosso país, a história dos videogames e dos microcomputadores traz casos e mais casos de anúncios que, com o tempo, não deram em nada. Produtos diversos considerados como “vapor”, isto é, meros boatos. Os exemplos são inúmeros: o The Voice, módulo de voz para o Odyssey da Dynacom, o alardeado Expert MSX 2 da Gradiente, o ColecoVision da Microdigital, o cartucho da Mônica para o Atari... Mas tem mais! Assim como no artigo especulativo que preparei para a revista Clube MSX de número 4, o “MSX da Dynacom”, esta matéria traz, caros leitores, diferentes “especulações” acerca tanto de aparelhos anunciados como de “inventados”. De novo, trata-se de puro exercício de imaginação, uma empreitada que só pôde ser feita graças ao trabalho incrível do artista gráfico Jonatan Sarmento. Esta é a primeira parte deste artigo!

O MSX Da Dynacom

O MSX da Dynacom foi tema de um dos artigos do número quatro da excelente revista Clube MSX, editada por nosso amigo Mario Cavalcanti. Em resumo, descobriu-se uma “testemunha ocular” que teve a chance de ver o protótipo da máquina à época. O equipamento, segundo revelou o entrevistado – Marcos Antonio Oliveira – à Clube MSX, era muito semelhante ao Expert, mas em diferentes tons de azul marinho: a parte superior era clara e a inferior era escura. O gabinete bicolor era menor e mais fino se comparado ao da Gradiente, e guardava alguma semelhança para com o modelo CF-3000 da National – trazia o teclado separado/destacado da CPU. Os dois slots de cartucho eram frontais, não se viam unidades de disk drive e as demais conexões (teclado, monitor, vídeo etc) estavam na traseira. “Parecia uma curiosa mistura de Expert e Hotbit”, comentou Marcos à revista. Na carcaça, o logotipo clássico da Dynacom e o símbolo do MSX. Quer saber mais sobre esta história? Basta adquirir a Clube MSX em www.clubemsx.com.br





O Atari da Digivision

A Digivision é uma empresa paulista – ficava no “centrão” da cidade – velha conhecida dos amantes do Atari, afinal, ela produziu uma série de cartuchos clones com boa variedade. Quem não se lembra da ilustração, o caça TIE Fighter do Darth Vader seguido do texto “the future is coming”, com a qual estampavam os rótulos? Em propagandas em revistas, a Digivision foi mais longe ao anunciar, “para breve”, o seu próprio videogame: “Console DIGIVISION compatível com sistema ATARI - BREVE EM TODAS AS LOJAS”. Acompanhando o texto do anúncio, havia um desenho bem precário e genérico, ele retravava um aparelho cujo gabinete fazia lembrar

o Dactar da Milmar. Apesar da “promessa”, esse Atari jamais saiu e ficou apenas no imaginário dos jogadores. Curiosidade: a Digivision, além de jogos, produziu joysticks semelhantes ao Dynastick da Dynacom. O trabalho de imaginação até que não foi tão grande para o Jonatan, que se baseou na referida propaganda (figura acima).







O Atari da Canal 3

Tendo feito parte da história do Atari no Brasil desde 1981, a Canal 3 dispensa apresentações. Com uma vasta linha de cartuchos curiosamente introduzidos como "Intellivision", a empresa paulistana fez a festa de muita criança e adolescente com variedade, quantidade e preço convidativo – em comparação aos jogos da Polyvox – em produtos que, embora não tão "produzidos" quanto os originais da Atari, revelavam capricho e cuidado. Em entrevista à Jogos 80, o antigo dono da empresa, o Sr. Joseph Maghrabi, revelou que, a despeito de ter lançado em 1980 o Atari da AEL (Atari Eletrônica), por pressão da Gradiente/Polyvox a Canal 3 não levou adiante qualquer iniciativa de lançamento de outro "clone" do Atari. Sendo assim, ninguém chegou a ver um Atari "Canal 3"... Até agora! Na minha concepção, manifestada nas lindas ilustrações de Jonatan Sarmiento, o console traria os títulos das chaves, tais como "Seletor" e "Partida", traduzidos ao português (tomando-se por base o modelo da AEL) e teria o painel frontal em amarelo com o logotipo nas cores preta ou verde (segunda versão em uma cor muito usada nas propagandas dos cartuchos da marca).



CARTUCHOS INTELLIVISION PARA ATARI FEITOS NO BRASIL
MAIS DE 100 CARTUCHOS DIFERENTES E AGORA OS 5 LANÇAMENTOS DA SÉRIE OURO.

Atari é marca registrada da Atari, Inc. (USA). Intellivision é marca registrada da Intellivision, Inc. (USA).

Airlock	Defender	Laser Blast	Sky Divers
Adventure	Donkey Kong	Look "n" Chase	Super Breakout
Alien	Demolition Derby	Megamania	Sho Racers
Amidar	Dragon Fire	Missile Command	Ski Skipper
Atlantis	Demons to Diamonds	M.A.D.	Street Racers
Air Sea Battle	Dark cavern	Mouse Trap	Star Voyager
Astroblast	Encounter AT-15	Harvester	Space Attack
Breakout	Frogger	No Escape	SSSnaks
Basketball	Fun Slide	Night Driver	Towering Inferno
Bermuda Triangle	Final Approach	Rear	Tennis
Bowling	Fantastic Voyage	Outlaw	Tron: Deadly Dst
Boxing	Fast Food	Pac Man	Tron Shot
Bachelor Party (xr)	Futoball (treballero)	Polaris	Volley
Barnstorming	Fire Fighter	Planet Patrol	Video Pinball
Beany Scooper	Freeway	Priftall	Video Chess
Berzerk	Fishing Derby	Reactor	Video Chequers
Bugs	Grand Prix	River Raid	Wizard of War
Cannon Bomber	Gangster Alley	Rocky	Wizard of War
Chryps of Chaos	Human Cannonball	Space Invaders	Wizard of War I
Crossed Forces	Home Run (golfe)	Riddle of The Sphinx	Warlords
Comic Ark	Infiltrate	Space Chase	Word Sapper
Ouster a Revenge (xr)	Joe Hockey	Star Wars	Yars Revenge
Coco Nuts	Jawbreaker	Seaquest	Yars Revenge
Cosmo Creeper	King Kong	Space Cavern	Serie Ouro
Carnival	Kaboom	Space Invaders	Centipede
Command Raid	Keystone Kapers	Spider Fighter	Ma The Man
Circus		Star Wars: Jody Arena	Phoenix
Chopper Command		Star Wars: The Empire	Vanguard
Demon Attack		Strikes Back	Zaxxon
Deadly Duck			

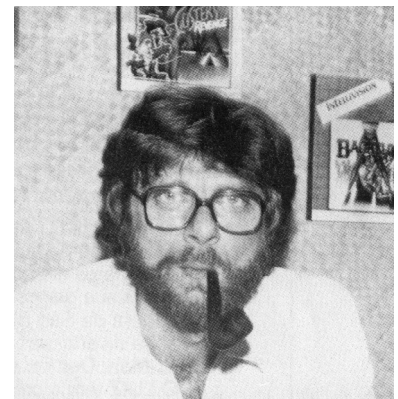
O CANAL 3 É MELHOR PORQUE FABRICA OS SEUS PRÓPRIOS CARTUCHOS E PORQUE:

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

Fabricação e vendas:
CANAL 3 Ind. e Com. Ltda.
 Rua da Consolação 3657
 CEP 01416 – São Paulo – SP
 Fones: 852-6221/883-3447/280-6814



Cartucho Canal 3: rótulo em quadricromia.



Joseph Maghrabi na Canal 3.

Propaganda da Canal 3: muito comum em revistas como a Micro & Video e a Video News.



Digigame: O Atari da Digitel

Assim como a Digivision, a Digitel, originalmente uma empresa do ramo de telefonia e afins, "prometia" o seu próprio Atari. Batizado de "Digigame", talvez a única menção ao console tenha sido o texto impresso nas caixas e nos rótulos dos cartuchos clones da companhia: "CARTUCHO PARA VIDEOGAME - Para Atari e Digigame". Digigame... Este era o nome! Há pouco tempo, dois amigos do Fórum Atari Brazil – e de um grupo de WhatsApp dedicado aos fãs do Atari 2600 – não encontraram o Digigame, mas se

depararam com joysticks fabricados pela Digitel, controles batizados de "Digicontrol" oferecidos nas cores cinza e bicolor. O consenso geral é de que o Digigame parece nunca ter visto a luz do Sol, tendo apenas a citação nos rótulos dos jogos. Com base no formato do controle, parecidíssimo com o joystick do Gemini da Coleco (sem, é claro, o paddle), sugeri ao Jonatan algo que remetesse realmente àquele clone de Atari produzido pela fabricante do ColecoVision – e também, e não sem motivo, ao Supergame da CCE. As cores escolhidas, prata e "creme", remetem diretamente ao Digicontrol.

Você tem alguma sugestão, caro leitor, para a "Parte 2" deste artigo? Se sim, entre em contato conosco via Facebook ou e-mail e sugira!



J80





INTELLIVISION Amico™



Marcus Vinicius Garrett Chiado

A Jogos 80 conversou recentemente com o maior especialista brasileiro no que diz respeito ao console da Mattel Electronics, o paulistano Sergio Vares, criador e webmaster do site Intellivision Brasil. Quisemos saber, de quem entende, o que se pode esperar da nova versão daquele console, o Amico, anunciado há alguns meses pela Intellivision Entertainment.

Jogos 80: Sergio, como e quando foi o seu primeiro contato com o Intellivision? Presente de aniversário, Natal? Conte para os nossos leitores!

Sergio Vares: Foi um presente dos meus pais para mim e para meus irmãos no dia 09/10/1984. Ainda tenho a nota fiscal guardada. Veio com dois jogos: Burgertime e Triple Action. Cerca de seis meses depois, assaltaram nossa casa e levaram, entre muitas outras coisas, o Intellivision. Os cartuchos ficaram.

Alguns meses depois, meus pais compraram o Intellivision II em suas versões inúmeras prestações, que veio com o Pitfall!

J80: Há dúvidas entre entusiastas e colecionadores a este respeito: o Intellivision foi mesmo o primeiro console da história a ter recebido um chip de 16 bits? Há gente que insiste e diz ser "lenda"? Se sim, isso é perceptível nos jogos?

SV: Sim. O Intellivision é reconhecido como o primeiro console 16 bits da história. Muitas comparações são feitas com os consoles da 4ª geração, como o Mega Drive ou o Super Nintendo, que também são consoles de 16 bits. No entanto, além do processador de 16 bits, o hardware desses consoles também é mais evoluído. Não dá para comparar as duas gerações, mas o potencial do Intellivision pode ser visto claramente em jogos da época como Burgertime, Bump 'n' Jump ou Masters of the Universe e também nos jogos novos, como TNT Cowboy, D2K e Christmas Carol.

J80: Certo! Qual é seu jogo favorito do Intellivision e por quê?

SV: É difícil escolher apenas um, mas eu citaria o Bump 'n' Jump. É desafiador, tem gráficos e sons incríveis para a época. Além de utilizar todos os canais de som, tem sprites multicoloridos, o que era extremamente difícil de fazer pela limitação de hardware. Mas não dá para deixar de citar o Burgertime, que, na minha opinião, ficou melhor que a versão arcade!

J80: Falemos agora do novo videogame anunciado pela Intellivision Entertainment em 2018... Em termos simples, o que é o Intellivision Amico e o que se pode esperar dele?

SV: O material mostrado pela Intellivision Entertainment apresenta o Amico como um console com jogos "para a família", sem conteúdo violento e com gráficos 2D, apesar da promessa de um hardware



bastante poderoso. Nada de competir com PlayStation, Xbox ou Switch. Para mim, ainda é uma incógnita. Vi vários vídeos da equipe de desenvolvimento, mas ainda não consegui transformar a proposta em algo real. Especula-se que eles podem estar no mesmo caminho errado do Zeebo, um console lançado em 2009 que se propôs a recriar jogos de celular e fracassou. As semelhanças são muitas: o discurso, as portas USB, jogos apenas em formato digital por download e não compatibilidade com cartuchos antigos. Talvez eles tenham encontrado uma faixa inexplorada do mercado e vão trazer algo inovador, mas eu não apostaria nisso.

J80: Já lemos críticas sobre o design do gabinete do Amico. Ele se pareceria, em um dos comentários que estão nas redes sociais, com um desfibrilador cardiológico portátil desses usados pelo Resgate...

SV: Hahahaha. Também ouvi que se parece com aquele hidromassageador para os pés. Gostei do design dele, principalmente dos controles, que mantiveram o estilo original com uma tela sensível ao

A Intellivision Entertainment, iniciativa do empresário Tommy Tallarico, apresentou o Intellivision Amico em um trailer veiculado, via YouTube, no dia 22 de outubro de 2018. A nova versão do console da Mattel chegará com melhorias e atualizações. Conforme o vídeo, ele será "simples, acessível, familiar e divertido" e terá, incorporadas, saída HDMI, portas USB e conexão Wi-Fi – para download de apps e jogos. Os controles, quase réplicas dos originais no design, trarão ótimas novidades: conexão sem fio, touch screen com tela em cores, acelerômetro e force feedback, além de microfone e alto-falante. Outra promessa é a jogabilidade balanceada tanto em títulos novos e exclusivos quanto em releituras – com gráficos e sons superiores, e capacidade multiplayer – de clássicos do sistema, bem como de outras marcas como a Imagic e a Atari. O lançamento está previsto para o dia 10 de outubro de 2020.

toque, microfone e falantes. Estou curioso pra saber o que vem por aí. Tommy é um cara experiente no ramo e um apaixonado pelo Intellivision. Acho que ele pode trazer algo novo para a história do Intellivision.

J80: Falando de jogos, quais títulos foram anunciados para o Amico? Há previews?

SV: Foram anunciadas versões de clássicos como Burgertime, Miner 2049er, Moon Patrol e Earthworm Jim. O que foi apresentado, até o momento, foram apenas esboços do console. Segundo o presidente da empresa, Tommy Tallarico, o console e os jogos poderão ser apresentados na feira E3 de 2020 (Electronic Entertainment Expo), antes do lançamento oficial do Amico no dia 10 de outubro.

J80: Vamos aguardar, o tempo dirá!



INTELLIVISION Amico™

J80



Exposição LOAD

Pedro Pimenta

*Artigo originalmente publicado no
blogue Planeta Sinclair.*

No dia 27 de abril, Cantanhede, em Portugal, foi a capital do Spectrum por um dia, frase dita por João Diogo Ramos, amigo e colaborador da Revista Espectro, mas também responsável pela exposição Load "", em cuja inauguração o Planeta Sinclair esteve representado pelos seus membros André Leão e Pedro Pimenta. A anteceder a inauguração esteve uma tertúlia (um bate-papo) que contou com as intervenções do João, onde este pode falar um pouco do Spectrum, apresentar os motivos que o levaram a criar esta exposição e dar uma ideia do que esteve por detrás da montagem do evento, que foi feita em tempo recorde (um mês). Sobe então ao palco André Leão, membro do blogue Planeta Sinclair, que aproveitou para fazer uma resumida abordagem à história dos videojogos para Spectrum, referindo alguns dos casos mais sonantes e também cobrindo os computadores, a imprensa e tanto a cena britânica como a espanhola de desenvolvimento de videojogos. Terminou com uma visão geral do panorama nacional de Portugal, cobrindo imprensa, videojogos e demonstrando o que se faz nos dias de hoje a nível da comunidade retro, destacando sempre os criadores como a EspectroTeam e o seu Varina ou Jaime Grilo, que também marcou presença na assistência.

Seguidamente pudemos contar com uma intervenção de Gonçalo Quadros, fundador da Critical Software que, não podendo estar presente na sessão, concedeu uma entrevista ao João cujo vídeo foi passado no evento. Para finalizar, uma intervenção

do Prof. Catedrático António Dias Figueiredo que nos fez um resumo da história da informática a partir da sua perspectiva e falou um pouco do seu envolvimento na criação do Projecto Minerva, essencial na segunda metade da década de 80 na divulga-

ção da informática a nível escolar por todo o país. Prosseguimos então para a exposição, onde não podemos deixar de referir o Spectrum gigante em esferovite (isopor), construído pela equipa do evento, que chamou desde logo a atenção dos visitantes, e uma sala "retro" à entrada do museu que nos convidava a uma viagem no tempo, simulando uma sala (de estar) dos anos 80 com todos os móveis da época e claro, um Spectrum ligado a uma TV com o clássico nacional Alien Evolution. Numa outra sala, guiados pelo curador da exposição, pudemos então ter acesso a diversos modelos fabricados pela Timex Portugal, clones do Spectrum fabricados no estrangeiro, diversos produtos fabricados pela Timex, Sinclair e outras curiosidades que permitem contar a história do Spectrum e das empresas que directa ou indirectamente a ele estiveram ligadas.

Numa outra secção estavam ligados o Spectrum 48K (original), o Vega, o ZX-Uno e também o Karabas 128 (clone russo do Pentagon) disponibilizados pelo Ricardo Saraiva que com jogos da época, como o High Noon, Chuckie Egg, Athena e The Sword of Ianna fizeram as delícias dos visitantes de várias idades. Ao nível dos periféricos, destaque para





o DivMMC EnJOY! e vários tipos de joysticks. Numa parede logo à entrada estavam dois cartazes com programas em BASIC preparados pelo Filipe Ve-

podemos contar com vários membros de destaque da nossa comunidade e a exposição estava muito bem desenhada, sendo acompanhada de legendas explicativas, com os itens dispostos de modo muito organizado e um visual moderno e bem trabalhado. Não vamos revelar mais, pois não queremos estragar a surpresa dos nossos leitores que ainda não passaram por Cantanhede para visitar a exposição. Damos também os parabéns a todos os envolvidos, desde quem desenhou o logotipo da Geração Spectrum, o produtor dos vídeos de promoção ao evento, os designers que trabalharam o visual da sala de exposições e até a mascote, pois todos contribuíram para que esta seja, na nossa opinião, a melhor e mais completa exposição do género que tivemos a nível nacional até hoje. Mais acrescenta-

mos que, nas palavras do vice-presidente da câmara de Cantanhede, "este não é ponto de chegada, mas o ponto de partida", significando que este é apenas o início da colaboração entre o projecto Geração Spectrum e a Câmara Municipal de Cantanhede.

ga de propósito para o evento. Estes podiam (e foram) passados para um dos computadores ao dispor do público, permitindo visualizar imediatamente o resultado do programa listado. E junto a esses cartazes estavam também pôsteres gigantes de três capas de conhecidos jogos de Spectrum trabalhados pelo Paulo Teixeira, numa colaboração com a Game Stage. Não podemos esquecer todos os amigos que decidiram dar o seu apoio através de um depoimento em vídeo, como o Marcus Garrett da Jogos 80 e Espectro, entre outros projectos, Cleidson Lima do Museu do Videogame Itinerante (Brasil), Javi Utopian criador do The Sword of Ianna, McLeod do projeto ZX-Uno, Alejandro do El Mundo del Spectrum, o criador IvanZX e ainda colecionadores como Adam Ainsworth, Marc Kloosterman ou Andrew Munro.



Na nossa opinião, o evento foi excelente,



J80



ENTREVISTA: Samuel Lamas

Décadas antes de campeonatos em grandes eventos, tais como a BGS, e de torneios gigantes realizados em arenas de e-sports, embates eletrônicos já eram bravamente travados em território brasileiro. Em termos oficiais, o Primeiro Campeonato de Videogame Nacional ocorreu no PlayCenter, em São Paulo, em julho de 1984 – e reuniu milhares de pessoas entre participantes e plateia. Ele foi organizado pela Philips do Brasil e promovido conjuntamente pelo PlayCenter e pela Agência J. Walter Thompson, responsável pela campanha publicitária daquele console. Faz realmente um tempo considerável... A Jogos 80, por intermédio do Odyssey Brasil, teve a chance de bater um papo bem descontraído com o Primeiro Campeão Nacional Oficial de Videogame no Brasil, Samuel Lamas, quem revelou detalhes únicos e inéditos sobre o torneio. Ele teve o gostinho de – literalmente – levantar a primeira taça!



Márcio Rodrigues

Jogos 80: Samuel, antes de qualquer coisa, como você conheceu o Odyssey?

Samuel Lamas: Eu trabalhava como vendedor, balconista, e contava com meus dezesseis anos, dezesseis para dezessete. Trabalhava em um shopping da região de Ribeirão Preto, o Ribeirão Shopping. Eu ia de bicicleta para o serviço, voltava para casa e depois ia para a escola novamente de bicicleta. Isso me incomodava um pouco porque eu chegava suado e cansado. A minha casa não era tão longe do shopping, mas a escola ficava no outro extremo, então, minha maior ilusão era ter uma Mobyette: com bem pouco dinheiro, você punha um litro de gasolina e andava muito, ela era uma possível solução para mim, “só” me faltava o dinheiro. Em um belo dia no Ribeirão Shopping, montaram um stand para promover um campeonato desse videogame chamado Odyssey. Eu me aproximei, olhei, joguei como demonstração e... Adorei! Inicialmente, não devo ter obtido bons resultados. Perguntei qual seria

o prêmio do vencedor e a mocinha respondeu que seria o próprio videogame. Ele custava o que custa um Xbox hoje, um PlayStation... E aí já me veio à cabeça a ideia: se eu vencesse, eu poderia comprar uma Mobyette seminova! Aí foi quando eu comecei, em meus horários de intervalo de almoço e janta, a treinar nesse estande, a treinar incansavelmente. E eu consegui ganhar esse primeiro campeonato! Ganhei o videogame!

J80: Muito legal! E qual foi o seu primeiro cartucho comprado?

SL: Eu nunca comprei um cartucho! O que eu tinha, na verdade, era o que veio com o equipamento. Aliás, minto, acho que tive que comprar um cartucho que não acompanhava o videogame, o “Senhor das Trevas!”, um jogo que tenho até hoje. Não tenho mais o console, vendi tudo, mas tenho esse cartucho que aparece na foto junto com o troféu. Portanto, não conheci o Odyssey por revistas ou por jornais, foi lá no shopping!





J80: Por favor, fale mais sobre como foi sua preparação para o campeonato.

SL: Eu tinha que ir ao estande e ficar treinando por lá, pegava até fila para poder ficar treinando... Portanto, era um treino meio que dividido com os outros que queriam fazer o mesmo – sendo que eu não tinha em casa o Odyssey. Só passei a ter depois que ganhei esse primeiro videogame.

J80: E como você enxerga esse primeiro resultado?

SL: Eu efetivamente não sabia se estava bem ou não com os pontos que alcançava no primeiro campeonato. Eu usava o tempo que eles nos concediam para fazer o treino e tentava fazer o máximo, ou seja, eu me esforçava para alcançar a pontuação, mas não tinha muitos comparativos com os demais... Tinha muita gente boa, mas tinha muita gente ruim também participando e, para mim, aconteceu uma surpresa enorme na hora do campeonato: o local estava lotado de gente, de pais, de participantes. Eu consegui alcançar assim um resultado que já foi bastante expressivo, na época eu fui o primeiro colocado no jogo "Senhor das Trevas!".

J80: Certo! Como aconteceu a convocação para o Torneio Nacional do PlayCenter?

SL: Foi uma coisa mágica. Depois do campeonato do qual participei pela primeira vez, nós tivemos outros dois ou três aqui na cidade, que não necessariamente ocorreram lá no shopping. Já com o videogame em casa, eu treinava em meu tempo livre a ponto até de meus pais reclamarem: "Vai quebrar a televisão"... Ainda bem que nós tínhamos duas televisões! Consegui sair consagrado, pois sempre saía em primeiro lugar em todos os torneios que ocorreram em Ribeirão Preto! Mais dois ou três torneios com o "Senhor das Trevas!" e o "Didi na Mina Encantada!".

Houve até boicote! As mães, sabendo que eu tinha feito a minha inscrição no jogo "Senhor das Trevas!", foram à coordenação do campeonato e disseram que, se eu participasse, elas não iriam inscrever os filhos naquele jogo. Essa mesma coordenação veio até mim e pediu, de uma maneira super carinhosa e simpática, se havia essa possibilidade. Disseram que não podiam me bloquear, que era mais um desafio para mim etc. Como gosto de desafios, aceitei: falei então que jogaria outro jogo. E escolhi o "Didi Na Mina Encantada!". Em realidade, um amigo havia vencido naquele jogo - ou sido bem colocado - e combinei com ele: você joga o "Senhor Das Trevas!" e eu jogo o "Didi Na Mina Encantada!", te dou algumas dicas e você me dá algumas dicas do Didi também. E eu ganhei! E meu amigo deve ter obtido a primeira ou a segunda colocação no outro! Continuando a história: num belo dia, recebi uma ligação

de um pessoal de uma agência chamada J. W. Thompson, uma agência de publicidade muito expressiva, dizendo que eles iriam realizar o Cam-

"...No PlayCenter, eu vi a grandeza da coisa! Tinha muita gente inscrita, tinha muita gente participando. Tinha assim, centenas, milhares de pessoas por lá..."

peonato Nacional de Videogame no PlayCenter e que eu estava convocado, já havia sido selecionado por ser o recordista dos torneios que eles haviam realizado pelo Brasil, esses que eram pontualmente realizados nos municípios e cidades – justamente como ocorreu em Ribeirão Preto. Eu era o recordista do "Senhor Das Trevas!". Então, eles estavam selecionando três recordistas, cada recordista de um jogo diferente: eu do "Senhor Das Trevas!", o Sr. Ermínio acho que era do "Didi Na Mina Encantada!", o Fábio lá de São Paulo era do "Come-Come!", e os outros dois sinceramente não me lembro quais são. Eles selecionaram três recordistas desses torneios anteriores. Disseram que nós iríamos para São Paulo onde já estava ocorrendo um torneio com muitas pessoas inscritas, sendo que dessas iriam sair três que deveriam concorrer com os pré-selecionados (dos quais eu fazia parte). Ufa! Foi muito interessante. Nem eu nem minha mãe havíamos andado de avião, eu ia para São Paulo com passagens pagas de ida e



PERSONALIDADES



Acima, crianças quase hipnotizadas com tanta adrenalina!; abaixo, Torneio Nacional nas páginas da Odyssey Aventura.

JOYSTICKS

TORNEIO DE CLASSIFICAÇÃO

As 100 melhores equipes disputaram 12 jogos durante o campeonato. Na 1ª Fase, foram jogados "Santana dos 100 mil", "Duelo", "Duelo II", "Abelha no Poder", "Come Come II", "Abelha no Poder", "Duelo III", "Abelha no Poder", "Super Cobra", "O 30 segundos" e "Super Cobra". Os 30 melhores de cada jogo disputaram a 2ª Fase com o jogo "Tartaruga", que consistiu em 12 partidas de semifinal, em chaves eliminatórias, foi disputado com o "121" e "121" jogo que selecionou os seis campeões do torneio. Este foram os resultados de cada fase:

1ª FASE
Senhor das Trevas
 10 - Marcelo Barco - 2.954 pontos
 20 - Jairo Sousa - 2.626 pontos
 30 - Marco A. Borges - 2.250 pontos

Duelo
 10 - Alexandre Lisakauska - 899 pontos
 20 - William Iaminara - 873 pontos
 30 - Álvaro C. Santos Filho - 847 pontos

OVN
 10 - Antônio C. de Oliveira Jr. - 681 pontos
 20 - Mauro Valério da Silva - 427 pontos
 30 - Sérgio Casimiro Filho - 408 pontos

Aterra
 10 - Marco Ricardo Barco - 122.750 pontos
 20 - Luis Carlos M. Filho - 116.750 pontos
 30 - Carlos Eduardo B. Oliveira - 113.250 pontos

Serpente do Poder
 10 - José Carlos Violante Jr. - 16.388 pontos
 20 - Jefferson Roberto Roaente - 12.860 pontos
 30 - Carlos Alberto dos Santos - 12.664 pontos

Come-Come II
 10 - Carlos Espinosa R. Júnior - 1.689 pontos
 20 - Dorival Gattelli - 1.621 pontos
 30 - Roberto C. Damiani - 1.530 pontos

Abelha Assassina
 10 - Eduardo de Oliveira - 84.203 pontos
 20 - Renato A. Battaglia - 60.891 pontos
 30 - Luciano N. Lourenço - 62.334 pontos

Duelo III
 10 - Renato Sérgio Salim - 25.216 pontos
 20 - Renato Salim - 25.096 pontos
 30 - Estelir Porto de Souza - 24.960 pontos

Popoye
 10 - John Kennedy S. Barbosa - 6.820 pontos
 20 - Luciano B. Junior - 6.590 pontos
 30 - César Tadeu Oliveira - 6.560 pontos

Super Cobra
 10 - Paulo Rogério P. Rampazo - 2.080 pontos
 20 - Menezes Luis Lima - 1.434 pontos
 30 - Carlos Eduardo A. Araújo - 1.382 pontos

2ª FASE
Tartaruga
 10 - Alexandre Lisakauska - 11.920 pontos
 20 - Eduardo de Lima Oliveira - 75.200 pontos
 30 - Renato Antônio Battaglia - 75.000 pontos
 40 - Renato Corticchio - 22.080 pontos
 50 - Jairo Sousa - 20.660 pontos
 60 - Carlos Alberto dos Santos - 18.850 pontos
 70 - Luciano Botegati Jr. - 18.800 pontos
 80 - José Carlos Violante Jr. - 18.400 pontos
 90 - Antônio Carlos de Oliveira Jr. - 13.800 pontos
 100 - Luis Carlos Machado Filho - 12.420 pontos

121
 10 - Luciano Natel Lourenço - 12.300 pontos
 20 - Carlos Espinosa R. Jr. - 9.000 pontos

SEMIFINAL E FINAL

A semifinal foi disputada com o jogo "121". Foi em duas de dois competidores cada uma, entre os 12 classificados na 2ª Fase. Os 2 melhores disputaram, por sorteio, com os três restantes com o mesmo sorteio. A melhor performance nesta penúltima etapa disputada e final, para indicação do primeiro, segundo e terceiro lugar. As classificações foram as seguintes:

1ª Etapa - 5 Chaves
 Chave 1 - Alexandre Lisakauska (1.736 pontos) x Eduardo de Lima Oliveira (1.736 pontos)
 Chave 2 - Renato A. Battaglia (1.545 pontos) x Renato Corticchio (809 pontos)
 Chave 3 - Jairo Sousa (1.150 pontos) x Carlos Alberto dos Santos (1.254 pontos)
 Chave 4 - Luciano Botegati Jr. (1.672 pontos) x José Carlos Violante Jr. (1.120 pontos)
 Chave 5 - Antônio Carlos de Oliveira Jr. (1.528 pontos) x Luis Carlos Machado Filho (1.762 pontos)

Chave 6 - Luciano Natel Lourenço (591 pontos) x Carlos Espinosa R. Júnior (616 pontos)

2ª Etapa - 3 Chaves
 Chave 1 - Alexandre Lisakauska (1.980 pontos) x Renato A. Battaglia (1.205 pontos)
 Chave 2 - Carlos A. dos Santos (1.678 pontos) x Luciano Botegati Jr. (1.672 pontos)
 Chave 3 - Luis C. Machado Filho (2.192 pontos) x Luciano N. Lourenço (1.802 pontos)

3ª Etapa - 2 Chaves
 Chave 1 - Alexandre Lisakauska (1.005 pontos) x Samuel A.B. Laitan (2.042 pontos)
 Chave 2 - Fábio Luiz Garbassi Francisco (1.688 pontos) x Carlos Alberto dos Santos (1.606 pontos)
 Chave 3 - Luis Carlos Machado Filho (1.831 pontos) x Hermínio Argemiro Ribeiro (1.981 pontos)

FINAL
 1º lugar: Samuel A.B. Laitan - 2.448 pontos
 2º lugar: Fábio Luiz Garbassi Francisco - 2.133 pontos
 3º lugar: Hermínio Argemiro Ribeiro - 2.022 pontos

a mão – e apareceu um monte de fotógrafos contratados por eles, fotografando-me com aqueles flashes e tal... Eu me senti, por alguns segundos ou minutos, como uma pessoa muito famosa. A parte interessante é que a pessoa que estava com a plaquinha falou: "Olha, vamos, vamos para o hotel". Eu falei: "Vamos chamar um táxi? Como é que a gente faz?". "Já tem um motorista aguardando a gente", veio a resposta. E eu: "Um motorista?". Andamos mais um pouquinho, tinha um Landau (como se fosse uma limusine na época) com um motorista vestido a caráter, não sei se fraque, não sei o que ele estava vestindo, só sei que era extremamente elegante e já estava com a porta aberta para mim e para minha mãe. Fomos para o hotel Hilton, acho que cinco estrelas, um hotel muito luxuoso perto da

Av. Paulista. E aí foi muito bacana outra vez porque mal chegamos ao hotel, eles já haviam combinado tudo com o pessoal da recepção. A mocinha da recepção falou assim: "Olá, campeão! Como vai, Sr. Samuel? Seja muito bem-vindo. Está aqui a chave do seu quarto. O pessoal está levando a sua mala pra lá. Fique à vontade. Qualquer coisa, é só chamar a gente". Ela se despediu e disse que havia um cronograma lá no quarto com os horários e que voltaria a fazer contato. No quarto, em cima da cama tinha uma pasta azul com o nome J. W. Thompson e, ao abri-la, lá estava escrito: "Olá campeão! Seja muito bem-vindo! É um prazer tê-lo aqui conosco. Sua programação é a seguinte, você jantará agora. Amanhã cedo

voltar com acompanhante e ficaria confortavelmente hospedado em um hotel. Eu não precisava me preocupar com absolutamente nada, eles iriam inclusive ao aeroporto me pegar e levar ao hotel. Do hotel iriam me levar ao PlayCenter. Não hesitei! E aí nós fomos, fomos para São Paulo de avião! Imagina a emoção de nunca ter andado de avião, era a primeira vez da minha mãe também! Na hora em que chegamos a São Paulo, aconteceu outro momento mágico porque tinha uma pessoa no aeroporto com uma placa na qual estava escrito: "SAMUEL LAMAS CAMPEÃO". Aproximei-me dessa pessoa e estendi

viremos aqui com o motorista para te levar para o PlayCenter para você conhecer as instalações, as pessoas que estão participando e depois voltará para o hotel para almoçar...". Uma coisa assim, bem organizada, eu me sentia cada vez mais importante com tudo que era oferecido e organizado. No PlayCenter, eu vi a grandeza da coisa! Tinha muita gente inscrita, tinha muita gente participando. Tinha assim, centenas, milhares de pessoas por lá. E aí eles pediram que eu fizesse uma apresentação. Eu me lembro, não sei se era um diretor do PlayCenter ou da Philips ou dessa agência

JOGOS 80

55



PERSONALIDADES

Samuel Lamas nunca utilizou o recurso da maioria dos jogos do Odyssey, isto é, o registro do nome quando ultrapassava um recorde: "Nos campeonatos, as meninas que acompanhavam os torneios anotavam e vigiavam para ver se os jogadores não faziam nada de errado".

de propaganda, enfim, alguém falava ao microfone com aquelas milhares ou centenas de pessoas que estavam lá presentes: "Pessoal! Nós vamos apresentar agora os campeões que irão disputar com os três que irão se classificar entre vocês! Este aqui é o Samuel Lamas de Ribeirão Preto, de o "Senhor das Trevas!", e a plateia ovacionava. O "Senhor Das Trevas!" sempre foi o jogo meio que queridinho do pessoal. E o diretor continuou falando: "Vocês querem que ele dê uma palhinha?". E a plateia: "Queremos!". Tinha um painel gigantesco com vários televisores. Acho que não existia na época um retroprojeter. E aí eu comecei a jogar um pouquinho, me lembro que foi uma coisa maluca, pois o pessoal vibrava junto a cada jogada interessante que a gente fazia. Chegou a hora em que pediram que eu parasse. Estava avançando bastante.

J80: Sensacional! E sobre o torneio em si? Conte aos nossos leitores!

SL: O Torneio foi o seguinte: nós três versus os outros três, eu acho que em quinze ou trinta minutos,

Samuel Lamas, em ilustração artística, na capa da revista Odyssey Aventura

não estou certo... Um jogo desconhecido que era o Q*Bert e, após esse tempo, eles iriam então iniciar o torneio para valer. E quem tivesse a maior pontuação ganharia o torneio. Comecei bem no Primeiro Torneio Nacional Odyssey, mas em dado momento eu perdi e já estava quase desistindo. Olhei para trás, para minha tia (que hoje mora em Israel) e minha mãe, e ambas olharam para mim: "Continua! Continua! Não para". E foi o que eu fiz! Bem, eu já devo ter perdido, mas deixa-me tentar voltar atrás, eu acreditava que faltava bem pouco tempo e não poderia fazer muita coisa mais... Aí eu comecei a, outra vez, acreditar nessa possibilidade, comecei a avançar e me lembro que peguei uma pontuação maior que a anterior, o que me trouxe a condição... A surpresa de eu me consagrar CAMPEÃO! Não foi uma distância tão grande do segundo colocado!

Os supercampeões

Jogo	Recordista	Pontos	Tempo
 Q*Bert (Odyssey)	Samuel Bujan Lamas	2 042	20 min
 Burgertime (Intellivision)	André Schimizu	396 000	30 min
 Defender (Atari)	Gustavo Marino	116 000	10 min

PAULO NILSON





J80: Quase íamos nos esquecendo...
E a Mobylette? Que fim levou?

SL: O maior incentivo era obter condições para comprar a Mobylette. Como eu já havia conquistado três ou quatro videogames, vendi todos para poder juntar dinheiro e o coloquei em uma poupança. Se eu quisesse sacá-lo, eu só poderia fazê-lo aos dezoito anos. Esse dinheiro ficou por lá parado e, infelizmente devido à inflação gigantesca da época, eu não estava ganhando com os juros, mas perdendo a cada mês.

Com aquele campeonato nacional, eles me deram - de premiação - quase tudo que a Philips fabricava. Coisas como um televisor gigantesco de vinte seis, vinte sete polegadas, muito bonito, aparelho de som, mais videogame... O que mais me frustrou, por assim dizer, foi que, na entrega do troféu e desses prêmios, o diretor da Philips olhou para mim e disse: "Parabéns. Você sabe o que você iria ganhar como prêmio?". E eu disse: "Como assim? O que eu iria ganhar? Eu não vou ganhar esses prêmios?" E o diretor: "Não, esses você vai ganhar, mas é que nós íamos dar outra premiação ao invés desses prêmios". E eu perguntei: "O que seria o prêmio?" E o diretor: "O

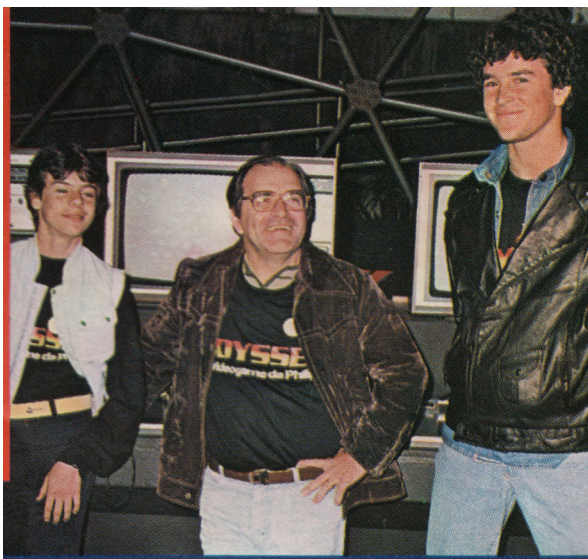
Quem é Samuel Lamas hoje?

Palestrante e Consultor Empresarial que conta com a ampla bagagem de já ter sido vendedor, balconista, supervisor, gerente comercial, tudo isto aliado ao aprofundamento de estudos em Marketing e Direção Comercial (CESMA-Espanha) e Marketing Digital (Hubspot/Google). É também especialista em Marketing de Conteúdo Avançado - Rock Content, Inbound Certified HubSpot Academy Cambridge, Massachusetts, EUA. No período em que esteve morando na Espanha, Samuel Lamas trabalhou em importantes empresas internacionais como Leroy Merlin e Gipa. Atuou na rede Senac de Ensino - CTV - Centro de Tecnologia do Varejo como consultor empresarial, ministrando treinamentos técnicos de capacitação. Atuou também em treinamentos ministrados para o Sebrae, Fiesp e ACI's. Formado em Comunicação Social com Especialização em Publicidade e Propaganda e Marketing (UNAERP 1990).

carro do ano, o Escort!". Foi um balde de água fria na minha cabeça, porque, ao invés da Mobylette, eu ia poder ter um carro zerinho, algo atualmente na faixa de quarenta, cinquenta mil reais. O diretor disse que precisaria de uma certificação da Receita Federal, que demoraria cerca de sessenta a noventa dias por ser um prêmio acima de um determinado valor, que precisaria ser registrado e aprovado, que eles não haviam tido tempo hábil... Eu disse que esperava, mas ele falou que não dava mais e que os prêmios eram aqueles mesmos. E foi isso, eu fiquei com aquele tal de Escort na cabeça...

J80: O que você se lembra da mítica entrevista da revista *Veja*?

SL: Faz muito tempo, mas acho que foi assim: A Editora Abril ligou para mim e disseram que queriam que eu fosse fotografado no alto da torre da Globo lá na Paulista, e não sei se fui para São Paulo de novo, se foi no mesmo dia... Certamente,



Fábio, Hermínio e Samuel, campeões



Samuel Lamas, o campeão nacional

Samuel e outros campeões na Odyssey Aventura



PERSONALIDADES



A mítica foto, ao lado de outro campeão, na cobertura da torre da Globo

aconteceu depois. Eu devo ter ido, não sei se foi de avião, se foi de ônibus possivelmente, eu fui lá para São Paulo e aí eles fizeram a fotografia no alto da torre da Globo. Estávamos eu e o Fábio com o videogame Odyssey no meio. E aí eles fizeram a entrevista, que foi muito bacana e me deixou muito orgulhoso porque, fora a Globo, a Veja era o principal meio de comunicação no nosso país. Nessa altura do campeonato, eu já estava bastante famoso, já tinha ido à televisão também na RBTV, a emissora da Globo da nossa cidade, eles foram à minha casa fazer a entrevista. Os jornais locais também fizeram entrevista comigo, foram até a minha escola e entrevistaram os professores. A parte engraçada foi que os professores falavam que já sabiam que eu era algo "fora da curva" no bom sentido, que eu era um gênio, coisa e tal. Como era bom ficar famoso do dia para a noite, parece que todo mundo "dá um empurrãozinho"... Eu não era nada daquilo. Eu era um aluno normal, até muito pelo contrário, eu tinha dificuldades, sobretudo, em matérias como química, física, inglês... Eu era um aluno absolutamente normal. Eu tinha que me esforçar muito para conseguir passar, até porque eu trabalhava e estudava ao mesmo tempo, então eu tinha até que mudar de período, ao invés de estudar de manhã, estudava à tarde para poder conciliar com o trabalho que eu ti-



nha na época.

J80: Você se sentia mesmo como uma celebridade então?

SL: Eu me sentia sim... Ao mesmo tempo em que eu tinha esse meu lado "criança" de ter jogado um videogame que me fazia sentir muito bem, ser celebridade era uma coisa gostosa. Acho que ele tem tudo a ver com a serotonina que nós temos, que é essa química boa no cérebro. Eu gostava que as pessoas olhassem para mim com orgulho sabendo que eu era de Ribeirão, aproximavam-se de mim e alguns até pediam autógrafa. Eu comecei a entender como era esse mundo de pessoas muito famosas. As pessoas se aproximam e endeusam você, mas você é uma pessoa como qualquer outra. As pessoas ficavam olhando para mim, comentando, aproximavam-se, as crianças queriam dar a mão para mim, sabe, me pediam dicas. Era muito engraçado. Foi muito bacana!

J80



O belo troféu de campeão e o cartucho de "O Senhor das Trevas!"



A NOVA REVISTA ODYSSEY AVENTURA CHEGOU!

Marcus Vinicius Garrett Chiado

O incansável Rafael Cardoso, criador de jogos para o Odyssey, tais como Haunted Woods, Laser Blitz e Wildlife, acaba de dar mais vida àquele console com o lançamento da nova edição da revista Odyssey Aventura. Como destaques, ela traz alguns lançamentos da novíssima safra de cartuchos, dicas sobre o jogo Amok e mais! As próximas serão realizadas em parceria com os amigos do Odyssey Brasil, grupo no qual os exemplares impressos também poderão ser encontrados.

Nas palavras do próprio Rafael: "Havia um tempo em que se viam os balcões do Mappin repletos de cartuchos Odyssey. Era meu passeio predileto nas minhas idas à capital. Naquele tempo também ficávamos ansiosos pela próxima Odyssey Aventura, era um mundo mágico de sonhos. Um dia, acordamos e tudo havia sumido

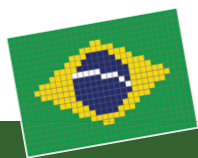
(até o Mappin se foi). Minha intenção, quando comecei a fazer os jogos, era trazer toda essa magia de volta, novos jogos, novas revistas. Os jogos vieram, faltava a revista. Engavetada há algum tempo, finalmente decidi dar esse pontapé inicial e imprimir a edição número 9. Essa 'primeira' edição imprimiri como brinde àqueles que adquiriram o jogo "Terras Proibidas" e, de fato, deveria ter chegado juntamente com o jogo, mas tivemos alguns atrasos e (infelizmente) alguns probleminhas. Àqueles que já receberam o jogo, em breve enviarei a revista. Espero que gostem e aguardem os próximos números".

Quer estar em dia com as novidades sobre o Odyssey? Visite:

Jogos para Videogame Odyssey:
<https://www.facebook.com/Jogos-para-Videogame-Odyssey-482490982151597/>

Odyssey Brasil:
<https://www.facebook.com/videogameodyssey/>





VARIX VC 50

História e Legado do Mítico TRS-80 Color Nacional

Luciano Scharf

Em 1976 os senhores Francis Rumenos Piedade (engenheiro eletrônico), Álvaro Piedade (engenheiro civil) e João Eugênio Piedade Neto (engenheiro civil) constituíram a empresa Engetécnica Engenharia Comércio e Indústria Ltda., que posteriormente teria a razão social alterada para Varix Indústria Eletrônica Ltda., e depois Varixx Indústria Eletrônica. Ao longo de seus 43 anos de história, a Varixx Indústria Eletrônica especializou-se na produção de equipamentos eletrônicos de potência, área em que é detentora de várias patentes tecnológicas, resultado da cultura de pesquisa, inovação e contínuo desenvolvimento instituído na empresa. Entre 1983 e 1985, a Varixx produziu o Varix VC 50, microcomputador compatível com a linha TRS-80 Color. O Varix VC 50 era um computador completo e versátil, existiam versões com opcionais, tais como monitor e unidades de disco flexível integrados, destinadas a atender as necessidades do usuário doméstico e as demandas nas áreas de informatização comercial e industrial. O catálogo do VC 50 oferece soluções empresariais completas de hardware e software, com destaque às soluções para usinas de cana-de-açúcar, destilarias e empresas agropecuárias.

Concomitante ao encerramento da comercialização do VC 50, em 1985 a Varixx Indústria Eletrônica iniciou a produção dos jigs de teste, equipamentos especializados para suprir a necessidade de automação de processos e protocolos de testes e controle de qualidade para renomados fabricantes de eletrônicos, autopeças e computadores, entre eles Philips Brasil, Philips Argentina, IBM e Bosch.



Diante das poucas informações a respeito do Varix VC 50 disponíveis para consulta, o Sr. Francis Rumenos Piedade, Diretor de Engenharia da Varixx Indústria Eletrônica, gentilmente concedeu a seguinte entrevista à Jogos 80.

Jogos 80: Sr. Francis, quais são as principais características do VC 50?

Francis Rumenos Piedade: O VC 50 foi idealizado para uso comercial e industrial. Ele foi desenvolvido inicialmente com placa única para uso pessoal e posteriormente com arquitetura múltipla, com CPU com conectores para as placas de periféricos. O hardware foi melhorado em relação ao datasheet original da Motorola e, diferentemente do TRS-80 Color Computer da Radio Shack, o VC 50 tinha todas as linhas de endereço e sinais com drives para permitir levar os sinais à distância com flat cables e melhorar a estabilidade e confiabilidade. A transcodificação para o sistema de cores PAL-M também foi realizada internamente. O VC 50 possuía saída de vídeo colorida com conexão através de RF ou vídeo composto, entretanto, devido aos tubos de raios catódicos (CRT) utilizados no monitor integrado ao VC 50 serem os mesmos utilizados nos caixas eletrônicos da época, a imagem ficava em preto e branco no VC 50, e colorida em monitores ou em TVs externos. As linguagens de programação disponíveis eram o Varix Basic (versão personalizada do Disk Extended



NOSSA HISTÓRIA

Color Basic) e o Assembler.

J80: Qual a data aproximada de lançamento do Varix VC 50? Existe uma estimativa de quantos VC 50 foram fabricados?

FP: O VC 50 foi lançado no final do ano de 1983, infelizmente, não recordo a data exata. Estimo que foram produzidas entre 500 e 1000 unidades do VC 50. As vendas eram realizadas diretamente pela Varixx, sem intermediários. Não chegamos a produzir em grande quantidade porque percebemos logo que este projeto não seria lucrativo, decidimos descontinuar a venda para uso pessoal e manter somente a produção de placas com as mesmas características de hardware do VC 50 para aplicação em equipamentos industriais, os quais mantivemos em produção por aproximadamente 15 anos após o encerramento da comercialização do VC 50.

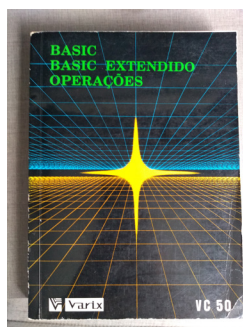
J80: O design do gabinete, com teclado e unidades de disco integradas e o slot para ROM Packs na parte frontal, foi desenvolvido pela própria Varixx? Qual o público alvo ou nicho de atividade que a Varixx pretendia alcançar com seu novo produto?

FP: Existiam duas versões do VC 50, uma delas com e outra sem o monitor integrado. O design da versão all in one do VC 50 foi projetado inteiramente pela Varixx. Pretendíamos alcançar um nicho de usuários



mais exigentes do ponto de vista de design e também pequenos negócios e escolas. O VC 50 em sua versão sem monitor integrado remete

Em destaque, o buffer entre as linhas de endereço presentes no conector de expansão e o processador MC6809EP.



Acima, capa do Manual do VC 50. Ao lado, VC 50 em sua versão com monitor integrado.

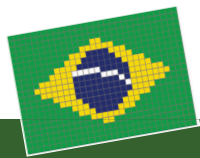
A inscrição Programming System V720 no console remete a um programa opcional para gravação de EPROM e EEPROM que era fornecido pela Varix.



ao design do Zenith Z-100, belíssimo computador norte-americano.

J80: Quais os principais motivos para projetar um computador inspirado no TRS-80 Color Computer da Radio Shack?

FP: O Varix VC 50 foi o primeiro produto microprocessado da Varixx. É difícil lembrar-me de toda a lógica na época, mas acredito que a decisão foi fundamentada principalmente em consideração à boa relação custo-benefício. Os processadores MC6809EP produzidos pela Motorola eram versáteis, rápidos para a época, continham um complexo conjunto de instruções, documentação abundante e tínhamos contato direto com o representante da Motorola no Brasil. O PC que já estava sendo comercializado lá fora custava muito caro para o mercado incipiente ainda no Brasil. O Apple II que veio em seguida supriu uma brecha na relação custo-benefício entre os entry level e os PCs, e acabaram dominando esse patamar intermediário por um bom tempo em detrimento do TRS-80 Color Computer, pois a Apple teve mais apelo comercial e de marketing. Isso também ajudou na decisão de descontinuar a produção do VC 50, aproveitando o know how adquirido durante o desenvolvimento do VC 50 para manter o foco em aprimorar e ampliar nossa linha de dispositivos industriais. Atualmente todos os nossos produtos são baseados em microcontroladores e já utilizamos dezenas de modelos



NOSSA HISTÓRIA



Estande Varix na Feira Internacional de Informática realizada no Parque do Anhembi, São Paulo, em 1983.

da Motorola, Texas Instruments, Microchip ST. Atualmente nossos produtos contam com arquitetura ARM Cortex M3 ou superior, por exemplo, a linha de sensores Zyggot exportada globalmente.

J80: Em sua opinião, a Reserva de Mercado (1984-1991) favoreceu a indústria da microinformática no Brasil? Quais os pontos positivos e negativos de acordo com a sua percepção?

FP: A minha opinião é que a reserva de mercado é sempre ruim para um país. Embora a fabricação dos jigs de teste tenha sido muito lucrativa para a Varix, não achei ruim quando a reserva de mercado terminou. A reserva de mercado em qualquer área atrapalha o progresso do país, prejudica a população. As indústrias também não têm acesso a máquinas e equipamentos de ponta. Na área de microinformática, não foi diferente.

J80: O projeto do Varix VC 50 foi aprovado pela SEI – Secretaria Especial de Informática?

FP: O projeto VC 50 foi realizado com capital próprio e, por não utilizar financiamento governamental, a aprovação prévia da SEI não era obrigatória. Che-

gamos a protocolar o pedido de aprovação na SEI, mas interrompemos o processo com a decisão de descontinuar a comercialização do VC 50. Os produtos da linha industrial não necessitavam de aprovação na SEI. Posteriormente usamos alguns benefícios de impostos mais baixos pela Lei da Informática, mas para a nossa linha industrial.

J80: O folder de divulgação do Varix VC 50 previa o lançamento de alguns periféricos e expansões (interface paralela, placa de expansão com cinco gavetas, expansão de memória 128K, Controlador de Winchester Disk Drive, Real Time Clock, Sistema Operacional VOS-9). O senhor recorda qual(is) desse(s) projeto(s) chegou/chegaram a ser lançado(s) comercialmente?

FP: Nenhum deles chegou a ser lançado para venda devido à interrupção da produção do VC 50 mas, em nível de acessórios para a linha industrial, outras coisas foram implementadas, como placa e interface de leitura de encoders e réguas digitais, Real Time Clock e outros de acordo com a necessidade do projeto.

J80: Quais eram os produtos desenvolvidos a partir da arquitetura do Varix VC 50?

FP: Desenvolvemos jigs de teste que foram utilizados nas linhas de produção da Philips, Bosch e IBM. A IBM possuía um subconjunto da fonte de alimentação testado e calibrado por um jig de teste que continha todo o hardware do VC 50 montado internamente. Projetar e fabricar Jigs de teste era uma atividade lucrativa durante a reserva de mercado, pois tudo tinha que ser feito nacionalmente. Recebíamos os projetos e desenhos das placas e projetávamos todos os jigs da linha de pro-



Demonstração do VC 50 no Estande Varix na Feira Internacional de Informática realizada no Parque do Anhembi, São Paulo, ano de 1983.



dução, alguns jigs com até mais de 100 agulhas, cada aparelho da linha de áudio e receptores da Philips, por exemplo, demandava até 10 jigs, pois normalmente a fábrica mantinha duas linhas de produção concomitantes e havia jigs de teste para várias etapas da produção como teste e calibração da placa, subpartes e teste e calibração final. Também desenvolvemos equipamentos para leitura de coordenadas para máquinas numéricas C.N.C. e maletas de gravação da programação de usinagem em C.N.C.'s. Chegamos a desenvolver um C.N.C. completo com esse hardware, com placas de leitura de encoder, seis eixos, interpolação circular, compensação de desgaste de ferramenta e outras funções. O software para controle foi desenvolvido em Assembler 6809 puro e a listagem impressa media em torno de 40 centímetros. O protótipo deste C.N.C. foi concluído, completamente funcional, mas decidimos não iniciar a produção em série devido ao alto custo de marketing necessário e ao estágio de desenvolvimento dos concorrentes internacionais nessa linha de produtos.

J80: A Varixx oferecia algum tipo de acompanhamento ou suporte ao usuário? Como era realizado este atendimento?

FP: Não tínhamos ainda nenhuma assistência técnica terceirizada, pois estava tudo muito no início. A assistência técnica e o suporte ao usuário eram realizados pela fábrica. A experiência foi boa, aproximava o cliente e fidelizava a marca, tanto que até hoje para nossos equipamentos industriais a assistência técnica e o suporte são realizados pela própria Varixx.



Estande Varixx na Feira Internacional de Informática realizada no Parque do Anhembi, São Paulo, em 1984. Na foto, o VC 50 e alguns de seus "descendentes": VIC 200, ao lado direito o protótipo CNC e a Unidisk, e atrás um jig de teste fabricado para a IBM, todos com hardware VC 50 embarcado.

J80: Qual a estratégia de divulgação adotada à época do lançamento do Varix VC 50?

FP: Participamos de duas feiras de informática em São Paulo. O VC 50 despertou o interesse de vários grandes varejistas da época, porém, eles usavam a força que tinham para ditar os preços. Se mantivéssemos a produção pelo valor que queriam pagar, certamente teríamos colocado a empresa em situação de risco, como aconteceu com muitos outros fabricantes. Tomamos a decisão correta e, das empresas

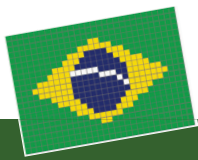
que produziram computadores pessoais na época, a Varixx é uma das únicas ainda em operação.

J80: A Varixx chegou a cogitar o lançamento de outro computador?

FP: Sim. Chegamos a cogitar produzir clones do PC. Fizemos alguma coisa nesse sentido, inclusive a "tropicalização" do sistema operacional, mas só mantivemos isso para a nossa linha industrial em jigs de teste.

J80: Quais as melhores lembranças da época de fabricação do Varix VC 50?

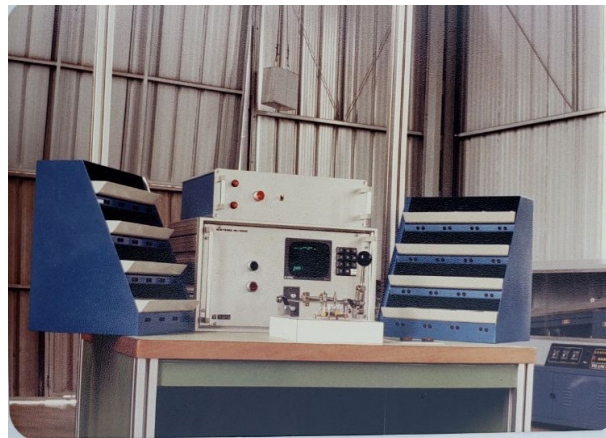
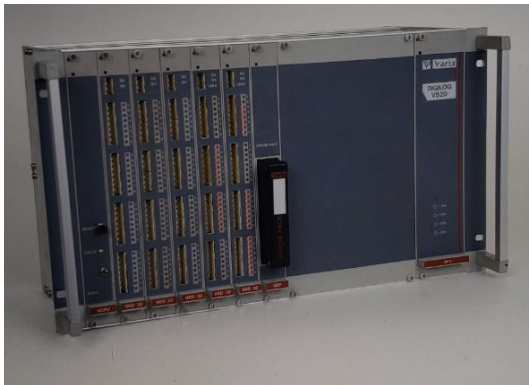
FP: Sem dúvida foi o desafio de produzir placas de circuito multilayers, comprar circuitos integrados e outros insumos de difícil aquisição no mercado na época e até conseguir informações técnicas confiáveis e ter conseguido levar adiante o projeto. Foi muito gratificante em termos de aquisição de tecnologias, que depois foram aplicadas em nossos equipamentos de teste e outros. O reconhecimento



NOSSA HISTORIA



Como curiosidade, alguns equipamentos fabricados pela Varix: à esquerda, o Unidisk VID160, gravador e leitor de disco para acoplamento em máquinas CNC para descarregar a programação de usinagem; abaixo à direita, Jig de Teste Automático para Ignição Eletrônica Automotiva, utilizado pela Bosch para calibrar o valor ideal de um resistor a ser colocado na placa ao invés de usar trimpot, pois a placa era encapsulada; abaixo à esquerda, Digilog V520, um dos primeiros CLP – Controlador Lógico Programável do Brasil utilizado para automações em geral.



a empresa por muito tempo. Graças ao know how adquirido no projeto VC 50, iniciamos a era dos produtos microprocessados, evoluímos muito e crescemos enquanto outras empresas contemporâneas da área, infelizmente, encerraram as suas operações. Atualmente a Varix compõe um grupo de cinco empresas (Varix Indústria Eletrônica Ltda., Amatools Comercial e Importadora Ltda., Proteplus Comercial e Importadora Ltda., Ritec Comercial e Importadora Ltda. e Onetria Science Indústria, Im-

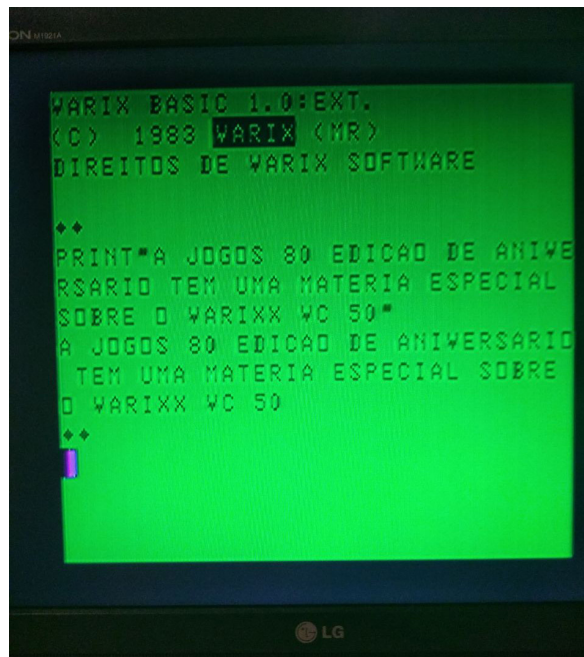
público da imprensa especializada na época sobre a qualidade do VC 50 foi muito recompensador. Muitas pessoas da região de Piracicaba aprenderam a programar em BASIC no VC 50 em uma escola de informática chamada Softplus a qual chegou a ter mais de 500 alunos concomitantemente. Até hoje encontro diversos profissionais, que atuam na área de TI, que comentam sobre o VC 50 ter sido o primeiro computador que operaram e no qual deram seus primeiros passos. Muito orgulho em ter participado do início da vida profissional de tantas pessoas.

J80: Qual foi a importância do projeto VC 50 na ótica da Varix?

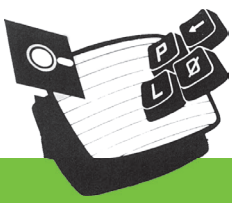
FP: O VC 50 e seus produtos derivados ajudaram a manter

portação e Exportação de Cosméticos Ltda.) e aproximadamente 300 colaboradores. Empreender no Brasil é um desafio, mas acreditamos na empresa, em nossos produtos e na capacidade de nossos colaboradores.

J80



À esquerda, foto de tela real produzida pelo próprio Varix VC-50 "de verdade", especialmente para este artigo!



MAIS CORES PARA O SEU

Sinclair

ZX Spectrum

Parte 3

Robson França

Fantasma na máquina

Nos anos 80 os microcomputadores domésticos poderiam ter muitas finalidades, mas seu uso principal sempre foi com jogos eletrônicos. Mesmo que o projeto original do equipamento não contasse com os recursos necessários para esse fim, não havia problema porque os programadores e entusiastas buscavam soluções criativas e inteligentes para construir jogos dinâmicos e divertidos.

A palavra de ordem na concepção de linhas de computadores era economizar. Muitas ações que poderiam ser realizadas de forma otimizada por circuitos integrados dedicados eram realizadas pela CPU dos micros, pois tais circuitos integrados encareceriam o produto. Enquanto alguns microcomputadores – como o Commodore 64 e o MSX – contavam com um chip de som dedicado, vários outros – dentre eles o ZX Spectrum na sua versão 48 KB – não tiveram a mesma sorte ou recursos financeiros. Nesses casos os micros utilizavam apenas o microprocessador para gerar sons por um alto falante. Porém isso não impediu os músicos de jogos de compor trilhas sonoras incríveis para alguns jogos, usando técnicas avançadas de programação e muita criatividade. Basta ouvir a trilha sonora de jogos como Agent X no Spectrum e Shock Trooper no TRS Color para perceber que com talento e muito esforço é possível realizar coisas incríveis apesar das limitações.

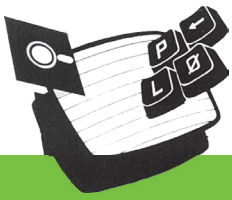
Assim como os recursos sonoros eram limitados, o mesmo pode ser dito quanto aos gráficos. Telas de fundo, várias cores na tela e sprites eram artigos de luxo. Para conseguir alguns desses recursos os programadores tinham que quebrar certas regras e, às vezes, literalmente desenhar a tela pixel por pixel, controlando os tempos com muito cuidado. Se você jogou qualquer jogo do Atari 2600 já se deparou com telas com vários planos e vários sprites simultâneos. Para conseguir esses efeitos, muita programação e conhecimento técnico foram necessários.

“Aliás, o que são sprites?”. Talvez este questionamento tenha passado pela sua mente. Sprites são ob-



Um TRS-80, micro que não foi pensado para jogos, mas teve alguns jogos assim mesmo.





Galaxian do Atari 2600. Um exemplo de jogo com mais de dois sprites na tela ao mesmo tempo.

jetos gráficos que conseguem se mover de forma independente na tela sem interferir com que está sendo exibido. Naves inimigas, fantasmas, devoradores de cápsulas, encanadores, enfim, qualquer coisa que se mova de forma autônoma e sobreposta ao que já está desenhado na tela é um sprite. Os sprites estão associados com um padrão de bits (bitmap), indicando quais pixels devem ser desenhados e quais são transparentes. Além disso, os sprites possuem atributos, como a sua posição na tela (x,y), a cor (ou as cores) em que deve ser desenhado, etc. Dependendo da forma como os sprites são desenhados, outros atributos se tornam disponíveis, como a possibilidade de desenhar o sprite com o tamanho dobrado, rotacionado ou espelhado.

Tratando especificamente da linha ZX Spectrum, esta não conta com um chip dedicado para sprites. Sua tela gráfica possui 256 pixels de largura por 192 linhas de altura, com 15 cores que podem ser designadas para grupos de 8 por 8 pixels, como explicamos previamente em outros artigos aqui na Jogos 80. Acender ou apagar um pixel está apenas a um POKE de distância, ou seja, basta alterar o valor de um endereço da memória RAM responsável pela tela e alterar em outra região da memória a tabela de cores. Desenhar sprites nesse cenário implica a leitura da memória RAM para saber quais pixels devem ser mantidos e quais devem ser alterados, e uma escrita na RAM nos locais corretos para que o sprite apareça e com as cores corretas. Todas essas operações são realizadas pela CPU, o que funcionava como limitador de operações mais complexas em jogos de ação.

Mas como seria se o Spectrum tivesse um hardware gráfico dedicado para cuidar dos sprites?

Sprites no Next – Bancos e o Básico

O ZX Spectrum Next possui tantos recursos que precisaríamos de uma edição inteira da Jogos 80 para cobrir todos eles. Assim iremos focar neste artigo em três itens: a paleta de cores, os bancos de memória e os sprites.

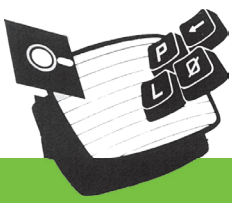
Na sua configuração padrão, o ZX Spectrum conta com apenas 15 cores. O Next aumenta esse número para 256 cores simultâneas de um total de 512 cores, com 8 tonalidades de vermelho, verde e azul. Para escolher quais cores serão exibidas na tela são utilizadas paletas de cores. Os sprites em particular contam com 2 paletas, podendo cada sprite escolher qual paleta será usada. Se não ocorreram alterações na paleta de cores, as 256 cores irão corresponder a todas as combinações possíveis de vermelho e verde, e os tons de azul definidos por apenas dois bits. O terceiro bit virá do resultado da operação OU entre os dois bits:

Bit 0	Bit 1	Bit 0 OU Bit 1	Tonalidade
0	0	0	0
0	1	1	3
1	0	1	5
1	1	1	7

Tabela 1: As tonalidades de azul de acordo com os bits 0 e 1.

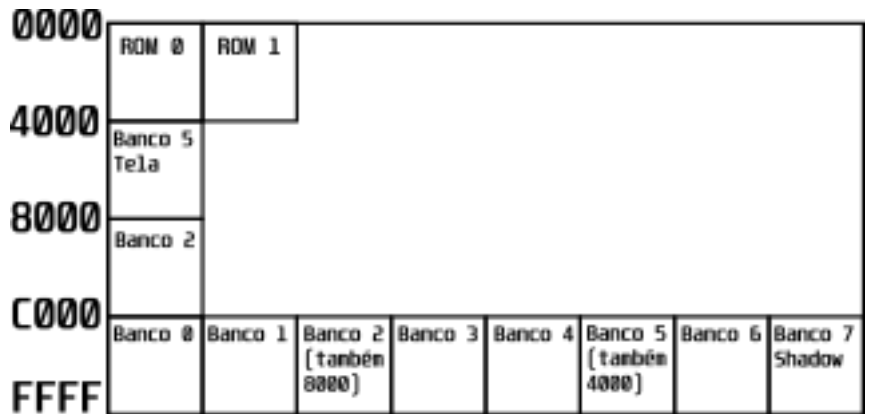
Dessa maneira é possível formar uma cor 100% preta (todas as cores em 0) e uma cor 100% branca





(todas as cores em 7). Essas informações são importantes para conversões de gráficos de outras plataformas. Utilizando instruções do NextBASIC ou códigos em linguagem de máquina é possível escolher qualquer uma das 512 cores para cada item da paleta.

Em relação à memória, a CPU do ZX Spectrum é o Zilog Z80, de 8 bits e capaz de endereçar até 64 KBytes de memória. Talvez você se pergunte como o Spectrum e outros micros que utilizam do mesmo processador conseguem utilizar uma memória maior que 64 KBytes? O truque consiste em ter um hardware adicional que disponibiliza partes da memória adicional dentro do espaço de endereçamento do Z80, charveando blocos ou bancos de memória. O Spectrum 128 trabalha com oito bancos de 16 KBytes que podem ser selecionados e disponibilizados a partir do endereço C000 (49152). Alguns bancos também podem ser acessados em outras áreas da memória e terão outras finalidades, como podemos ver na figura ao lado (fonte: World Of Spectrum).



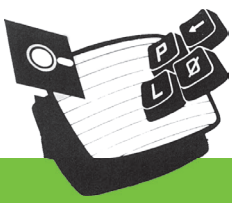
Mapa de memória do Spectrum 128 com os bancos de memória

Quando o banco 2 é selecionado ele também fica disponível no endereço 8000. Por sua vez, o banco 5 fica disponível no endereço 4000, que é onde se encontra a memória de vídeo do Spectrum. Finalmente é possível dizer ao Spectrum 128 que ele deve desenhar o que se encontra no Banco 7 (shadow) ao invés do Banco 5. Desta forma podemos desenhar em um dos bancos e exibi-lo somente quando toda a tela estiver pronta, e ir alternando entre os bancos 5 e 7. Esse recurso é denominado double buffering e ele evita o efeito indesejável da tela aparecer enquanto está parcialmente montada. Outro recurso útil disponível no Spectrum 128 é a possibilidade de chavear entre a ROM padrão do 128 e a ROM do Spectrum 48 com o seu respectivo BASIC. A memória ROM sempre ficará no início da memória, no endereço 0000.

No Next o conceito de bancos é semelhante, porém, com algumas diferenças. Em primeiro lugar, devido à quantidade de memória do Next ser maior, há uma quantidade maior de bancos: 48 para o Next de 1 MByte de memória, 112 para o Next de 2 MBytes. Essas são as quantidades de páginas do NextBASIC, que trabalha com bancos de 16 KBytes. Porém internamente o Next trabalha com bancos de 8 KBytes, o que faz com que a numeração das páginas vá de 0 até 223. Além disso, diferentemente do Spectrum 128 que mapeia os bancos em sua maioria apenas no último trecho da memória de 64 KBytes (a partir do endereço 0xC000), o Next consegue mapear qualquer memória em qualquer banco, e os bancos iniciam nos endereços 0x0000, 0x2000, 0x4000 etc. Neste primeiro artigo vamos usar o NextBASIC portanto não precisamos nos preocupar com todos os detalhes dos bancos no Next. Entretanto para utilizar todo o potencial do Next, trataremos dos bancos novamente em artigos futuros.

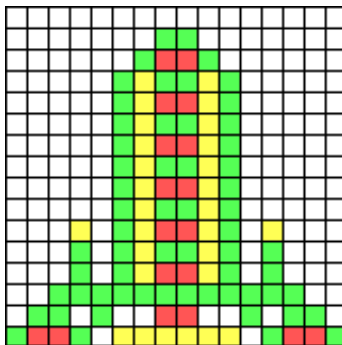
Os bancos iniciando do número 9 em diante estão disponíveis para ser utilizados livremente pelos programadores. Para utilizar os bancos abaixo de 9, alguns cuidados extras devem ser tomados, especialmente devido ao NextBASIC. Para utilizar a memória de padrões no NextBASIC, devemos primeiro guardar os padrões em um banco e, em seguida, utilizar o comando SPRITE BANK para copiar os padrões do banco de memória para a memória reservada de padrões de sprites.





Os sprites do Next são de 16 pixels de largura por 16 linhas de altura, com 4 ou 8 bits por pixel, o que permite 16 ou 256 cores, sendo que uma das cores será usada como a cor de transparência. Há uma memória reservada para os padrões de sprites que possui 16 KBytes de tamanho, o que permite que sejam definidos 64 ou 128 padrões de sprites de acordo com o número de bits por pixel ou bpp: 64 para 8 bpp, 128 para 4 bpp. Para definir a cor transparente, deve ser utilizado um registro interno do Next (0x4B). Os valores padrão para a cor transparente são 0xE3 para os sprites com 8 bits por pixel e 03 para os sprites com 4 bits.

O padrão de sprites informa como o sprite será desenhado e será lido primeiro da esquerda para a direita e da parte superior para a parte inferior do sprite. São necessários 256 bytes para um padrão com 8 bits por pixel e 128 bytes para um padrão com 4 bits, sendo que cada byte corresponderá a dois pixels.



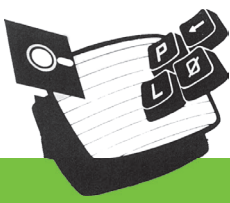
227	227	227	227	227	227	227	227	227	227	227	227	227	227	227	227
227	227	227	227	227	227	227	93	93	227	227	227	227	227	227	227
227	227	227	227	227	227	93	233	233	93	227	227	227	227	227	227
227	227	227	227	227	93	253	93	93	253	93	227	227	227	227	227
227	227	227	227	227	93	253	233	233	253	93	227	227	227	227	227
227	227	227	227	227	93	253	93	93	253	93	227	227	227	227	227
227	227	227	227	227	93	253	233	233	253	93	227	227	227	227	227
227	227	227	227	227	93	253	93	93	253	93	227	227	227	227	227
227	227	227	227	227	93	253	233	233	253	93	227	227	227	227	227
227	227	227	227	227	93	253	93	93	253	93	227	227	227	227	227

Ao todo, 128 sprites podem ser desenhados na tela, com uma limitação de cerca de 100 sprites na mesma linha horizontal (scanline). Essa limitação é aproximada, pois depende se os sprites estão ampliados ou não (100 é o montante garantido se for sem ampliação). Esta é a relação de alguns atributos dos sprites:

Nome	Valores	Descrição
Posição X	De 0 a 320	A posição X do sprite
Posição Y	De 0 a 256	A posição Y do sprite
Offset da Paleta	De 0 a 15	Um valor a ser adicionado às cores do padrão de sprites. Caso o padrão seja 4 bpp, este valor será multiplicado primeiramente por 16 para ser adicionado à cor presente no padrão
Espelhamento horizontal	0 ou 1	Se ativo o sprite é exibido espelhado
Espelhamento vertical	0 ou 1	Se ativo o sprite é exibido "de cabeça para baixo"
Rotação 90 graus	0 ou 1	Se ativo rotaciona o sprite 90 graus em sentido horário
Visível	0 ou 1	Se o sprite está visível
Padrão de sprite	De 0 a 63 (127 para 4 bpp)	Qual padrão será usado para desenhar este sprite

A seguir um exemplo de como desenhar um sprite no centro da tela utilizando os comandos disponíveis no NextBASIC para tratamento de sprites.





```
4 REM BANCO 9 ESTA DISPONIVEL
5 BANK 9 ERASE
10 REM PADRAO DE UM SPRITE
20 DATA 227,227,227,227,227,227,227,227,227,227,227,227,227,227,227
30 DATA 227,227,227,227,227,227,227,93,93,227,227,227,227,227,227
40 DATA 227,227,227,227,227,227,93,233,233,93,227,227,227,227,227
50 DATA 227,227,227,227,227,93,253,93,93,253,93,227,227,227,227
60 DATA 227,227,227,227,227,93,253,233,233,253,93,227,227,227,227
70 DATA 227,227,227,227,227,93,253,93,93,253,93,227,227,227,227
80 DATA 227,227,227,227,227,93,253,233,233,253,93,227,227,227,227
90 DATA 227,227,227,227,227,93,253,93,93,253,93,227,227,227,227
100 DATA 227,227,227,227,227,93,253,233,233,253,93,227,227,227,227
110 DATA 227,227,227,227,227,93,253,93,93,253,93,227,227,227,227
120 DATA 227,227,227,253,227,93,253,233,233,253,93,227,253,227,227
130 DATA 227,227,227,93,227,93,253,93,93,253,93,227,93,227,227
140 DATA 227,227,227,93,227,93,253,233,233,253,93,227,93,227,227
150 DATA 227,227,93,93,93,93,93,93,93,93,93,93,227,227
160 DATA 227,93,93,227,93,227,227,233,233,227,227,93,227,93,93,227
170 DATA 93,233,233,93,227,253,253,253,253,253,253,227,93,233,233,93
180 FOR I=0 TO 255
190 READ C
195 REM BANK PODE SER USADO COMO PREFIXO PARA OUTROS COMANDOS, COMO POKE
197 REM NESTE CASO, O POKE IRA ESCREVER NO BANCO 9
200 BANK 9 POKE I, C
210 NEXT I
215 REM SPRITES NO BANCO 9, OFFSET 0, PADRAO INICIAL 0, 1 PADRAO
220 SPRITE BANK 9,0,0,1
225 REM SPRITE 0 NO CENTRO DA TELA (128,96)
227 REM USANDO O PADRAO 0 (O PRIMEIRO), VISIVEL SEM MODIFICACOES (1)
230 SPRITE 0,128,96,0,1
235 REM HABILITAR OS SPRITES
240 SPRITE PRINT 1
250 GO TO 250
```

Sprites - Descendo o nível

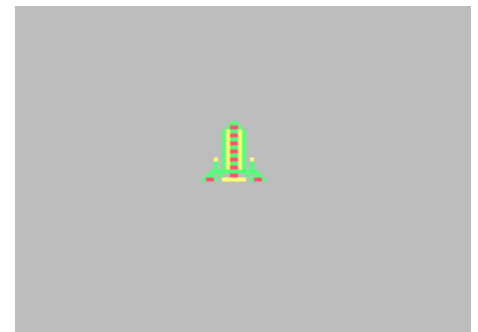
Utilizando linguagem Assembly o código acima ficaria assim sem utilizar os bancos de memória:

```
ORG 50000

; Selecionar o sprite 0, padrao 0
LD A, 0
LD BC, $303B
OUT (C), A
PUSH HL

; Escrever o padrao que esta em spr_ptr
; Como o padrao eh de 8 bits por pixel, sao necessarios 256 bytes
; $5B serve para escrever na memoria de padroes de sprites

LD HL, spr_ptr
LD D, 0
LD BC, $005B
lp1: LD A, (HL)
OUT (C), A
INC HL
DEC D
JR NZ, lp1
```



Nosso primeiro Sprite desenhado pelo NextBASIC.



“Retrocoiso” - O Retrogaming em Portugal e no Brasil

Filipe Veiga

Em um mundo cada vez mais conetado, é cada vez mais fácil encontrar pessoas de diferentes origens, mas que partilham os mesmos interesses. Isto também acontece no universo do Retrogaming e da Retrocomputação. Brasil e Portugal partilham língua e cultura, mas a distância geográfica e histórica ditou uma separação, que também se reflectiu no modo como os computadores cresceram em cada país. Brasil passou pela “famosa” reserva de mercado que caracterizou uma época rica em clones. Portugal teve sua Timex “portuguesa”. Brasileiros viram nascer “Amazônia” e outros clássicos que marcaram gerações. Portugueses até hoje se lembram do “Paradise Café”. A brasileira Disprosoft. A portuguesa Astor. Duas realidades distintas? Entretanto o avanço tecnológico foi inexorável: o PC, a Internet, os devices mobile, a cloud, novas tecnologias uniformizaram o mundo da informação, e os anos 80 são hoje memórias e nostalgia. Mas será que brasileiros e portugueses enxergam suas memórias da mesma forma? Será que ambos se juntam em grupos tanto virtuais como presenciais, organizam convívios e partilham experiências ou exibem as suas coleções? Bom, para satisfazer a curiosidade dos leitores brasileiros, mostro aqui um vislumbre de um evento “retro” luso, decorrido em Gondomar, cidade vizinha do Porto, norte de Portugal.

O Gameday 2019 foi, na verdade, o agrupamento de vários eventos em um mesmo espaço, desde um festival de Robótica até à exposição de “Retrogaming”, esta última organizada por um grupo de amigos que se juntaram pelo interesse comum e acabando por se-

rem conhecidos pelo sugestivo nome de “Retrocoiso”! Em um amplo espaço foram expostos consoles e microcomputadores,

incluso para serem experimentados pelo público, por “míudos e graúdos” (expressão tipicamente portuguesa)! Como imagens valem por mil palavras, deixo aos leitores a tarefa de apreciarem algumas fotos e identificarem alguns dos equipamentos!

Concluindo, talvez afinal não existam tantas diferenças na forma como portugueses e brasileiros amam “retro”, aparte de alguns subtis mas importantes pormenores históricos, por exemplo: o ZX Spectrum e o Commodore Amiga foram reis e senhores no mundo luso, sendo apenas olhados de longe pelos MSX e Atari que tiveram pouca expressividade; acresce o fato dos consoles em Portugal terem sido mais influentes na década de 90 do que na década de 80. Mas é essa a diversidade que proporciona o prazer da descoberta. Como quando eu, um português, fui viver para o Rio de Janeiro, já há mais de uma década atrás, e ao ler uma Jogos 80 dei conta de todo um mundo tão diferente e, ao mesmo, tão familiar, quase como num episódio de Twilight Zone!





FERRO DE SOLDA

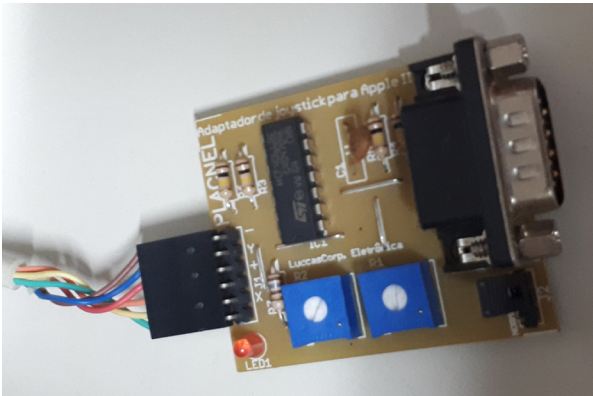
Caixa de cartucho MSX para AppleJoy

Clóvis Friolani

Essa plaquinha simples foi criada por Eduardo Luccas, da "LuccasCorp. Eletrônica", somente para colocar joysticks em seu Apple II. Foi amplamente divulgada e vendida para os aficionados por Apples II, porém, a placa vem solta, sem nenhuma caixa, tanto que seria possível adaptá-la dentro do próprio computador. Mas... aí vem um pequeno problema, os colecionadores não querem estragar seus micros ao fazer furos, preferem usar a AppleJoy solta, fora do Apple. Com isso, veio a necessidade de se arrumar uma caixa simples com algo que eu já tinha em casa: um cartucho de MSX vazio!

Abaixo há um passo-a-passo do que fiz para montá-la dentro da caixa. A minha possui alguns erros que foram corrigidos no desenho final. Divirtam-se.

Vamos à apresentação das peças:



Placa da AppleJoy



Caixa de cartucho MSX

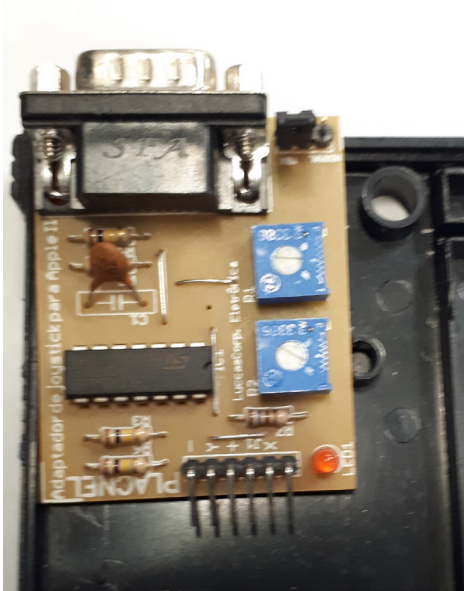


Caixa Aberta



FERRO DE SOLDA

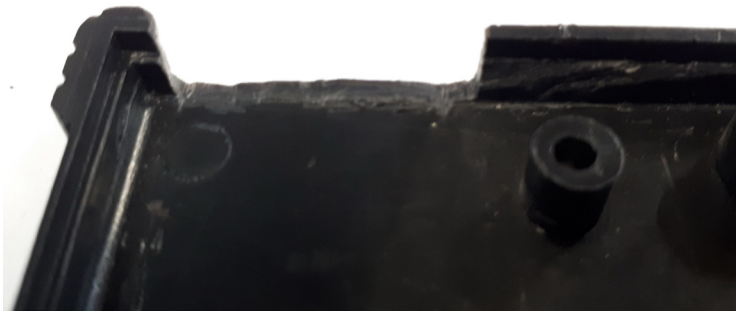
Vamos à montagem:



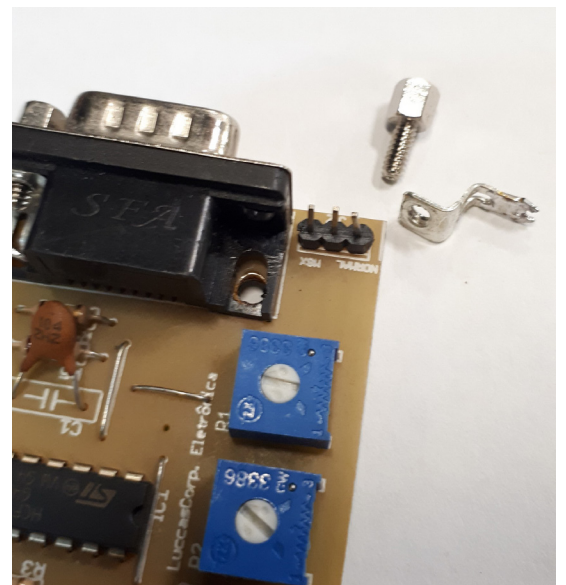
Posição da placa na caixa



Corte na torre



Corte na lateral (atenção: eu cortei demais, no desenho há as medidas certas).

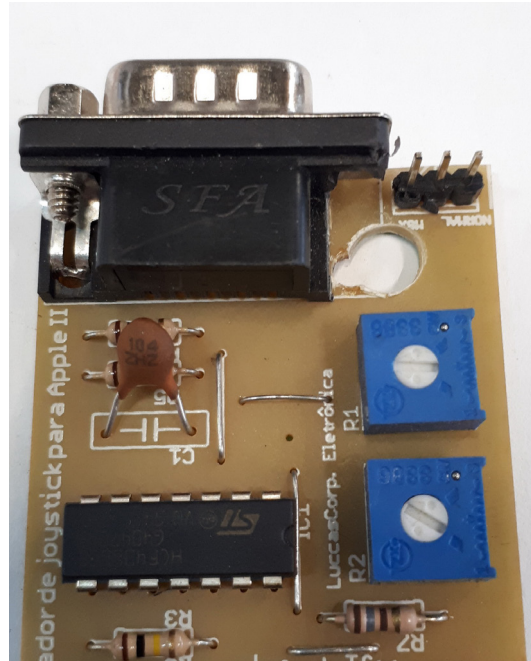
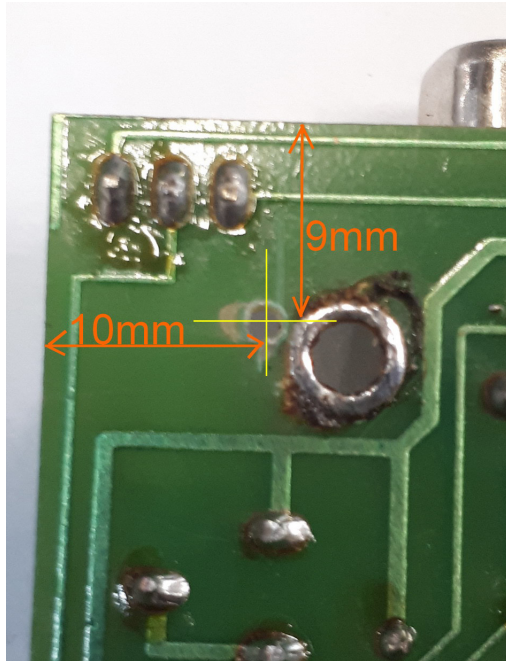


Dessoldar e soltar parafuso de fixação.

Não tem uma AppleJoy para o seu Apple II? Tem interesse em adquirir a interface? Acesse o site do fabricante e entre em contato, encomendando a sua: <http://www.luccas.com.br>



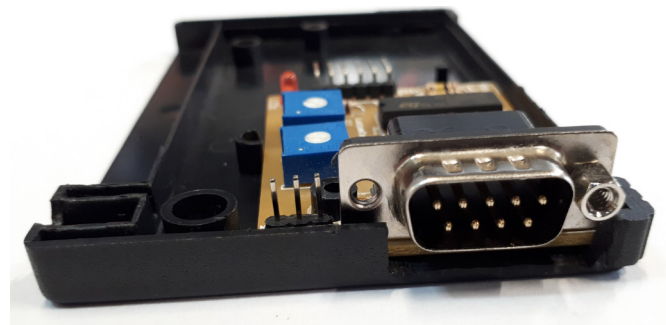
FERRO DE SOLDA



Fazer nova furação para encaixar na torre
(fiz furo com 2 mm, depois com 6 mm).



Placa encaixada no lugar.



Vista de frente.



Precisa limar/cortar a parte de cima da chapa do conector para a tampa fechar.



Furação da caixa, medidas no desenho final.



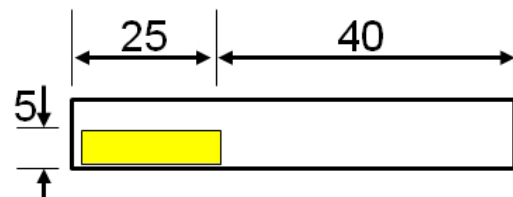
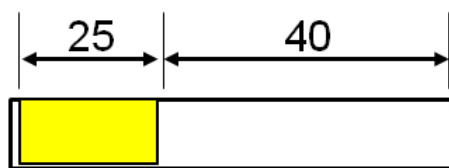
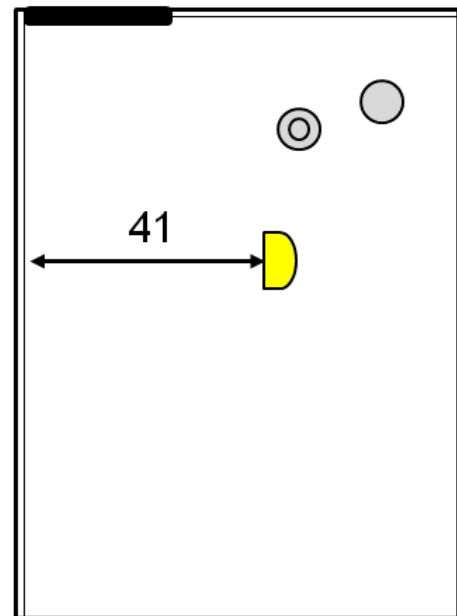
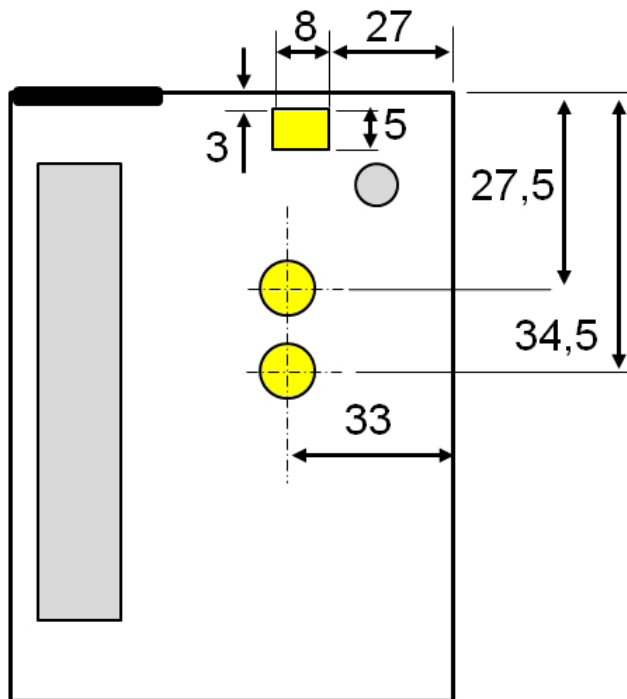
FERRO DE SOLDA



Montagem final.



Montagem final.



Desenho das medidas



Felizmente, eu estava errado!

Carlos Bighetti

No final de 2018, o Marcus Garrett me convidou para um novo projeto audiovisual: contar a história da chegada dos primeiros jogos de computador ao Brasil. Confesso que, num primeiro momento, temi quanto à viabilidade de se arrecadar fundos via financiamento coletivo. Me parecia algo restrito demais, uma temática específica demais, para um nicho específico demais. Mas, como o "não" a gente sempre já tem garantido, fizemos o planejamento da campanha, o Marcus Garrett elaborou o texto descritivo. Nesse meio tempo, por brainstorming, chegamos ao título final do filme. Tinha de ter o elemento "Loading...", exatamente assim, por uma questão metalinguística, como sempre explica o Marcus Garrett. O restante foi um amadurecimento das outras cinco opções de subtítulos que tínhamos.

A reunião na cozinha do Marcus Garrett foi decisiva para a formatação final da campanha e para

a gravação das nossas participações no vídeo. Editar o material foi o primeiro desafio. Primeiro, porque não havia um padrão de captação de imagens: cada um que enviou depoimento tinha feito um enquadramento diferente. Houve uma primeira versão do vídeo e, após alguns ajustes, visando mais fluidez, chegamos à segunda e definitiva versão. O Marcus escolheu a data que julgou mais oportuna e colocou a campanha no ar. Qual não foi nossa surpresa quando, apenas dez dias após o lançamento da ideia, o projeto já estava 100% financiado! Felizmente, eu estava errado! A campanha foi um sucesso! E a arrecadação não terminou aí. Empolgada com a certeza da produção do filme, a comunidade retrogamer continuou a contribuir e a incentivar. O efeito foi tão forte que, a fim de aproveitar a visita que o Divino Leitão faria a São Paulo, por questões pessoais, o entrevistamos no dia primeiro de maio, antes mesmo de a campanha acabar.

A partir daí, com planejamento e comunicação afiados, até a data de fechamento desta edição da Jogos 80, já fizemos dez, das cerca de vinte entrevistas. Não estamos prometendo nada, MAS se as coisas seguirem no ritmo em que estão caminhando, podemos, quem sabe, terminar o filme até o fim deste ano mesmo. Seria um presente para todos nós! Veremos...

Fique atento às novidades, acesse a página de Facebook do documentário:

<https://www.facebook.com/Loading-Nossos-Primeiros-Jogos-de-Computador-2316263458586721>

J80



Ao lado, Eduardo Neves, antigo sócio da Ciberne Software, é um dos entrevistados.