

Ano 21 - Número 29

JOGOS

A revista do entusiasta de videogames e microcomputadores clássicos



Os Guardiões da História Digital



Dossiê Microdigital



Mumpa Troll: Inteligência Artificial criando jogos



Joystick

- SpaceMaster X-7
- Alex Kidd in Shinobi World

**40 ANOS
DO
MSX
NO BRASIL**



C.P.U.

Colecovision e o Super Módulo	64
ESpectrum	05

CURIOSIDADES

Como a IA realizou sonho de criança	21
Os Guardões da Memória Digital	29

EDITORIAL

JORNAL DA TELINHA

JOYSTICK

Alex Kidd in the Shinobi World	27
Spacemaster X-7	27

NOSSA HISTÓRIA

40 anos do MSX no Brasil	08
Dossiê Microdigital	51

PERSONALIDADES

Marcus Vinicius Garrett Chiado	23
--------------------------------------	----

VITRINE

Livro: Hackers	18
----------------------	----

TELEX

Você se lembra do Wizard of War?	68
--	----



Edição 29 - Julho/2025

EXPEDIENTE

Editores

Eduardo Antônio Raga Luccas
Clóvis Friolani
Júnior Capela
Kao Tokio

Redatores desta Edição

Alexandre Bastos
Clóvis Friolani
Daniel Ravazzi
Eduardo Antônio Raga Luccas
João Fidelis
Junior Capela
Kao Tokio
Marcus Vinicius Garrett Chiado
Ricardo "Caçulo" Bueno
Saulo Santiago

Revisão

Equipe Jogos 80

Projeto gráfico e diagramação

LuccasCorp. Computer Division

Logotipo

Rick Zavala

Capa desta edição

Saulo Santiago

Agradecimentos

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Escreva para a Jogos 80:
revistajogos80@gmail.com

www.jogos80.com.br

<https://www.youtube.com/channel/UCrwwvF025yVT00Pj5W-K9Gw>





É com misto de emoção e gratidão que escrevo este editorial, o último sob minha responsabilidade. Desde 2004, a Jogos 80 tem sido uma grande parte da minha vida. Dediquei incontáveis horas a esta publicação, que nasceu com a missão de resgatar a rica história dos jogos eletrônicos no Brasil - e ao longo desses 21 anos, acredito que a cumprimos bem.

Nestas páginas, vocês encontraram entrevistas exclusivas com nomes nacionais e internacionais que moldaram a indústria, reviews de jogos clássicos e homebrews que mantêm a "chama acesa", projetos de eletrônica e mods, análises de equipamentos e hardware, programas para digitação e tantas outras coisas que alimentaram a nossa paixão coletiva. Até mesmo fitas cassetes com jogos inéditos - e um jogo especialmente criado para a nossa publicação por Filipe Veiga - foram lançados por nós!

Sou eternamente grato a todos que, de uma forma ou de outra, colaboraram com a Jogos 80. Em especial, quero expressar minha profunda gratidão aos nossos fiéis redatores, os quais dedicaram - e seguem dedicando - tempo e talento para trazer conteúdo de qualidade a cada edição. Não citarei nomes, vocês sabem quem são. E, claro, um agradecimento especial a vocês, leitores, que nos acompanham há 21 anos, tornando a revista o que ela é. Sem a paixão e o apoio de vocês, nada disso seria possível. MUITO OBRIGADO!

A partir desta edição, a Jogos 80 seguirá em excelentes mãos. Tenho o prazer de anunciar que meus amigos de longa data, Junior Capela, Kao Tokio e Clovis Friolani, assumirão o comando editorial, além do já 'tradicional' Eduardo Luccas, que continua firme-e-forte. Estou ciente do conhecimento e do amor que eles têm pelo universo dos videogames e dos microcomputadores, e sei que trarão uma nova energia e perspectiva à revista. Fico tranquilo e feliz em saber que ela continuará a crescer e a evoluir com 'os meninos' no comando.

Quanto a mim, atuarei agora como assessor e revisor, mas também como "palpiteiro de plantão", ou seja, estarei sempre por perto, contribuindo e ajudando no que for preciso, além de manter meu costume de escrever artigos e reviews. O elo que me conecta à Jogos 80 é inquebrável e continuarei a fazer parte desta incrível jornada...

Marcus Garrett
Ex-editor da Jogos 80

Jornal da Telinha

Márcio Ehrlich nos deixa!

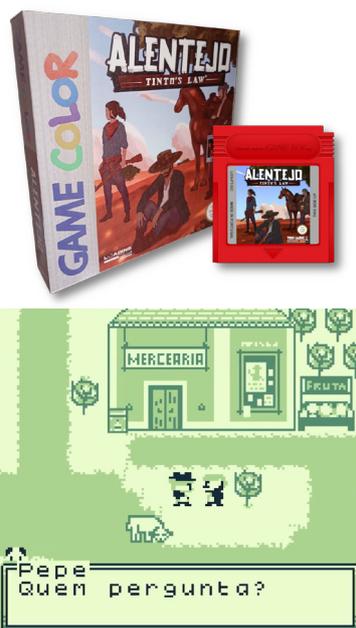
Lamentamos o falecimento do jornalista Márcio Ehrlich, também publicitário e artista, ocorrido no dia 24 de fevereiro deste ano. Ele se notorizou por fundar e editar o Janela Publicitária, um dos principais portais de notícias sobre o mercado de publicidade no Brasil. Além da significativa contribuição ao jornalismo especializado, teve uma carreira como ator, participando de diversas novelas e minisséries - até mesmo da Globo. Figura influente no mercado da comunicação e da publicidade, atuou em diversas associações e coordenou o Prêmio Colunistas. Aos fãs dos jogos eletrônicos, Márcio escreveu o livro “Videogames”, da Editora Campus (1986), abordando os primeiros aparelhos surgidos em solo pátrio, e assinou uma coluna no jornal O Globo, a “Vídeo Guia”, em que fazia reviews de jogos num período em que praticamente ninguém os escrevia. Aos 74 anos, teve um choque séptico e sofreu falência de múltiplos órgãos. Que descanse em paz.



Alentejo: Tinto's Law para o Game Boy

Um Western Europeu do século XIX emerge sob o Sol escaldante da Península Ibérica: trens, foras da lei, barris e contrabando — prepare-se para uma terra em que o calor e os mistérios são eternos. Em Alentejo: Tinto's Law, novo título da Teknamic Software, você conhecerá Gildo e precisará ajudá-lo a arregimentar uma gangue a fim de enfrentar o regime autoritário do Barão Tinto. Percorra diversos lugares, explore cavernas e minas, atravesse a fronteira com a Espanha e desafie Tinto e suas leis opressivas numa emocionante aventura. Converse com os moradores locais, explore cenários, participe de tiroteios e complete missões repletas de humor e de personagens excêntricos. O pacote inclui caixa, cartucho, manual de instruções e um mapa, garantindo uma experiência completa para os fãs. O jogo é compatível com os consoles Game Boy Classic, Game Boy Pocket, Game Boy Color, Game Boy Advance e Game Boy Advance SP. O preço: 20 Euros mais frete.

<https://teknamic.com/product/alentejo-tintos-law>



Chegou o MiSTer Multisystem 2

Com pré-venda iniciada em maio de 2025 pela Heber Ltd., do Reino Unido, o MiSTer Multisystem 2 é um console baseado no projeto MiSTer FPGA e foi projetado para rodar jogos de uma vasta gama de sistemas clássicos com altíssima fidelidade, graças à replicação de hardware do FPGA. O aparelho possui design próprio e é um sistema “all-in-one”, compatível com uma ampla variedade de controles e periféricos originais através de adaptadores e módulos, mantendo a autenticidade da experiência. É capaz de rodar jogos de inúmeros sistemas clássicos, tais como NES, SNES, Mega Drive, Atari 5200, Sega Saturn, Neo Geo, PlayStation e muitos outros — tudo a partir de um único sistema compacto. O videogame oferece ampla conectividade, com opções de saída HDMI, e uma versão que inclui também vídeo composto e VGA a quem prefere vídeo analógico. Além disso, traz áudio digital e diversas portas USB para expansão. A edição padrão foi disponibilizada em pré-venda por aproximadamente 250 Libras (podendo variar para a versão com saída analógica), com o início dos envios previsto para agosto de 2025.



<https://shop.heber.co.uk>

O falecimento do mestre Divino Leitão

Divino Leitão é um dos ícones da microinformática brasileira nos anos 1980 e 1990; como se sabe, uma época embrionária para a computação doméstica em nosso país. Ele deixou marca na histórica revista Micro Sistemas, para a qual escreveu artigos e coordenou o CPD (foi a primeira pessoa, fora o autor (Tadeu Curinga da Silva), a ver o Em Busca dos Tesouros em ação!), além de ter desenvolvido jogos para plataformas pioneiras, tais como o ZX81 (incluindo-se Q*Bert, Cavernas de Marte, Valkyrie e Pinball). A atuação de “Dicão”, como era carinhosamente chamado por Renato Degiovani, o amigo de longa data, incluiu igualmente a empresa PCI, a produtora do AMIGA oficial no Brasil. Uma das últimas aparições do pioneiro se deu, como convidado e entrevistado, no documentário “LOADING... Nossos Primeiros Jogos de Computador” (2022). Divino sofria de Diabetes há muitos anos, teve um AVC e não resistiu: faleceu no dia 13 de abril. Que Deus o tenha.





ESpectrum

O Spectrum mais barato do mundo!

Clóvis Friolani

Com o avanço da tecnologia e o sentimento saudosista dos micros de 8 bits, apareceram muitas opções para "emularmos" nossos micros em uma eletrônica moderna: MAME, Raspberry, MiSTer FPGA, Mística, um PC antigo, todos esses eletrônicos podem emular qualquer micro antigo com uma qualidade absurda de fidelidade.

Mas todos eles custam o famigerado dinheiro.

Mas eis que, em 2017, Pete Todd encontrou uma placa utilizada para vários projetos de desenvolvimento, a Lilygo TTGo VGA32, uma placa que custa em torno de US\$ 13 (a minha comprei no site aliexpress.com). Nessa placa, ele conseguiu instalar o que seria o 1º emulador do ZX Spectrum. Em 2019, Ramón Martínez e Jorge Fuertes continuaram o trabalho, e, em seguida, David Crespo também entrou nesse projeto. Em 2022, Víctor Iborra comprou uma placa e entrou de cabeça, e o projeto foi crescendo exponencialmente. Transformou-se no ESpectrum.

O ZX Spectrum e o ZX 128 já estavam sendo emulados com perfeição e eis que entrou na jogada o Rodolfo Guerra, com sua ROM melhorada para todo o projeto. E como não podia ser deixado de

fora, nosso TK90X também entrou na Lilygo! As diferenças, como sabemos, não só são as melhorias de UDG e alguns símbolos de nosso teclado do TK90X, temos temporizações diferentes e a frequência de 60Hz daqui do Brasil.

Isso tudo foi colocado lá, inclusive a ULA, projeto de Fabio Belavenuto e Victor Trucco.

E hoje, o ESpectrum está com as temporizações certinhas do nosso TK, graças ao pedido do Rodolfo e à mente de Víctor Iborra. Mas vamos lá mostrar essa plaquinha abençoada:

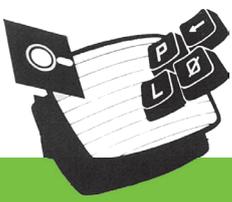


Sim! Nessa plaquinha minúscula podemos emular com perfeição o ZX Spectrum, ZX128, TK90X, TK95, ZX81 e também o Pentagon! O Pentagon já está funcionando perfeitamente com sistema de disco TR-DOS Russo e também lê alguns discos da nossa BetaDOS (por exemplo: CBI-95, IDS-91).

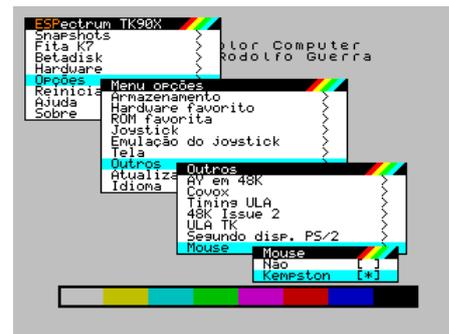
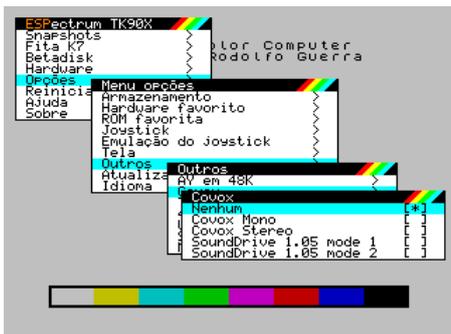
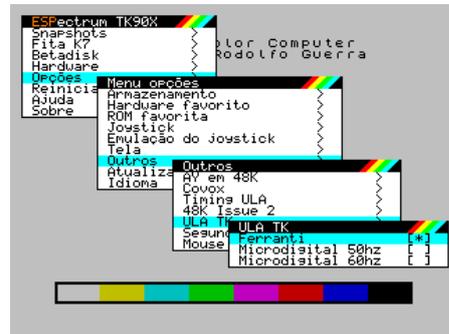
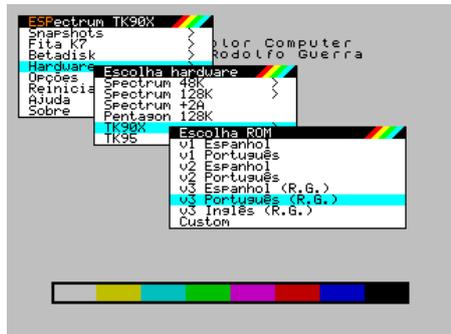
O que precisamos para funcionar?

Uma fonte de 5V (de carregador de celular), um teclado PS/2 (caso não tenha, um adaptador USB-PS/2 funciona) e um cartão mini SD com sua





pasta de jogos preferida. Assim que você comprar essa placa, acesse o site do Víctor: lá há como FLASHEAR a memória interna da Lilygo para a última versão oficial disponível - até o fechamento desta matéria, estava na versão ESpectrum 1.4, Prelecase 3.31. É online em seu computador, basta ligar a Lilygo no USB do seu micro. A versão atual lê os formatos, TZX, TAP, SNA, Z80, SCL, TRD, .P e SP.



no 'box'), coloquei o caminho para todo o projeto, mas destaco dois legais: o do Antonio Tamairón (Powajoy), que usa um Arduino Mini, e o do Antonio Villena, que já vende a placa pronta com 2 joysticks.

O Powajoy é ligado no conector do mouse da Lilygo e é totalmente configurável: Kempston, Sinclair 1, 2, Cursor. Se você quiser, dá para colocar as letras no joystick; enfim, há muitas possibilidades. Particularmente, este que vos escreve montou e está totalmente satisfeito.

Uma breve história sobre o formato SP.

Pedro Gimeno fez, em 1989, um dos primeiros emuladores de Spectrum do mundo.

Ele criou esse formato SP para guardar e carregar SNAPSHOTS de 48 Kb, pouco tempo depois, conseguiu incluir a ROM também, então, teve a possibilidade de carregar os 64 Kb completos. Com isso, pode funcionar, por exemplo, o jogo "Shadow of the Unicorn", o qual tem, em seu cartucho, os 16 Kb da ROM que faz parte do jogo. Essa é uma homenagem ao criador do formato, Pedro Gimeno.

Mas pera lá! Para ser um Spectrum COMPLETO, tem de ter JOYSTICK! E sim, HABEMUS JOYSTICK!

Na lista de links (veja

E com relação ao MOUSE? Sim, o mouse também funciona. Basta plugá-lo no conector verde do mouse, configurar e usar. E, sim, mouse óptico. Há algumas resoluções já pré-definidas e funcionam direitinho!

Sobre o Áudio, a placa tem uma saída de plug P2 estéreo, porém, o sinal que ela emite é em mono, são os 2 canais juntos; portanto, utilizando-se o som AY, que já está no ESpectrum, não dá pra notar as variações de sinal estéreo, mas... uma coisa já foi adicionada: o som COVOX, mono, estéreo e SoundDrive!

Na placa, temos alguns sinais importantes que serão usados num futuro próximo. Temos, na parte de baixo, um botão que é o IO36; e na





placa, visivelmente temos as conexões para IO34 e IO39. Estou falando disso, pois, na próxima versão do ESpectrum, será adicionada uma entrada de Áudio EAR. O amigo Juan José fez um circuito, o qual está em sua home-page



SIM, a placa receberá sinal de FITA K7 em uma entrada EAR! Os testes já estão sendo feitos pelo mundo e estão correndo todos bem!

São vários projetos ligados a essa Lilygo! O Antonio Villena, por exemplo, produz uma placa para ligar a Lilygo ao teclado de membrana original do ZX, portanto, caso a pessoa queira, basta substituir a placa do ZX original pela Lilygo!

Existem muitos projetos de caixinhas para acomodar essa placa, desde caixas personalizadas até teclados completos!

Alguns exemplos: _____

LINKS:

Website do ESpectrum: <https://zxspectrum.speccy.org>

Patreon: <https://www.patreon.com/ESpectrum>

Ferramenta flash online: <https://zxspectrum.speccy.org/flash>

Canal do Youtube: <https://www.youtube.com/@ZXSpectrum>

Facebook: <https://www.facebook.com/groups/zxspectrum>

Telegram: <https://t.me/ZXSpectrum>

Placa DIY Powajoy por Antonio Tamairón:
https://github.com/hash6iron/DB9_2_Keyboard_ESpectrum

Placa ESPjoy de Antonio Villena:
<https://antoniovillena.es/store/product/espjoy>

Modelos 3D de caixa para Lilygo:
<https://www.thingiverse.com/search?q=itgo+vga32&page=1&type=things&sort=relevant>

ESPear: <https://jose.gal/>

Creio que mostrei o potencial dessa pequena plaquinha, a qual nos leva a grandes emoções. Sei que Victor Iborra, David Crespo, membros do Retro-wiki.es, Rodolfo Guerra e muitos outros colaboradores estão vendo crescer o belo projeto de Pete, que é o...

SPECTRUM MAIS BARATO DO MUNDO!

J80





NOSSA HISTORIA

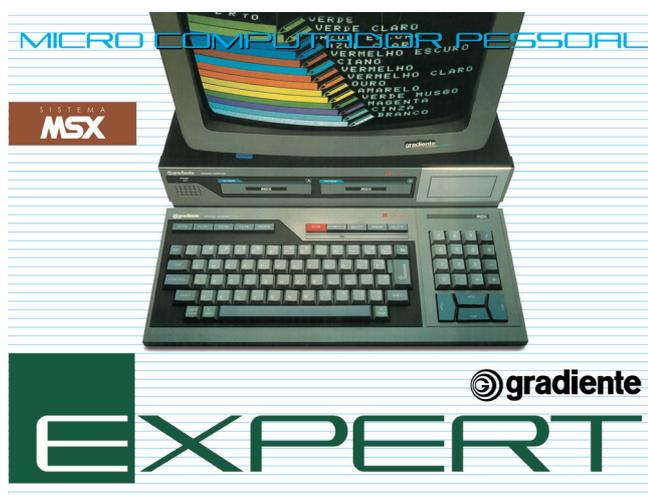


no Brasil

**Marcus Vinicius Garrett Chiado
João Fidelis**

Em meados dos anos 1980, enquanto o Brasil ainda se ajustava à abertura democrática, a qual começava a engatinhar em 1985, um pedaço do futuro chegava em nossas casas vindo diretamente da Terra do Sol Nascente: os microcomputadores MSX. Lançado em 1983 no Japão, o padrão MSX, idealizado por Kazuhiko Nishi em parceria com a ASCII Corporation, buscava criar um ambiente unificado de hardware e software para que diversas empresas, das mais variadas marcas, pudessem fabricar computadores compatíveis. Uma visão revolucionária numa época em que cada fabricante ditava as próprias regras e procurava emplacar a própria linha de microcomputador doméstico, tais

como a Tandy, a Apple e a Sinclair, particularidade que acabava causando confusão na cabeça do consumidor. Em 1985, o MSX aportou oficialmente em solo brasileiro, trazido por duas gigantes da eletrônica nacional de consumo: a Gradiente (famosa por sistemas de som de ótima qualidade e aparelhos de telefonia) e a SHARP (conhecida por televisores e aparelhos de som de qualidade ímpar - por meio da subsidiária EPCOM). Houve, naturalmente, uma intensa concorrência! As empresas investiram pesadamente em publicidade, com anúncios frequentes em jornais, revistas e até mesmo na televisão. Além disso, lançaram - ao longo do tempo - diversos periféricos para seus respectivos computadores, como disk drives, monitores e joysticks, expandindo a experiência do usuário. O Expert, em particular, teve um nível de exposição ainda maior, aparecendo





NOSSA HISTÓRIA

em novelas da Globo em esquema de merchandising, fator que solidificou a imagem do MSX no imaginário popular. Curiosidade: na Gradiente, o projeto foi encabeçado pelo Sr. Moris/Maurício Arditti; na SHARP, pelo Sr. Rodolfo Fächer.

Ambas lançaram modelos da primeira geração, isto é, o MSX1, os quais rapidamente capturaram a imaginação de crianças, de jovens e de jovens adultos. A Gradiente apresentou o Expert - muito bonito, com gabinete de metal, 'sério', teclado separado do conjunto e monitor de fósforo verde; enquanto a SHARP trouxe o HotBit (alusão ao HitBit da Sony?) - de visual menos sofisticado, compacto e com teclado embutido; ainda assim, uma bela máquina. Equipados com o processador Zilog Z80A e com 64 Kbytes de RAM, faziam uso do chip de vídeo TMS9918 (semelhante ao do ColecoVision), capaz de exibir gráficos em 16 cores - um luxo para a época, algo que se refletia diretamente nos... jogos! Explico: no período, os videogames domésticos existentes no Brasil eram nomeadamente: Odyssey (Philips), Atari (Polyvox) e clones, Intellivision (Digiplay) e SpliceVision (Splice). Os jogos do MSX, quando comparados aos desses consoles, eram 'infinidamente' melhores: mais coloridos, com música e efeitos sonoros capri-

"Em relação ao projeto do nosso MSX, o que fizemos foi, num primeiro momento, 'disfarçá-lo' de videogame: fizemos um mock-up, um computador pintado de amarelo e com cara de console. Ele tinha joystick e até funcionava como tal. Então, as coisas ficaram mais brandas [Reserva de Mercado] e acabamos conseguindo a licença de importação para trazer os componentes, que eram o Z80 e os chips, todos de prateleira. O MSX foi interessante porque, numa das feiras às quais eu fui ao Japão, vi que várias marcas japonesas (Toshiba, Hitachi etc.), isto é, várias marcas de eletrônica de consumo tinham o MSX. "O que será que é esse negócio de MSX?", pensei. Percebi que a plataforma era uma só, mas com várias apresentações. "Isso que nós temos que fazer no Brasil". Já existia a O.S. [DOS] do MSX, então, não podíamos fazer pirataria. Havia indícios de que era da Microsoft. Fomos à Microsoft conversar com o Bill Gates, que era bem mais acessível naquela



Protótipo do GPC-1 ("Gradiente Personal Computer-1") "para inglês ver": partes do gabinete do Atari 2600 e da... Polyvox!

época, estava meio no começo da carreira. Ele disse: "Desisti do MSX aqui nos Estados Unidos, mas ele está com um colega meu lá do Japão, o Kay Nishi [Kazuhiko Nishi]". Fomos ao Japão conversar com ele, que era dono da ASC, ao que ele disse: "Tudo bem, licenciamos, não tem problema". Licenciamos a O.S. e fizemos o desenvolvimento do produto em si totalmente aqui no Brasil, dentro de nossos laboratórios, sempre com a questão da qualidade e do acabamento da Gradiente".

Moris Arditti, Diretor-Superintendente do Centro de Pesquisas e Desenvolvimento do Grupo Gradiente.

chados, com maior complexidade e com gráficos detalhados - a ponto de se reconhecerem personagens na tela da TV, algo impossível aos videogames contemporâneos (o ColecoVision era outra história, mas, para efeito deste artigo, refiro-me à tríade "Odyssey-Atari-Intellivision").



Exemplos de jogos para o MSX1 (à esquerda, Yie Ar Kung-Fu II) e para o MSX2 (à direita, Space Manbow)

Embora o MSX tenha se popularizado em virtude dos jogos - os clássicos da Konami em especial, tais como o pioneiro Metal Gear, o qual nasceu na plataforma - a máquina era, de fato, um microcomputador. Não 'apenas' um videogame. Para muitos brasileiros,



NOSSA HISTÓRIA

"O MSX completa 40 anos de Brasil! Uma plataforma pioneira que unificou o mercado de computadores pessoais com uma arquitetura comum adotada por diversos fabricantes. Tive a honra de participar dessa história, como responsável pelo HOTBIT na SHARP, um dos modelos brasileiros baseados no MSX. A padronização permitiu a criação de um ecossistema vibrante, com desenvolvedores de software e acessórios atendendo a um mercado muito mais amplo, como ocorreu depois com os IBM PC "compatíveis".

Rodolfo Fücher, SHARP/EPCOM.

o MSX foi a primeira porta de entrada para o universo da programação. Acompanhados de manuais detalhados e com o interpretador BASIC já residente, permitiram que uma geração de entusiastas dessem seus primeiros passos na lógica computacional, criando seus próprios programas e explorando as capacidades da máquina. E mais: a paixão pelo MSX não se limitou ao que vinha de fábrica! A comunidade de entusiastas e a criatividade de técnicos brilhantes, como Ademir Carchano (da ACVS), impulsionaram o surgimento de hardwares não oficiais que expandiram as capacidades dos micros. Dentre essas inovações, destaca-se o cartucho MegaRAM, que permitia aos usuários rodarem jogos originalmente distribuídos em cartucho no Japão, mas que, por aqui, popularizaram-se em



Ademir Carchano, da ACVS, criador da MegaRAM (foto acima) e dos kits de transformação.

disquetes. Isso abriu um universo de possibilidades, tornando o MSX ainda mais versátil. A demanda por gráficos e recursos mais avançados levou ao desenvolvimento dos chamados "kits de transfor-

mação", os quais convertiam os MSX1 em modelos MSX2 e, posteriormente, em MSX2+. Essas atualizações, também desenvolvidas por Ademir Carchano (e copiadas por outras empresas), permitiam que os usuários desfrutassem de resoluções gráficas maiores e de cores adicionais, sem precisarem recorrer aos equipamentos japoneses - algo proibido em virtude da Reserva de Mercado, mas que chegavam aqui, de maneira bem escassa e caríssimos, via 'importabando'. Com o tempo, outras empresas nacionais igualmente lançaram periféricos, a DDX (Digital Design Eletrônica Ltda.) é um forte exemplo; e as próprias Gradiente e SHARP produziram modelos subsequentes (Plus, DD Plus, HotBit preto), embora nunca tenham lançado o MSX2 de fato.

A popularidade do MSX fomentou a criação de clubes de trocas e de vendas de jogos e de programas, que se espalharam pelo país. O MISC (MSX International Software Club), em São Paulo, foi um dos mais notórios e serviu de modelo para diversas iniciativas locais. A Nemesis Informática, no Rio de Janeiro, idem. Esses clubes eram verdadeiros centros de convivência: a molecada se reunia para fazer amigos, compartilhar conhecimentos, testar programas e, claro, entupir-se de jogos novos! Paralelamente, o mercado viu o surgimento de diversas "softhouses": empresas brasileiras que investiram na localização e na distribuição de jogos e programas, muitos deles traduzidos para o português e com uma apresentação impecável. Diferentemente das cópias informais dos clubes, esses produtos eram comercializados em grandes magazines da época, como Mappin, Mes-

bla, Bruno Blois, Brenno Rossi e Fotóptica, com embalagens caprichadas, caixinhas e manuais de instruções

DDX
O MSX DO FUTURO

A Diferença está no produto

KIT PARA DRIVE DDX
Composto de gabinete metálica, fonte de alimentação, interface DDX, cabo para dois 3.5", manual e sistema operacional (DOS).

DDX MODEM PARA MICROS MSX
Transmite e recebe em 1200/75, 300/300, 1200/1200, BELL e CITT. Discagem automática pelo teclado do microcomputador. Monitorização de linha, rescisagem automática no caso de ocupado, atendimento automático. Contém software embutido para terminal genérico, vídeo texto MSX 1 e MSX 2. Homologado pela TELESP.

Terceiros também lançaram produtos: é o caso da DDX, MegaRAM e dos kits de transformação.



Alguns jogos criados no Brasil: Amazônia, Avenida Paulista, A Lenda da Gávea, e Zorax



com fatores notórios que elevavam a experiência do consumidor e davam um toque aos produtos - caso, por exemplo, da Disprosoft, da Plan-Soft, da Orionsoft e da Engesoft.

O ambiente propício e a criatividade por parte dos programadores nacionais não demoraram a florescer, e o MSX se tornou um terreno fértil para a criação de jogos totalmente brasileiros. Títulos como Amazônia, A Lenda da Gávea, Avenida Paulista, Gruta de Maquiné, Zorax e Serra Pelada são exemplos emblemáticos dessa produção local. Esses jogos não apenas demonstravam o talento e a capacidade dos programadores brasileiros, mas também refletiam a cultura e o cenário do país, oferecendo uma perspectiva

única: um senso, digamos, de pertencimento.

O resultado direto dessa popularização foi o surgimento de uma legião de fãs: uma meninada que cresceu e se desenvolveu com o MSX, e que, em bastantes casos, acabou ingressando profissionalmente na área de informática, moldando a indústria de tecnologia brasileira nas décadas seguintes. Mesmo com a ascensão dos PCs e o eventual fim da produção oficial do MSX, o legado permaneceu. Hoje, o MSX é celebrado por uma comunidade global de colecionadores, desenvolvedores e entusiastas que mantêm viva a memória e as possibilidades dessa plataforma. Encontros, feiras e projetos de software e hardware continuam a surgir, provando que, para muitos, o MSX não é apenas um pedaço da história, mas uma paixão que transcende o tempo. Estão aí, por exemplo, a revista Clube MSX (enviada até mesmo para o Japão!), os eventos MSXSP, MSX Rio e o tradicional MSX Jaú, e novos jogos produzidos por 'brazucas' para comprovar. Vida longa ao MSX!

E... na próxima edição: os 40 anos do ZX Spectrum no Brasil.

Você sabia?

O mercado brasileiro de tecnologia, especialmente nas décadas de 1980 e 1990, viu diversos anúncios de produtos inovadores que, por variados motivos, jamais chegaram às lojas. No setor de videogames, projetos como o ColecoVision, da Microdigital, ficaram apenas na promessa. O mesmo ocorreu na área da informática, com expectativas em torno de produtos como o MSX2 da Gradiente que... nunca se materializaram! Um caso específico e curioso envolveu a Dynacom, conheci da pelos videogames que produziu. Em meados dos anos 1980, houve a expectativa de que a empresa lançaria justamente um MSX: apresentou-se o protótipo numa feira e planos de comercialização foram propalados. Contudo, o MSX da Dynacom, como se sabe, não existiu. Porém, relatos de uma testemunha ocular revelaram que um protótipo existiu antes mesmo dos anúncios oficiais, com um design que lembrava outros modelos de MSX, mas com características próprias. Apesar do interesse gerado na época, a forte concorrência acabou inviabilizando o projeto. Assim, mais um produto anunciado se juntou à lista de "quase lançamentos" da história do nosso país. Na foto, a reconstrução em 3D do que poderia ter sido o MSX da Dynacom - conforme as orientações da testemunha ocular, o paulistano Marcos Antonio Oliveira. Informações mais detalhadas acerca do caso na revista Clube MSX nº 4.





Alguns dos jogos do MSX que foram sensação na época!

Abu Simbel Profanation (1985) (MSX1 - Dinamic Software)



Três milênios se passaram desde que Ramsés II ergueu Abu Simbel, mantendo seus mistérios a salvo. Porém, Johnny Jones, personagem dos jogos predecessores Saimazoon e Babaliba, acabou sucumbindo à maldição do faraó: virou uma criatura circular e com um enorme nariz. Agora, precisa se libertar da mazela, devendo alcançar a câmara mortuária a fim de desvendar os segredos faraônicos do templo. Impossibilitado de usar armas, Johnny depende de agilidade para saltar e desviar-se de perigos, tais como gotas ácidas, morcegos, serpentes, aranhas e múmias, focando apenas nos símbolos egípcios. O risco é, na passagem entre telas, cair no "lugar errado": fato que resulta na perda de todas as vidas. É possível (e necessário),

ainda, teleportar-se! Os efeitos sonoros são divertidos, a tela de carga é linda, os gráficos são bem coloridos e, sem fugir à regra, Abu Simbel é "espanholamente" difícil.

Aleste (1988) (MSX2 - Compile)

DIA51 é o sistema de computadores orgânicos vegetais que controla o sistema de defesa da Terra. Essa tecnologia funcionava muito bem até que um terremoto fez com que ela se transformasse numa planta gigante mutante e se voltasse contra a humanidade, atacando-a de surpresa. No ataque a uma cidade, a namorada do piloto Raymond "Ray" Waizen, Yuri, é ferida e este tem motivos pessoais nessa missão. A bordo da ALESTE, a mais poderosa nave da Terra, sua missão é impedir que a humanidade seja transformada em escravos. Aleste é o sucessor espiritual de Zanac, jogo de "navinha" com progressão vertical muito parecido com o título anterior, com 8 fases e 9 power ups de armas. Você tem que combater hordas de inimigos variados e chefões no final de cada fase. A versão MSX2 é bem superior à do Master System, com uma fase a mais (a primeira, da cidade), gráficos belíssimos, abertura espetacular e som com suporte ao FM.



Death Wish III (1987) (MSX1 - Gremlin Graphics)

Death Wish III é um título de ação com rolagem lateral, baseado no filme de mesmo nome, que mergulha o jogador na violenta jornada de Paul Kersey. O jogo se desenrola por diversas fases, cada uma representando um bairro diferente da cidade de Nova York, infestada de criminosos. Você terá de enfrentar uma variedade de inimigos, desde membros de gangues comuns até bandidos mais perigosos, usando sua arma principal – uma pistola – e coletando munição e outras armas pelo caminho, como espingardas e metralhadoras. A jogabilidade é desafiadora, exigindo que você seja preciso nos tiros e atento aos ataques. Os gráficos são reconhecíveis e a atmosfera do filme é capturada de forma eficaz para a época, com cenários que remetem aos becos sujos e prédios decrepitos da cidade. A trilha sonora – composta por Ben Daglish – tenta evocar o clima tenso do filme, contribuindo para a imersão. É um



jogo direto, focado na ação de atirar e avançar, perfeito para os fãs de adaptações cinematográficas e jogos de tiro. Curiosidade: Death Wish III é oriundo do ZX Spectrum.





NOSSA HISTORIA

F-1 Spirit (1987) (MSX1 - Konami)

O mais completo jogo de corrida do MSX: há um modo carreira que começa na Stock Car, depois Rally, F-3000, F-3 e finalmente F-1, sendo a temporada completa com 16 pistas. Você pode escolher um carro e customizá-lo todo, trocando freio, embreagem, câmbio, motor etc. Com visão de cima, o jogo permite 2 jogadores competitivos em qualquer modalidade. Nas corridas, há desgaste de pneus e consumo de combustível, além de danos no carro conforme as batidas. É preciso parar nos boxes para trocar pneus e fazer os reparos constantemente, principalmente em corridas longas. Com jogabilidade rápida, gráficos bem adequados, muitas opções de escolha e músicas muito boas, sendo o primeiro jogo a usar o SCC, F-1 Spirit é imperdível para os amantes de corridas!



Hinotori (1987) - (MSX2 - Konami)



Inspirado no filme de animação de mesmo nome (de 1986, baseado no mangá de Ozamu Tezuka), você controla Gao, um ladrão que tem um olho e um braço só. Ele tem, como objetivo, encontrar a Hinotori (Fênix em japonês) e achar a purificação de seu espírito. Mas para isso terá de passar por 6 fases, enfrentando vários monstros até encontrá-la (o jogador vê seu personagem por cima). Os 6 estágios são dispostos de forma labiríntica, adicionando-se elementos de quebra-cabeças à mistura. Para achar e derrotar o chefe final, o jogador terá que viajar entre os vários estágios para obter uma grande variedade de chaves e itens. Essas chaves permitem acesso a partes de outros estágios, até mesmo anteriores. Com ótimos gráficos e músicas, é um jogo bem diferente de quem está acostumado com jogos ao estilo Knightmare.

Hype (1987) (MSX1 - Eaglesoft)

Hype é um shoot 'em up de rolagem vertical, o qual proporciona um gameplay incrivelmente rápido e incessante. O objetivo é aniquilar as diversas e implacáveis hordas de inimigos, surgindo em padrões e formações cada vez mais desafiadoras. O arsenal, que começa com tiros simples, pode ser expandido significativamente ao longo da partida. Conforme se destroem mais e mais adversários, o jogador terá a oportunidade de coletar tiros especiais e power-ups, os quais aprimoram o poder de fogo: essa progressão de armas é, na verdade, vital para que se enfrente a crescente dificuldade dos adversários. O que o diferencia dos demais títulos do gênero é a estrutura pouco convencional, isto é, não há a separação tradicional por níveis definidos ou confrontos épicos contra grandes chefões ao final de cada fase, mas o jogo adota uma abordagem fluida e contínua: a ação se desenrola de forma ininterrupta. Essa jogabilidade cria uma sensação de urgência e adrenalina constante, mantendo o jogador sempre focado. Uma viciante música em ritmo acelerado, embora repetitiva, é perfeitamente adequada ao caos na tela!





King's Valley (1985) (MSX1 - Konami)



Jogo de ação e aventura que cativou muitos jogadores na época! O jogador assume o papel de um arqueólogo em busca de tesouros em ruínas antigas. A jogabilidade envolve navegar por fases repletas de armadilhas e inimigos, utilizando uma picareta para cavar blocos e abrir caminho, ou para aprisionar inimigos temporariamente. A exploração é a chave, e muitas vezes você precisará de um bom senso de direção e raciocínio rápido para encontrar a saída e coletar todas as joias em cada nível. Com gráficos simples, mas eficazes, e uma trilha sonora atmosférica – que gruda no ouvido – e de aventura, King's Valley é o exemplo clássico de design focado na jogabilidade.

A diversão está na escavação, nos desafios típicos de um jogo de plataforma e na satisfação de desvendar cada labirinto. É um título que se destaca por sua jogabilidade viciante e pela capacidade de entreter com uma premissa simples, mas magistralmente executada. Curiosidade: em 1988, ganhou uma continuação para o MSX2.

Knightmare (1986) (MSX1 - Konami)

O cavaleiro Popolon tem que salvar Afrodite, raptada pelo vilão Hudnos. Essa tarefa não vai ser nada fácil. Num jogo de tiro de scroll vertical, você, ao longo de 8 fases, passa por ruínas, desertos e outros ambientes enquanto enfrenta monstros, cavaleiros, morcegos, fantasmas, caveiras etc., até chegar ao castelo de Hudnos.

Ao final de cada fase, enfrenta-se um chefe. Para ajudá-lo, Popolon pode obter armas: flecha (a arma inicial; se o jogador pegá-la uma segunda vez, vira dupla), espada, espada dupla, bomba e bumerangue. Além disso, existem mais 4 itens auxiliares: escudo, velocidade, invisibilidade (Popolon fica invulnerável aos tiros dos inimigos), congelamento do Tempo (por 10 segundos), e um item com o qual você fica vermelho e invencível por um curto espaço de tempo, podendo destruir tudo que tocar. Gráficos e músicas são muito bons e a ação é frenética. Um clássico do MSX, sem sombra de dúvida!



Lazy Jones (1984) (MSX1 - Terminal Software)

Prepare-se para uma experiência inusitada com Lazy Jones, um jogo que desafia a categorização e oferece jogabilidade única. Esqueça corridas, lutas e tiros frenéticos; aqui, a proposta é mais... relaxada. Em "Jones Preguiçoso", você assume o papel de um sujeito - com uma preguiça realmente peculiar - que decide explorar um hotel repleto de fliperamas.



A cada porta na qual entra, uma nova e diferente atividade o espera! São diversos mini-jogos: desde o controle de um elevador, passando por desviar-se de bombas em um banheiro, até pilotar um barco em águas traiçoeiras – e um clone de Space Invaders! A diversidade é o grande trunfo: cada mini-game apresenta um desafio distinto e gráficos simples, mas eficazes; os quais se encaixam perfeitamente na proposta descontraída. Não há um objetivo grandioso, apenas a diversão de descobrir e dominar cada pequena tarefa. A barra de "energia" de Jones, por assim dizer, é o tempo, o qual diminui conforme o gameplay. Acabou o tempo... é game over!





Metal Gear (1987) (MSX2 - Konami)

Você é Solid Snake, agente da Fox Hound cuja missão é invadir sozinho uma base no fictício país Outer Heaven, que fica na África. Sua missão é resgatar seu companheiro, Gray Fox, e outros reféns, e destruir o robô Metal Gear – ele possui, como arma, mísseis intercontinentais nucleares. Primeiro da série feito por Hideo Kojima, esse jogo chama a atenção pelo estilo inovador. Você não deve encarar o inimigo de frente, mas se escondendo, e sorrateiramente eliminar ou evitar os adversários. Explore a base, recolha os cartões de chaves eletrônicas, armas e equipamentos para auxiliá-lo em sua empreitada. Porém, se por acaso o alarme é acionado e uma horda de inimigos surge. O jogo também conta com vários chefes de fase, que exigem estratégia e o equipamento certo para enfrentá-los. Por rádio, você receberá dicas do que fazer na missão. Gráficos e som incríveis, não deixe de jogar esse grande clássico do MSX!



Nemesis (1986) (MSX1 - Konami)



Nemesis é um clássico dos arcades. No comando da Vic Viper, você vai enfrentar os invasores alienígenas Bacterions em 8 fases. Com um sistema de power-ups único, colete cápsulas de energia para avançar um quadrado na barra - onde está cada arma: SPEED (aumenta a velocidade), MISSILE, DOUBLE (tiros para cima e para frente), LASER, OPTION (um drone que imita os movimentos e armas de sua nave) e SHIELD. Todas as fases começam no espaço, em progressão horizontal, enfrentando-se naves inimigas. Ao chegar ao planeta, há adversários voadores e terrestres que surgem do teto e do chão. E, no final de cada fase, você enfrenta um desafio (como os vulcões) e depois a nave mãe inimiga. Os gráficos são bons, com uma abertura que deixa o jogador no clima de aventura. As músicas não ficam atrás, com temas emblemáticos até hoje.

Nemesis 2 (1987) (MSX1 - Konami)

Nessa continuação, Dr. Venom, líder da agência espacial, tenta um golpe de estado no planeta Gradius, mas falha, é preso e banido ao planeta Sard. Solto pelos Bacterianos, ele se alia aos inimigos e resolve conquistar os 7 planetas colônias de Gradius. Novamente, James Burton, piloto do jogo anterior, volta à ação, dessa vez com uma nova nave, a Metalion. Além do set de armas tradicional, temos a opção de pegar novas, que estão escondidas nas fases. Existem fases de bônus no interior das naves mães, que agora são maiores e mais variadas em cada fase. Uma vez derrotadas, você as adentra. São 7 fases e, ao final, você é comunicado que Dr. Venom está atacando o planeta Gradius e deve voltar, de trás para frente, todas as fases até chegar à última e enfrentar o vilão. Agora com excelentes músicas, graças ao chip SCC, Nemesis 2 é imperdível!





NOSSA HISTORIA

Rambo (1985) (MSX1 - Pack-In-Video)



Direto das telonas, Rambo coloca o jogador na pele do icônico John Rambo em uma missão de resgate que fará você se sentir o próprio herói. Este não é um jogo de tiro frenético, mas uma aventura de labirinto e ação que exige estratégia e precisão. O jogo se desenrola numa perspectiva lateral em que se avança pelas fases superando obstáculos e, claro, enfrentando soldados inimigos. Rambo tem à disposição a sua famosa faca, ideal para combates à curta distância, e um arco e flecha, perfeito para atingir alvos mais distantes e até mesmo caçar para sobreviver, além de um... Lança-foguetes! Uma das características marcantes é a necessidade de se gerenciar recursos: é necessário coletar comida para manter sua energia, além de se buscar suprimentos e munição. O game apresenta alguns "quebra-cabeças" que exigem, por exemplo, que se descubra como atravessar

certas áreas sem se expor a perigos mortais. Você enfrentará vilões, tais como atiradores, arqueiros, cobras e outros. Rambo oferece alguns finais distintos, os quais dependem das escolhas do jogador ao resgatar a garota, sendo o melhor final aquele em que você consegue escapar, em segurança, com a moça.

Space Manbow (1989) (MSX2/MSX2+ - Konami)

Sensacional jogo de navinha, de progressão horizontal, que começa com uma frota de naves da Terra a caminho para atacar um planeta. Antes, porém, o Space Manbow (uma gigantesca nave com formato do Peixe Lua - ou Mambo) acaba atacando e destruindo quase toda a frota. Apenas um caça (em formato do Peixe Acará Bandeira) é o único sobrevivente. Enfrente por 7 fases a frota inimiga e, ao final, encare o poderoso Space Manbow. Esse jogo é outro que rivaliza com os gráficos dos consoles de 16 bits, com imagens e sons incríveis. Você só tem 3 power ups: Option, o tiro N, que atira para a frente, e o W, que espalha em 3 direções. Pegando as cápsulas, você fortifica seu tiro até a barra ficar toda vermelha, quando a potência de disparo está no máximo. Temos também itens que aumentam a velocidade e bombas que destroem tudo na tela. Com chefes de fase enormes, uma bela abertura e músicas bem executadas (com o auxílio do chip SCC), Space Manbow é um dos grandes clássicos do MSX.



The Castle (1986) (MSX1 - ASCII)



Você é um príncipe que tem de invadir um castelo e resgatar a princesa. Mas essa tarefa não vai ser nada fácil, pois esse castelo tem 100 salas. Cada sala possui um ou mais quebra-cabeças para serem resolvidos, empurrando certos objetos ao longo do jogo para alcançar o progresso. Em alguns quartos, o príncipe só pode avançar para a próxima sala alinhando blocos de cimento, frascos de mel, bolos de vela e blocos de controle de elevador. Além disso, existem portas que bloqueiam o progresso, exigindo uma chave da mesma cor para desbloqueá-las. Cuidado: existem muitos inimigos, tais como guardas cavaleiros, magos, bispos e outros que, se tocarem em você, é morte certa! Um jogo lindinho para o MSX que ganhou uma continuação.



The Goonies (1986) (MSX1 - Konami)

Baseado no filme de mesmo nome, você tem que salvar seus amigos, os Goonies, da gangue dos Fratelli. Essa tarefa não será fácil, pois existem vários obstáculos nas cavernas: caveiras, gotas de ácido (parecem água, mas não são!), armadilhas e, é claro, os Fratelli! Os itens o ajudarão, e as chaves servem para sair das fases ou libertar seus amigos. Além disso, existem portais (caveiras) que te mandam para outras partes. Jogo com bastante ação e com a música tema do filme (originalmente cantada por Cyndi Lauper), que não vai sair da sua cabeça! Apesar de simples, The Goonies diverte, é um jogo descompromissado e naquele clima de "Sessão da Tarde". Curiosidade: existe outro jogo dos Goonies, da Datasoft, para Apple II, Atari 800 e ZX Spectrum – e é bem diferente deste (veja análise deste na Seção Joystick da Jogos 80 Nº 02)



Vampire Killer (1986) (MSX2 - Konami)



Conhecido como Akumajou Dracula no Japão e Castlevania no NES, neste clássico da Konami você é Simon Belmont, um corajoso caçador de vampiros que tem de entrar no castelo do Conde Drácula, o mais poderoso vampiro da história, e destruí-lo. Mas essa tarefa não vai ser nada fácil, pois ele tem toda a sorte de monstros, zumbis e outras criaturas malignas ao seu comando. Armado com chicote, Simon pode pegar vários itens e armas, como uma cruz ou água benta (que mais parece um napalm santificado!), além de adagas de arremesso (de prata) e um machado como armas secundárias. Ao contrário da versão do NES, esse jogo não é linear, você tem de explorar as fases em busca das chaves que abrem as portas, até chegar aos chefões de cada fase e enfrentá-los. Com músicas marcantes e ótimos gráficos, é um clássico eterno e antecipou o estilo dos jogos mais recentes da série!

Zanac (1986) (MSX1 - Compile)

Num futuro longínquo, a Humanidade resolveu construir, para se defender, o The System, um computador parte eletrônico/mecânico, parte biológico, para controlar o sistema de armas de defesa. Porém, algo dá errado e ele se voltou contra nós. Com o caça Zanac, passe por vários inimigos e destrua as bases. A cada fase, essas bases ficam maiores e mais mortais. São 8 armas além do tiro normal, que também deve ser coletado para ser reforçado. Existem totens que liberam cápsulas, elas teleportam sua nave entre as fases, só tome o cuidado de não pegar o totem que o teleporta para as fases iniciais. O jogo tem um sofisticado algoritmo (para a época) que dificulta a partida conforme o seu desempenho, mandando mais inimigos e tiros conforme você fica melhor. Um clássico instigante e desafiador! Curiosidade: Zanac também foi lançado para o Famicom, no Japão, em duas versões: cartucho e disquete. Ambas excelentes!





Hackers: Heroes of the Computer Revolution

Uma análise do livro

Kao Tokio

Será difícil encontrar, na atualidade, quem tenha uma percepção positiva sobre a palavra 'Hacker' ou que consiga associá-la à imagem de um cidadão que busca o benefício da coletividade, com o desejo de compartilhar conhecimento e em favor de uma causa universalmente democrática.

Hacker é uma expressão que, ao longo das décadas, acabou ganhando conotações pejorativas, levando à ideia de indivíduos oportunistas, cuja motivação se situa exclusivamente no ganho pessoal em prejuízo da integridade dos outros, quando não a efetiva perda de bens pessoais e patrimoniais.

Nos primórdios da cultura hacker, no entanto, esse termo estava associado a um grupo de jovens que defendiam a ideia da disseminação de conhecimento, estabelecendo o que ficou denominado como Ética Hacker. É essencialmente nesse ponto que reside a obra de Steven Levy, escritor responsável pela pesquisa *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, que acabou publicada como livro impresso, no longínquo ano de 1984, nos EUA, pela editora Doubleday.

O livro narra um arco histórico que surge no princípio da computação universitária nos Estados Unidos, a partir do final dos anos 1950, até a primeira metade da década de 1980, com a comercialização dos primeiros computadores pessoais para ambientes domésticos e familiares, costurando estas referências com o conceito da ética hacker e como esta perspectiva foi se perdendo ao longo do tempo, substituída por ideais menos nobres mas inversamente muito mais rentáveis,

constituído, possivelmente, o mercado mais lucrativo das décadas que se seguiram até a atualidade.

Com uma narrativa inspirada e até mesmo divertida em vários momentos, Levy descreve a gênese da computação de consumo, a partir do centro universitário MIT, o Massachusetts Institute of Technology, na década de 1950, onde os membros de um grupo de ferromodelismo, denominado Tech Model Railroad Club (TMRC), encontraram em seu caminho um IBM 704, um enorme computador nos porões do centro acadêmico, para o qual voltaram seus interesses e futuro dali para a frente.

A primeira parte do livro se passa no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, na cidade de Cambridge, nos Estados Unidos, durante o ano letivo de 1958-59. Levy descreve os funcionários da já poderosa IBM como funcionários cuja principal missão parecia ser negar acesso de seus conhecimentos e equipamentos a todos, fazendo nascer um dos principais mantras do mundo hacker: "A informação quer ser livre".

Na parte dois, o autor destaca a introdução no mercado do computador doméstico Altair, em 1975, e como este kit consegue reafirmar o ideal da ética hacker, a permitir a qualquer pessoa ter seu próprio computador, ainda que extremamente muito primitivo, em qualquer parte do território americano, democratizando o acesso à informação e conhecimento computacional.





Na terceira parte, o livro explora o fenômeno da explosão dos jogos digitais no início dos anos 80. Os hackers vão se convertendo paulatinamente em empreendedores a partir da fundação de empresas de jogos de grande sucesso, como a Sierra, Broderbund e Sirius, mas o enriquecimento financeiro com os games leva os hackers anarquistas a uma crise conceitual da ética hacker, considerando que precisam encontrar um equilíbrio entre criar jogos por meio de grandes negócios e continuar a disseminar uma cultura do faça você mesmo e compartilhe conhecimento (agora convertido em segredos e propriedades intelectuais que valem milhões de dólares).

Esse conflito nasce diretamente da afirmação ideológica do movimento, que estabelece que "a informação quer ser livre", surgida em uma época em que o acesso a computadores era fortemente restrito e as pessoas só queriam a liberdade de usá-los. Nos anos 1970, quando esse sonho se realizou, 'livre' já não podia significar "gratuito".

Capítulo I - TRUE HACKERS - CAMBRIDGE: The Fifties and Sixties

Como visto, os hackers descobriram o IBM 704, uma máquina de programação operada por meio de cartões perfurados, no porão do prédio 9 do centro universitário. Aqui, Levy descreve em detalhes as primeiras interações dos jovens com a máquina de cartões perfurados e, em seguida, com um TX-0 já operado com transistores e, por fim, com a máquina dos sonhos de todos os hackers, o PDP-6 da Digital Equipment Corporation, que podia ser utilizado por meio de terminais para entrada e saída de dados.

No laboratório de IA do MIT, destaca o autor em seu texto, nasceram os primeiros grandes projetos da computação, como o simulador de xadrez e o primeiro programa a se assemelhar a um videogame da atualidade, o Spacewar, que serviria como inspiração para Nolan Bushnell criar seu primeiro arcade comercial, Computer Space, antes de alcançar o sucesso com PONG. A narrativa de Levy fala dos hackers daquele período no MIT, focando não apenas em seus trabalhos, mas também naquilo que os levou à programação, fugindo dos padrões convencionais do 'American Way of Life'.

Em paralelo, o autor conduz os leitores para os hackers da Costa Oeste norte-americana, na Universidade de Stanford, local que unia os preceitos da ética hacker aos ideais da geração hippie dos revolucionários anos da década de 1960, que profetizavam a liberdade, o espírito de união universal e a paz.

Capítulo II - HARDWARE HACKERS - NORTHERN CALIFORNIA: The Seventies

Na segunda seção do livro, Levy se concentra na ideia do poder do computador sendo levado às pessoas enquanto a ética hacker ainda segue como um valor inquestionável e honorável. Se no MIT os computadores se mostravam acessíveis apenas para os gênios que se estabeleceram como programadores virtuosos, já era possível acessar, em meados da década de 1970, computadores por meio de terminais públicos ou comprar os primeiros computadores para hobby, a exemplo do MITS Altair.

Nesse ponto, o autor detalha o "Homebrew Computer Club", uma associação de entusiastas da eletrônica, que incluía o jovem Steve Wozniak, reunidos com o objetivo de trocar ideias, informações e software.

A ética hacker seguia firme e bem, e a cultura no Vale do Silício era mais descentralizada e acolhedora para qualquer um que quisesse participar, não exigindo que ninguém provasse o seu valor para ser inserido no seletivo grupo de hackers, como no MIT. Surgiu, assim, uma nova leva de hackers, os Hackers de Hardware. Diferentemente dos Hackers do MIT e de Stanford, sem um ponto convergente sobre o qual orbitar, sem uma estrutura acadêmica para apoiar suas atividades, menos preocupados com software.

Para estes jovens, parecia importante defender que os computadores deveriam ser equipamentos livres das enormes amarras burocráticas da indústria, liderada naquele momento pela paquidêmica IBM, e para lutar por estes ideais, seus entusiastas formavam clubes de computação, consumidores dos primeiros kits de construção de máquinas Altair.

Nessa parte da narrativa, Levy introduz um capítulo inteiro a Steve Wozniak, parceiro de Steve Jobs, a quem é creditado, acertadamente, o desenvolvi-





mento da primeira máquina da empresa dos jovens, a Apple. Foi por meio do Apple II, computador de elevada acessibilidade junto aos fãs de tecnologia da época e a um custo relativamente aceitável para seus bolsos, que formou-se a terceira geração, os Hackers de Jogos, os jovens capazes escrever software para os processadores dos dispositivos Apple II e do Atari 800.

Sozinho, o Altair 8800 era um equipamento praticamente sem função, inútil e aparelho caro, mas foi por meio do trabalho dedicado dos primeiros hackers que surgiram os aplicativos revolucionários não apenas para o aparelho, mas para a cultura da computação que se insurgia. um interessante exemplo foi a invenção de Steve Dompier do primeiro dispositivo de E/S para o Altair que permitia tocar música em um rádio de baixa frequência por meio da interferência gerada pela gravação em diferentes locais de memória do Altair.

Capítulo III - GAME HACKERS - THE SIERRAS: The Eighties

Levy apresenta aos leitores, a essa altura de sua escrita, a história da empresa de jogos Sierra On-Line e seu humilde começo, e conta como os hackers de jogos se tornaram os primeiros a enriquecer além de suas expectativas, com ganhos em royalties de jogos que chegavam à casa dos 30% do faturamento do setor à época.

A parte final do livro nos leva à próspera indústria de jogos de computador do início dos anos 1980, com foco na Sierra Online e em seus fundadores Ken e Roberta Williams. O livro acompanha "O Mágico e a Princesa" (uma simpática alusão à fantasia dos games às figuras de Ken e Roberta Williams), e traça um breve panorama de suas criações mais famosas, tais como King's Quest, Leisure Suit Larry e Quest for Glory.

Como registra o autor, Ken chega a se autodenominar um hacker, a certa altura de sua produção de games, mas parece haver uma significativa mudança de atitude em relação aos jovens hackers sob seu comando no momento em que se converte no administrador de uma empresa multimilionária, em um nada sutil abandono da ética hacker em favor dos bons resultados financeiros alcançados pela desenvolvedora

de jogos.

Até esse ponto, a ética hacker parece ainda persistir como ideologia, embora fique claro que os adolescentes que em algum momento estiveram conceitualmente próximos dos hackers originais do MIT agora se distanciam, enriquecendo com suas programações, vendendo uma enorme quantidade de jogos de computador.

Um aspecto marcante desse momento é descrito por Levy com base na criação da Linguagem de Desenvolvimento de Aventuras (ADL), idealizada por Ken, escrita sobre uma linguagem assembly, e que mostrou uma capacidade de operacionalização robusta e alto nível de programação, a ponto de permitir que até mesmo entusiastas não programadores fossem capazes de escrever jogos de aventura, um feito inigualável para a época e que, de alguma forma, parece manter o vínculo com as premissas originais da ideologia do hackerismo.

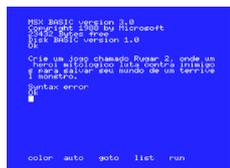
Conclusão

Mesmo com uma fluidez que intercala momentos empolgantes e divertidos com outros claramente menos inspirados ou tecnicamente arrastados e mais difíceis para os não iniciados em tecnologia, Hackers: Heroes of the Computer Revolution mostra-se um livro de fundamental importância para os interessados na história progressiva da indústria da computação no mundo, registrando singularidades e momentos de grande significado para o mundo interconectado como vivemos na atualidade.

A obra chegou a ser publicada no Brasil, em 2012, com o título Os Heróis da Revolução: Como Steve Jobs, Steve Wozniak, Bill Gates, Mark Zuckerberg e outros mudaram para sempre as nossas vidas, pela editora Évora, com 464 páginas, e pode ser adquirido por um valor muito em conta no site da publicadora.



Como a IA Realizou um Sonho de Criança Nascido nos Fliperamas



Saulo Santiago

Em 1987, eu tentei “conversar” com um computador para criar um jogo. Em 2025, com o Gemini, ele finalmente me respondeu!

No final dos anos 80, por volta de 1987 ou 1988, eu era um jovem aficionado por videogames. Os jogos eletrônicos estavam em alta, e eu jogava Atari com meus amigos todos os dias depois da escola. Em Leopoldina, interior de Minas Gerais, novidades como o NES ou micros de 8 bits passavam longe de estar disponíveis para todos. Nossa melhor alternativa ao Atari e ao Odyssey eram os fliperamas. E foi nessa época que a gente vivia enfiado neles, escondidos de nossos pais, conhecendo o que havia de melhor nos jogos: Moon Patrol, Kung Fu Master, Time Pilot, Elevator Action e meus favoritos: Double Dragon e Rygar.

Rygar era algo impressionante para um garoto de 11 ou 12 anos que só tinha um Atari em casa. Uma aventura linda, com gráficos no padrão dos consoles de 16-bit que nem sequer existiam naquela época. Cores exuberantes, cenários com paralaxe, música envolvente e 27 fases completamente diferentes umas das outras, com um enorme chefe no final. Eu só consegui ver tudo isso porque, no boteco que a gente frequentava, havia uns adultos viciados que terminavam o game com uma ficha (coisa que eu ainda não consegui fazer até hoje). Isso mesmo: no meio de um boteco, com banheiro fedendo à urina e adultos fumando e bebendo, estávamos nós, embasbacados, vendo o futuro dos videogames domésticos se materializar dentro de um gabinete de arcade.

A Ideia

Foi aí que surgiu minha ideia de, junto com um amigo, criar uma continuação para o Rygar! A gente desenhou telas, discutiu mecânicas, criou novidades, quase um projeto completo. O que faltava? Ter alguma ideia de como jogos eram criados. Comentando com todo mundo que curti jogos na escola, acabamos conhecendo um garoto que tinha um computador em casa e nos disse que jogos eram criados em computadores. Que era “só” programar nele. O garoto tinha um MSX Hotbit, sem Datacorder, sem drive de disquete e sem fazer a menor ideia do que eram essas coisas. Ele tinha dois cartuchos de jogos e o interpretador BASIC. Nós fomos lá, e nosso pensamento era de que a gente ia digitar no prompt do BASIC o que a gente queria que nosso Rygar 2 tivesse, e o computador ia fazer. Simples assim! “Desenhe um personagem com um escudo na mão, calça vermelha e uma coroa. Ele corre, pula e consegue arremessar o escudo, que sempre volta pra mão” ou “A fase 1 tem que ter 3 buracos, algumas pedras e uns dragões voando que jogam um cara chifrudo no chão, ele vai correr atrás do herói”.

Essa era a nossa visão de como fazer um jogo. Uma visão infantil e ingênua que qualquer um diria ser impossível de ser feita. Onde já se viu, escrever meia dúzia de palavras e o jogo sair pronto do outro lado? Uma ideia que morreu ao recebermos um SYNTAX ERROR. Não era bem assim que jogos eram feitos. Mas a verdade é que morreu ali apenas uma tentativa: a vontade de criar meu próprio jogo nunca morreu. Os anos se passaram, aprendi o que era programação, estudei game design, me envolvi com a produção de jogos eletrônicos e acabei me tornando ilustrador e

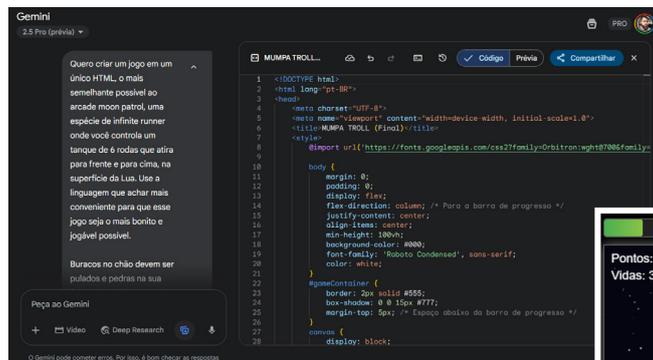


pixel artist. Nunca fui programador de profissão, mas sempre dei meus pulos nessa área, pois eu ainda queria fazer meu jogo - do zero. Acabei tendo jogos publicados, participei de projetos de sucesso. Dei meu jeito de chegar lá pelos meios tradicionais. Conversar com um computador e esperar o jogo sair pronto do outro lado era, realmente, um sonho de criança.

38 anos depois, a famosa IA

E é aí que entra a tão famosa e polêmica Inteligência Artificial. Temos visto avanços exponenciais no campo da Inteligência Artificial Generativa. Há cinco anos, o que parecia um chatbot simples, dando respostas programadas, agora conversa de forma natural, cria imagens, vídeos e código, e, a cada dia, fica mais impressionante e, por que não, preocupante. Este texto não tem a pretensão de ser um defensor da Inteligência Artificial, nem de condená-la. O assunto é longo, polêmico e merece uma outra conversa. Aqui, quero falar do sonho daquela criança de fazer um jogo apenas conversando com o MSX Hotbit. Trinta e oito anos depois da tentativa de escrever um jogo, apenas explicando para o computador o que ele devia fazer, e... Eu fiz um jogo inteiro, do zero, apenas explicando para o computador o que ele deveria fazer.

Não foi com o Hotbit, nem com o MSX BASIC, e não foi o Rygar 2. Usei como teste outro jogo querido da minha infância, por ter mecânicas mais simples: Moon Patrol. Testando o Gemini Pro do Google, descobri que ele possui um modo chamado Canvas, no qual você



dá comandos em linguagem natural no canto esquerdo e ele vai criando o código e mostrando o resultado pronto e funcional

Mumpa Troll

Quem tiver a curiosidade de experimentar o Mumpa Troll (nome infame, criado pela mente trocadilhesca do meu amigo Filipe Gracioli), pode acessá-lo através do QR code disponível na revista ou diretamente pelo site:

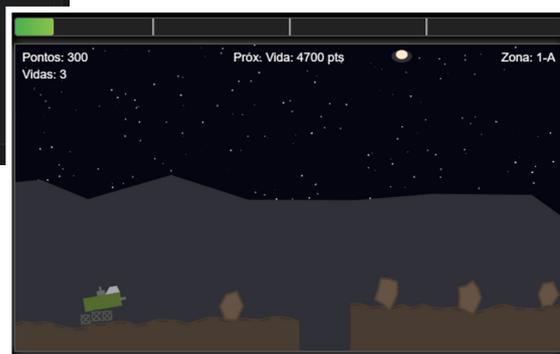


<https://saulosan.com.br/geminipro/mumpatroll2>.

do lado direito. E eu continuei descrevendo para ele o Moon Patrol do arcade, como se estivéssemos em um bate-papo. Descrevi o jipe, como suas rodinhas deviam acompanhar o relevo do cenário lunar, descrevi os canhões, os inimigos no céu, as pedras que deviam ser destruídas e tudo mais. Zero programação. Sem nenhum if, nenhum for, nenhum cálculo. Era o Saulo de 1987 explicando para o Hotbit como ele deveria fazer, e o Gemini, do outro lado, criando o código na minha frente e entregando uma versão jogável e bem próxima do que eu desejava.

Segui sugerindo alterações, adicionando mecânicas e refinando o resultado oferecido, desta vez trabalhando como um game designer que passa as tarefas para o programador da equipe. Mais uma vez, não tenho aqui a intenção de achar que a IA vai substituir a criatividade e a técnica de um programador de jogos. O Gemini ainda comete erros bobos e fica preso em loops de "raciocínio" que irritam. Mas o jogo está aí, funcionando! Tem cinco fases com dificuldade progressiva, tem alguns bugs para corrigir, tem coisas que ainda dá para fazer com a IA ou, quem sabe, receber meu toque humano com gráficos em pixel art. Não sei.

Eu só quis mostrar aqui como a tecnologia realizou um sonho de criança, de uma maneira interessante e que abre um leque de possibilidades para o futuro.



O garotinho de 11 anos de Leopoldina, Minas Gerais, talvez não fosse tão ingênuo assim; ele só estava adiantado demais no tempo.



ENTREVISTA: Marcus Garrett

A Revista Jogos 80, representada pelos amigos Junior Capela, Kao Tokio e Daniel Ravazzi, foi ao encontro do amigo, escritor, publisher (com o Filipe Veiga, da Bitnamic) e outros adjetivos para celebrar o grande companheiro, o Ilustre Marcus Garrett; este que, por sinal, podia ter comprado uma pizza para os entrevistadores! Enfim...



Clóvis Friolani
Daniel Ravazzi
Junior Capela
Kao Tokio

Marcus Garrett: Querem fazer entrevista comigo para a Jogos 80? Tem tanta gente muito mais interessante para entrevistar...

Equipe Jogos 80: É que só tem UMA pessoa que inventou esta revista, então, é importante a gente falar com essa pessoa, né? Bem, para começar: por que você criou a Jogos 80?

Marcus Garrett: A ideia surgiu em 2004, quando comecei a trabalhar na UNIFESP. Já existiam revistas semelhantes no exterior e senti falta de algo focado na história dos videogames no Brasil. Comecei a juntar amigos com interesses parecidos para escrever, diagramar e dar forma à revista, que inicialmente saiu em formato PDF por conta das limitações de impressão na época; além do valor, que seria salgado.

J80: Como você reuniu o pessoal para fazer a primeira edição?

MG: Comecei por fóruns e por listas de discussão (mailing lists) por e-mail, tais como o – hoje – famoso Canal 3. Eu sabia quem se interessava por quais temas e fui chamando a turma. Nem todos acreditaram no projeto logo de cara, mas alguns toparam. O Walter Garrote (“Waltinho”), amigo de infância, fez a primeira diagramação inspirado em revistas clássicas como a Micro & Vídeo, minha favorita da infância. Ele já trabalhava no ramo e sabia mexer bem no software QuarXPress. Juntamos, conforme a expressão, a fome à vontade de comer.

J80: Entre as edições 4 e 5, a revista mudou bastante. Por quê?

MG: O Walter teve de sair da revista por causa do trabalho (conflito de agendas), e o Eduardo Luccas, que tão-somente escrevia no início, assumiu a diagramação. Ele não era diagramador, mas comprou livros e aprendeu sozinho a fazer a coisa, a trabalhar no In Design. A revista ganhou visual mais parecido com o da Micro & Vídeo e continuou crescendo, com entrevistas nacionais e internacionais importantes, com personalidades como Ralph Baer, Nolan Bushnell e Howard Scott Warshaw.

J80: A falta de padronização foi um problema?
MG: Alguns colaboradores, como o Marco Lazze-





PERSONALIDADES

A20 SÁBADO, 3 DE NOVEMBRO DE 2012

FOLHA DE SÃO PAULO

mercado

CIFRAS & TECNOLOGIA



Expert MSX, da Gradiante, em cena de Loading... Nossos Primeiros Jogos de Computador

Documentário conta como surgiram primeiros jogos de computador brasileiros

mesma edição, sem pensar muito em periodicidade ou número de páginas. Com o tempo, aprendemos a nos organizar melhor, mas a liberdade criativa sempre fez parte do espírito da revista. Há casos bem engraçados em relação a isso: num 24 de dezembro, por exemplo, eu estava 'preso' numa lan house, no interior de São Paulo (casa da sogra), finalizando a revista com o Waltinho à distância – o dono do estabelecimento precisando fechar, querendo ir para casa (para o Natal), e o chatão aqui não queria ir embora!

J80: Qual sua formação?

MG: Sou formado em Rádio e TV (Comunicação Social) com Especialização (lato sensu) em Biblioteconomia. Trabalho em biblioteca há mais de duas décadas. Mas... talvez minha alma seja ou de jornalista ou de historiador - ou até mesmo de professor (muita gente acha que sou!).

J80: O que te inspira a escrever?

MG: Desde pequeno, sou fascinado por temas como ficção científica, mistérios, ocultismo, Ufologia e ter-



ri, achavam isso confuso. Eu me empolgava com os conteúdos e queria colocar tudo na

ror. Eu lia revistas, como a Planeta e a UFO, e criei um fanzine sobre a Patrulha Estelar (Uchuu Senkan Yamato) no começo dos anos 1990, o "Avatar", em conjunto com o Waltinho (de novo ele!) e com o Ricardo Akira Sato. Escrever é algo que sempre me atraiu, principalmente contos de terror e ficção científica. No caso dos games, as revistas da adolescência fizeram toda a diferença: a já citada Micro & Video, a Video News, a Video Magia, a Micro Sistemas, a Micro Hobby e tantas outras – grandes inspirações para mim.

J80: Como funcionava a parte técnica da revista?

MG: O Eduardo cuidava do site, uploads, layout, diagramação e questões técnicas. Eu pagava o domínio e buscava entrevistas e pautas. Era tudo feito de forma independente, com bastante improviso e dedicação, na tentativa e erro...

J80: Você prefere pesquisar ou escrever?

MG: Gosto muito dos dois, mas escrever me dá mais prazer. A pesquisa alimenta a escrita, então, ambas são atividades complementares. No caso de trabalhos de cunho histórico, é impossível ter uma sem a outra.

J80: De onde vem seu interesse pela história dos videogames?

MG: Minha infância foi marcada pelo contato com essas tecnologias: Telejogo, mini games, Atari, microcomputadores de 8 bits, o Amiga. Sempre me perguntei quem criava essas coisas e como. A revista e os livros nasceram dessa curiosidade, de ir atrás das pessoas e histórias por trás daquelas memórias. Nossa história é muito rica, tivemos linhas de computadores e de videogames oriundas de

"...também queria ter entrevistado mais gente das softhouses da época, quem sabe um dia? Poucas pessoas não quiseram ou não puderam falar. Há gente de todo o tipo, né? Para algumas, o negócio do videogame foi apenas 'mais um negócio', o 'negócio da vez'; não guardaram qualquer tipo de ligação emocional para com aquilo..."



PERSONALIDADES

países como Estados Unidos, Inglaterra e Japão, porém, com “nacionalizações”, adaptações e “disfarces” em virtude da Reserva de Mercado. É uma história única!

J80: Foi difícil resgatar essas histórias?

MG: Sim. Em muitos casos, chegamos tarde... Pessoas já haviam falecido ou descartado arquivos, jogado fora coisas preciosas (como um dos engenheiros da Sayfi/Milar, que descartou um monte de coisas relacionadas ao Dactari e ao Dactar, meros 6 meses antes de o entrevistarmos). Outras não queriam mais falar sobre o passado, era realmente “coisa do passado”. Contudo, ainda conseguimos reunir muitas histórias que fatalmente teriam se perdido.

J80: Quem você gostaria de ter entrevistado e não conseguiu?

MG: Os irmãos Kovari da Microdigital, por exemplo, os quais são aparentemente reclusos. Eu também queria ter entrevistado mais gente das softhouses da época, quem sabe um dia? Poucas pessoas não quiseram ou não puderam falar. Há gente de todo o tipo, né? Para algumas, o negócio do videogame foi apenas “mais um negócio”, o “negócio da vez”; não guardaram qualquer tipo de ligação emocional para com aquilo.

J80: Você escreveu boa parte da revista?

MG: Sim, contribuí bastante, principalmente em temas sobre micros e consoles dos anos 1980. Não havia um plano fixo — tudo dependia do que surgia no momento. Ao longo do tempo, tivemos muitos colaboradores preciosos sem os quais não chegaríamos onde chegamos. É até indelicado citar nomes, afinal, outros podem, sem querer, ficar de fora, mas... Não posso deixar de citar: Marco Lazzeri, Robson França, Marcelo Teixeira, Robson Rangel, Flávio Matsumoto, Clovis Friolani, André Leão e Pedro Pimenta (de Portugal), Filipe Veiga (meu amigoão de além-mar) e tantos outros.



À esquerda, página da revista “Micro & Video”, a “mãe” da Jogos 80; acima, o primeiro livro e as revistas de inspiração.

J80: A escassez de informação naquela época era um desafio?

MG: Sem dúvida. As revistas estrangeiras demoravam a chegar, levavam meses e meses para aportar em poucas bancas somente, em bancas selecionadas da cidade (bancas do aeroporto, livraria Litec). A gente via uma imagem estática nas revistas, os famosos ‘screenshots’, e ficava imaginando como seria o jogo, como aquilo tudo seria animado, como seriam os sons, as cores etc. Talvez, em decorrência disso, a gente dava tanto valor ao pouco que tinha.

J80: Que outros projetos Retrô você já fez?

MG: Além da revista, coproduzi/codirigi dois documentários (1983: O Ano dos Videogames no Brasil e LOADING... Nossos Primeiros Jogos de Computador), criei canais no YouTube e escrevi livros. Fiz até um álbum de figurinhas sobre videogames (com a Bitnamic), um sucesso um tanto inesperado! Na revista, tivemos um pouco de tudo, até mesmo um

jogo da Jogos 80 foi desenvolvido - pelo Filipe Veiga para o ZX Spectrum - a fim de comemorar o aniversário de 15 anos da publicação! Lançamos também jogos que estavam ‘esquecidos’ e perdidos, tais como os da dupla Manuel Fraguas e Luiz Ca-



Tela do jogo da Jogos 80



PERSONALIDADES

panema, para o ZX81. Ter uma fita cassete acompanhando a revista... Um sonho realizado!

J80: Como nasceram os livros?

MG: Foi, em especial, quando descobri o acervo digital da Folha de S. Paulo e da Veja - um verdadeiro túnel do tempo se abriu para mim, sem exageros! Tive acesso a muitas informações históricas e comecei a compilá-las. A partir daí, vieram os livros 1983: O Ano dos Videogames no Brasil e 1984: A Febre dos Videogames Continua. Depois, muitos e muitos outros... Usei também todas as revistas físicas que eu tenho, todas que já citei, muitas das quais estão comigo desde a infância: são um tesouro pra mim!. Uma trabalhadeira sem fim, mas que, claro, valeu a pena! Um livro que tem destaque em meu coração é o Jogos Eletrônicos & Eu: Crônicas de um Passado Presente, pois eu o abordei de maneira pessoal, não jornalística. Algumas passagens 'doeram'... Muita saudade!

J80: Eles superaram o nicho?

MG: Sim. Embora feitos para um público específico, os livros e os documentários alcançaram muita gente. Os comentários foram e têm sido bem positivos!

J80: Fale sobre o álbum de figurinhas.

MG: Era uma ideia antiga, do Junior Capela, que finalmente saiu do papel. Tinha até figurinha sêxtupla. A criançada e os adultos curtiram muito. Teve gente comprando dois para guardar um lacrado,



Acima, o Waltinho, primeiro diagramador, em foto atual. À direita, o Edu Luccas, Editor e atual diagramador da Jogos 80



acredita? Foi nosso sucesso da primeira RetroCon.

J80: Que livro ainda falta ser escrito?

MG: Uma história mais abrangente da microinformática doméstica no Brasil. Porém, é um projeto gigante que exigiria uma equipe especializada em cada plataforma e muito tempo de pesquisa, fora a escrita - e inclusive a pesquisa de imagens! Trabalho para mais de ano...

J80: Como foi passar a revista para o impresso?

MG: Foi uma demanda antiga dos leitores. Ter o material impresso, em papel, é outra coisa, é muito mais legal! E dá aquele "gostinho" de antigamente, eu adoro! O PDF é absolutamente insosso quando comparado à revista física.

J80: Como surgem suas histórias e textos fora dos games?

MG: Às vezes, sonho com uma ideia e depois a vou desenvolvendo. Gosto de lapidar os textos até ficarem do meu jeito. Tento manter a clareza, apesar de ter tendência a ser verborrágico — minha esposa sempre aponta isso!

J80: O que você se imagina fazendo daqui a 10 anos?

MG: Provavelmente, estarei aposentado da UNIFESP. Seria ótimo colaborar com museus de informática e videogames. Há ótimos projetos no Brasil e no exterior, como o Museu do Spectrum, em Portugal, e o Museu do Videogame Itinerante (do amigo Cleidson). Quem sabe?

J80: Como se sente ao deixar a Jogos 80?

MG: Muito tranquilo. A revista está em ótimas mãos com o Kao, o Capela, o Clovis e os demais. São pessoas sérias, que entendem do assunto e vão manter vivo o legado da publicação. Passei a atuar apenas como consultor e revisor - novas aventuras!

J80



SPACEMASTER X-7 ↓↓↓↓

20th Century Fox / Sirius Packing
para Atari 2600

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 9

Ricardo "Caçulo" Bueno

Lançado em 1983 exclusivamente para o Atari 2600, SpaceMaster X-7 é um entre vários jogos de nave, mas que tem seu charme pela jogabilidade simples e eficaz, e traz curiosidades que, para quem adora o "Atari da Atari", vale a pena conhecê-lo!

A jogabilidade funciona da seguinte forma: a nave do jogador segue nas 8 direções para as quais é movida (cima, baixo, esquerda, direita e diagonais) e, quando está atirando, idem (porém, a nave fica imóvel). O jogo em si tem apenas um cenário e um alvo principal, o qual está no centro da tela (no manual, ele é descrito como Hyperium Military Base), e, para destruí-lo e avançar, deve-se entrar no campo de força e atirar, por várias vezes, bem perto do alvo principal. Esse campo de força, no qual a nave tem de entrar, vai se movendo em várias direções e, à medida em que se avança no gameplay, tanto o campo de força quanto os inimigos ficam cada vez mais rá-

pidos. Encostado-se neles, perde-se a vida na hora (e sim, você leva apenas um dano e morre instantaneamente!). A dificuldade progride rapidamente, visto que o alvo principal atira vários inimigos na direção do jogador. Esse campo gera barreiras que dificultam a entrada, além do aumento de velocidade - isso é um dos charmes que o jogo oferece: o desafio e a rapidez!

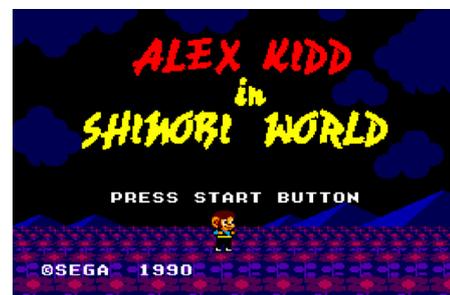
Outro charme são os gráficos e os sons: mesmo num cenário único (em fundo preto), o efeito do campo de força se movendo, de forma de fluida, e as barreiras aparecendo aos poucos, são



bem marcantes para quem joga. Quando se está atirando no alvo principal, a tela pisca freneticamente; o som é bem alto (quando os inimigos seguem em sua direção, as explosões, o momento em que você é atingido etc.) e faz jus a um belo jogo de "navinha". SpaceMaster X-7 é uma boa pedida para quem quer conhecer um shooter fora da curva; tem charme e a jogabilidade é relativamente fácil de ser domada - acostuma-se facilmente com o ritmo frenético (não é um bicho de sete cabeças!).

Como um bom jogo de Atari, este tem suas curiosidades: no

filme "A Vingança dos Nerds" (de 1984), o garoto Harold Wormser (interpretado por Andrew Cassese) pode ser visto jogando SpaceMaster numa televisão bem antiga e em preto e branco; mais para a frente no enredo, o jogo é igualmente mostrado ao fundo. Outra curiosidade: no cartucho lançado no Brasil pela Polyvox, o título saiu como "Space Tunnel", sendo este outro jogo de nave, porém, desenvolvido pela Bit Corporation (a mesma que fez Bobby Is Going Home). Tempos depois, a CCE lançou realmente o Space Tunnel da BitCorp. (e a análise deste jogo - Space Tunnel - já foi feita e pode ser encontrada na edição 11 da Jogos 80, onde estas curiosidades foram também comentadas).



ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD ↓↓↓↓

SEGA para Master System

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 10

Ricardo "Caçulo" Bueno

Um jogo de Master System dando as caras aqui na Jogos 80... Quem diria, hein...? Um clássico desse belo console merecia um review na Sessão Joystick!

Alex Kidd In Shinobi World,



lançado em 1990 pela SEGA, é uma paródia dos jogos da franquia Shinobi (mais especificamente, do primeiro, lançado nos fliperamas em 1987) e chegou aqui pela Tec Toy também no mesmo ano de seu lançamento no Brasil. Para quem gosta de um jogo fácil e curto, e com uma jogabilidade simples e bem eficaz, Alex Kidd In Shinobi World cumpre com excelência esse papel.



A premissa consiste em Alex Kidd tentar salvar a namorada, raptada pelo terrível vilão Dark Ninja, tendo de passar por 4 fases até o desfecho: cada fase contém 3 estágios, sendo que o chefe espera no terceiro.

A jogabilidade é simples e funcional: com o direcional, você move o personagem para cima, baixo, esquerda e direita; segurando as diagonais do D-pad para baixo, o personagem vai se arrastando lentamente; já com o botão 1, você ataca com a espada; e com o botão 2, você pula. Em vários momentos ao longo das fases, postes de luz e barras nos quais se pendurar aparecem: pendurando-se nessas partes do cenário e segurando o botão 1, Alex Kidd vira uma bola de fogo e começa

a rodopiar sem parar até que se solte o mesmo botão. Esse detalhe é essencial para a coleta de itens e para adentrar algumas áreas sobre as quais não darei spoilers!

Outro detalhe na jogabilidade são os itens: dardos (arremessados à longa distância), o ícone P (deixa a espada com mais alcance), a bola de cristal (faz com que Alex Kidd vire um tornado por um breve período e dispare mini tornados pela tela inteira) e os corações (se 6 de uma vez, o próximo conterà um ícone de vida) - tudo, obviamente, dependendo da habilidade do jogador.

Outra coisa a se citar é o salto na parede: Alex Kidd consegue saltar apertando-se o botão 2 no momento certo; não é complicado, dá para se acostumar com o salto já no primeiro estágio, basta treinar.

As fases são bem criativas, cada uma possui seu charme, mas várias contêm partes secretas que o jogador tem de procurar



para lá poder entrar: sabendo-se onde encontrá-las, claro, faz toda a diferença! A construção das fases é bem dinâmica para qualquer leigo, dificilmente o jogador

ficará empacado no início; apenas no final, a coisa é dificultada.

Em relação aos gráficos e aos sons, Alex Kidd In Shinobi World não faz feio em nenhum desses dois quesitos, ambos foram muito bem-feitos pela SEGA, fazendo valer o hardware do Master System. Infelizmente, o jogo não é compatível com o chip de som FM, porém, há uma variedade boa de músicas 'normais' - e cada música dá uma boa sensação de ambientação.

Mesmo sendo um jogo de apenas 2 megas de memória, os gráficos são simples, nada de sprites grandes: mas, como se trata de uma paródia do Shinobi, os inimigos e os chefes (isso também vale para o Alex Kidd) ficaram bonitinhos. Na parte de cenários, esses ficaram bem adaptados a partir do Shinobi; uma mudança aqui e ali não afetou em nada!

J80



Os Guardiões da

MEMÓRIA DIGITAL

Brasileira

Marcus Vinicius Garrett Chiado, Júnior Capela e Kao Tokio

Assim como o ritmo frenético de inovação tecnológica que emanava do estrangeiro durante a década de 1980, o Brasil vivenciava uma epopeia singular. Uma legião de compatriotas, impulsionada pela curiosidade acerca do universo da computação e dos jogos eletrônicos, trilhava um caminho próprio e inventivo. Longe dos holofotes internacionais, num ambiente em que a criatividade e a audácia se sobrepunham às limitações, e por vezes tangenciavam a legalidade nos 'braços' da Reserva de Mercado, floresceu um mercado peculiar.

Nesse contexto de engenhosidade brasileira, empresas como Microdigital, Proológica, Dismac, CCE, Milmar e Microcraft, entre inúmeras, inundaram o país com uma variedade impressionante de microcomputadores e de videogames "nacionais" – frequentemente 'adaptações' de modelos estrangeiros, mas com roupagens e modificações genuinamente locais; em alguns casos, até com melhorias. Esses equipamentos moldaram uma cultura digital única, uma cultura que marcou profundamente quem teve a oportunidade de experienciá-la em primeira mão...

A riqueza e o caráter pitoresco dessa história têm sido objeto de um esforço contínuo de preservação e celebração por parte de diversas iniciativas. Revistas especializadas, tanto em formato físico quanto digital, websites, podcasts, mesas-cabadas e canais de YouTube dedicam-se a registrar e a divulgar essa fascinante trajetória. Ciente da importância, a Jogos 80 empenhou-se em reunir e prestar tributo ao maior número possível desses verdadeiros guardiões da memória brasileira - 50 iniciativas detalhadas neste especial. As informações estão apresentadas em ordem alfabética. Pedimos desculpas se alguma iniciativa ficou de fora.

1983: O Ano dos Videogames no Brasil - Artur Palma e Marcus Garrett.

O pesquisador Marcus Garrett iniciou o projeto "1983: O Ano dos Videogames no Brasil" como um livro em 2011, seguido de um segundo volume, "1984: A Febre dos Videogames Continua", e de uma edição unificada, de luxo; além de um posterior Adendo. Na sequência, transformou a ideia no documentário de mesmo nome, financiado via Kickante (financiamento coletivo) e lançado em 2017, com direção de si mesmo e de Artur Palma, e produção da ZeroQuatroMídia. O documentário busca preservar a história da chegada dos jogos eletrônicos ao Brasil, um período marcado por leis protecionistas, tais como a Reserva de Mercado, e muita 'inventividade'. Ele apresenta entrevistas com figuras importantes da indústria brasileira, incluindo-se executivos, engenheiros e até Nolan Bushnell, da Atari, trazendo ainda depoimentos nostálgicos de jogadores e colecionadores. O filme é um esforço para resgatar a memória e o conhecimento dessa época, oferecendo a visão de um tempo sem celular e internet para as novas gerações e reavivando lembranças para quem viveu os primórdios dos videogames no Brasil.

<https://www.youtube.com/watch?v=BpYfeR7p8yw>





Aperte Start - Ed "Topzeiro".



O canal Aperte Start no YouTube é um espaço com mais de 300 vídeos dedicados aos entusiastas do Retrogaming, criado por Ed "Topzeiro", uma figura com notável conhecimento no assunto, membro do VGDB (Video Game Data Base) e que também participa de eventos como a BGS e a RetroCon como influenciador. Com uma paixão visível pelos jogos clássicos, o canal oferece conteúdo de qualidade que evoca a nostalgia dos videogames antigos. A variedade de vídeos é um destaque, abrangendo desde análises detalhadas de jogos e unboxings de consoles e games clássicos, até gameplays nostálgicos e discussões sobre a rica história dos videogames. A produção dos vídeos apresenta ótima qualidade de imagem e edição, facilitando a imersão no conteúdo apresentado com entusiasmo por alguém que realmente entende do tema e cuja expertise é reconhecida por sua participação no VGDB. A seção de comentários

sugere uma comunidade ativa e engajada de fãs de Retrogames. O Aperte Start é uma excelente recomendação, entregando conteúdo com paixão, diversidade e uma forte dose de nostalgia.

<https://www.youtube.com/channel/UC0fx3H6rHeMtLbD7Lqrb7w>

Big Box PC Games Brasil - Leandro Matioli.

Há décadas, os jogos de computador proporcionam uma experiência artística que transcende as telas e a simples jogabilidade. As embalagens robustas exibiam designs impactantes e traziam consigo uma variedade de materiais que aprofundavam a imersão naquele universo e apresentavam os respectivos criadores. A experiência se manifestava ao se jogar diante do monitor; ao apreciar cada item do produto no conforto do lar; ao exibir as embalagens coloridas nas estantes, desfrutando da aquisição por longos períodos; ou ao contemplar as vitrines das lojas, que capturavam olhares curiosos por horas a fio. Os jogos representavam um investimento significativo e não eram facilmente acessíveis. Chegavam aos lares gradualmente, conforme a situação financeira de cada família permitia. Cada título era aproveitado como uma novidade por muitos meses, sem que o interesse diminuísse. A intenção de Leandro Matioli ao criar a Big Box PC Games Brasil Wiki foi democratizar o acesso àquilo que durante anos foi exclusividade; resgatar a memória do que integrou a história cultural do país e reconhecer o notável trabalho realizado localmente.



P C G A M E S B R A S I L

Diante da ausência de um espaço dedicado a esse tema, ele decidiu iniciar o projeto. Além de sua própria coleção, Leandro Matioli tinha conhecimento de outras pessoas que possuíam jogos incríveis, dos quais ele só descobriu a existência de versões nacionais por meio delas. Em resumo, o projeto nasceu de um impulso individual, mas com uma visão voltada para o coletivo, com o objetivo de criar e manter um acervo acessível para consulta e colaboração de todos. Com o passar dos anos, as embalagens diminuíram progressivamente até se tornarem caixas de DVD. Atualmente, predomina o formato digital, com raras exceções físicas. A Wiki busca registrar essa evolução e permitir que as pessoas revivam ou descubram como eram as edições físicas. Embora o foco inicial fossem os jogos de PC em embalagens grandes, o projeto rapidamente se expandiu para catalogar tudo o que foi lançado no Brasil, incluindo caixas menores, DVDs, revistas, softwares e outros computadores, como Amiga e Mac. O projeto está completando três anos e continua a receber contribuições frequentes. Já conta com 645 jogos catalogados. Reconhece-se que o trabalho é praticamente ilimitado, o que torna o processo ainda mais estimulante.

https://big-box-pc-games-brasil.fandom.com/pt-br/wiki/Big_Box_PC_Games_Brasil_Wiki

Bitnamic Software - Filipe Veiga, Junior Capela et al.

Bitnamic Software, uma softhouse e editora luso-brasileira, foi fundada em 2018 pelos amigos Filipe Veiga (Portugal) e Marcus Garrett (Brasil). Dedicada à publicação de jogos novos e relançamentos para plataformas clássicas e modernas (jogos de temática Retrô), seu primeiro relançamento histórico foi "Em Busca dos Tesouros" (ZX81), de Tadeu Curin-





ga da Silva, aprimorado com música e efeitos sonoros. A Bitnamic também lançou clássicos como "Amazônia", "A Lenda da Gávea" e "Incidente em Varginha", além de participar de eventos, tais como RetroCon, BGS, Canal 3 e RetroSC. Suas iniciativas incluem, por exemplo, um álbum de figurinhas dos 40 anos dos games no Brasil e jogos inéditos para Atari ("Holocausto Alienígena", "Jataí: The Bee"). No campo editorial, lançou livros únicos: "Insira Ficha"

e "Game Over" são exemplos notórios. De fato, a empresa é conhecida por surpreender sempre com novos lançamentos. Em dezembro, Marcus Garrett deixou a Bitnamic e foi substituído por Junior Capela em janeiro de 2025, com auxílio de Clovis Friolani e Ricardo "Caçulo" Bueno. Na Europa, a marca é conhecida como Teknamic.

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

Bojogá - Daniel Gularte.

Bojogá foi uma das pioneiras iniciativas na preservação histórica cultural dos games no Brasil. Nascido em 2008 como um projeto de divulgação científica em achados históricos de games, também possui um museu que conta com mais de 4 mil peças em seu inventário atualmente. O acervo do Museu Bojogá está sediado em Fortaleza, estado do Ceará, e possui uma versão virtual no site, com fotografias e artigos de pesquisa histórica sobre games no mundo, no Brasil e no Ceará. Os textos publicados falam minuciosamente de informações sobre aparelhos, jogos, personalidades e dados fotográficos da historiografia dos games. Hoje, como Instituto Bojogá, atua como instituição privada sem fins lucrativos, e dentre seus projetos de maior impacto realiza exposições de seu acervo de forma itinerante, construindo a transformação pelos games a partir do contato com seus visitantes e suas memórias afetivas. O Instituto Bojogá realiza ainda projetos na área de tecnologias de jogos e possui um sistema próprio de inventário, alimentado por inteligência artificial, bancos de dados e montagem interativa de linhas historiográficas de games a partir de seus projetos de inovação. Atualmente o Bojogá se alinha com a preservação histórica dos achados dos jogos brasileiros, lançando publicações e catálogos sobre o tema. Também registra o desenvolvimento do ecossistema de jogos brasileiro, com documentação das ações do setor da indústria de jogos, alinhando o segmento social, econômico e cultural. Para o futuro, o Bojogá está desenvolvendo parcerias para projetos de salvaguarda das propriedades intelectuais de games junto a entidades parceiras privadas e internacionais, colocando o Brasil como parte do circuito de memória e patrimônio dos games no mundo, na construção do primeiro museu permanente de jogos no Brasil.

<https://bojoga.com.br>



Canal 3 - Bruno Maimoni et al.



Num tempo não tão distante, conectar um videogame ou computador à TV exigia paciência, ajustes finos e, claro, sintonizar a televisão de tubo no misterioso "canal 3". Quem viveu essa era, sabe — aquele ritual que marcava o início de uma jornada no universo dos primeiros games. O Canal3 nasceu em 1999, quando entusiastas de videogames e computadores clássicos criaram uma lista de e-mail para compartilhar informações históricas, relatos de aquisições e memórias afetivas sobre seus consoles antigos. A paixão em comum logo motivou a formação de coleções e, em 2000, os encontros presenciais se tornaram uma realidade, proporcionando momentos de nostalgia e novas amizades. Essas reuniões cresceram, tornando-se eventos regulares que celebravam o compartilhamento, o aprendizado e a diversão. Surgiram coleções notáveis e pesquisadores dedicados a desvendar segredos de plataformas esquecidas. Após 25 anos, o Canal3 expandiu sua presença para as redes sociais e outras plataformas online, reunindo milhares de apaixonados. Os eventos evoluíram para um evento grande e profissionalizado, o Canal 3 Expo, atraindo centenas de colecionadores e oferecendo diversas atrações como jogos, exposições, palestras,





lojas especializadas e até novos jogos e acessórios para sistemas antigos. Reconhecido como o principal evento brasileiro de retrogaming, retrocomputação e colecionismo, o Canal3 continua a ser um espaço de celebração da amizade, das histórias e da paixão compartilhada pelo mundo dos games clássicos. Segundo Bruno Maimoni, um dos idealizadores do Canal 3, "a Expo é sobre criar conexões — entre pais e filhos, entre colecionadores e curiosos, entre o ontem e o amanhã dos games. A cultura dos videogames retrô é viva, pulsante e merece esse palco". A organização também prepara palestras, workshops, área para feira de colecionadores e vendedores especializados, e até mesmo espaço para desenvolvedores e artistas independentes apresentarem seus trabalhos. No palco principal shows de música e outras atrações estão sendo planejadas. Exposições incríveis de consoles, portáteis, computadores e outras raridades estarão disponíveis para apreciação de todos. Uma "jogatina" liberada com dezenas de consoles originais, arcades, pinballs e estações para competições. Haverá também campeonatos icônicos, com distribuição de prêmios, de diversos games como Street Fighter II, Bomberman 10-player, Mario Kart, Counter Strike, DOOM, Just Dance, entre outros, além de um espaço totalmente interativo e instagramável para reviver clássicos com os amigos — ou com os filhos!

<https://canal3expo.com.br>

Datassette - Leonardo Roman da Rosa et al.

O Datassette é um repositório online, com foco em manter qualquer documentação técnica, especialmente em português, sobre computadores, videogames e eletrônica.

É um projeto independente e sem fins lucrativos, que busca preservar e tornar acessível o acervo histórico de publicações e materiais sobre esses temas.

No ar desde 2003, contando com a ajuda de entusiastas, o site só tem crescido cada vez mais, sendo referência no Brasil e mundialmente. É um importante recurso para pesquisadores, entusiastas e colecionadores de equipamentos e publicações antigas. O projeto é financiado por doações e apoios da comunidade, que ajudam a manter a plataforma em funcionamento e a expandir o acervo. No site da WarpZone, foi descrito como "um exemplo de como a comunidade pode se unir para preservar e disseminar o conhecimento histórico". O Datassette já passou pelas páginas da Jogos 80, no número 19 (<https://datassette.org/revistas/jogos-80-br-brasil-videogames-revistas/jogos-80-19>) há uma matéria completa dedicada a ele. Colaborou também com material para os documentários "1983" e "LOADING...".

<http://www.datassette.org>



Sua fonte de informações para equipamentos clássicos

Editores Europa - Humberto Martinez et al.



A Editora Europa possui lugar cativo no coração dos entusiastas de videogames no Brasil, tanto por suas revistas icônicas quanto por seus livros que exploram a rica história e cultura dos games. No universo das publicações periódicas, a editora deixou sua marca com títulos que acompanharam gerações de jogadores. Revistas como a PlayStation e a NGame Brasil foram referências para os fãs dos consoles da Sony e Nintendo, respectivamente, trazendo notícias, análises aprofundadas, previews de lançamentos aguardados e dicas valiosas para aproveitar ao máximo os jogos. Mais recentemente, a OLD! Gamer surgiu como um tributo nostálgico à era de ouro dos videogames, resgatando a história de consoles e jogos clássicos, um nicho que a Editora Europa soube explorar. No campo dos livros, também oferece conteúdo relevante, há uma infinidade de obras dedicadas aos jogos: desde a série Dossiê OLD!Gamer aos livros temáticos,

como A História da Publicidade nos Videogames e a série Game Covers. A parceria da Editora Europa com eventos importantes do cenário gamer brasileiro, como a RetroCon e a Brasil Game Show, reforça o compromisso com a preservação e a divulgação da história. Através de suas publicações, tanto as revistas que cobrem o presente e o passado dos jogos quanto os livros que aprofundam temas específicos, a Editora Europa contribui significativamente para a cultura gamer no Brasil, oferecendo conteúdo de qualidade para jogadores de todas as idades e interesses.

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



Experiencia Odyssey/Odyssey Brasil - Ricardo Silva et al.

Após anos dedicados à preservação do legado do Odyssey por meio da criação de novos jogos, Rafael Cardoso decidiu ir além e revitalizar a icônica revista Odyssey Aventura. A primeira edição digital desta nova fase surgiu no Datassete.org, o principal acervo online de publicações sobre videogames e computadores Retrô. Essa edição inaugural, a número 9, deu continuidade a uma narrativa iniciada nos anos 1980, capturando a essência da revista original. Em 2019, durante um evento na PUC, o lançamento da versão física, totalmente financiada por recursos próprios, reuniu amigos e entusiastas da comunidade Odyssey Brasil, que se uniram para fortalecer esse legado. Para conferir ainda mais autenticidade a essa nova etapa da revista, Ricardo Silva contribuiu com sua expertise em design gráfico, recriando a estética clássica que tanto encantava os fãs – com cores vibrantes, layouts nostálgicos e, naturalmente, muitos lançamentos imperdíveis. Atualmente, o Brasil se destaca globalmente como o maior produtor de novos jogos para o Odyssey. Além de Rafael Cardoso, nomes como Ivan Machado e Luciano Clemente têm desempenhado um papel crucial no crescimento e na renovação dessa cena. Impulsionada por essa energia criativa, a revista seguiu adiante. A edição número 10 revitalizou a consagrada seção Encontro e, agora, a recém-lançada edição número 11 promete trazer o melhor do universo Odyssey – com novos jogos, entrevistas exclusivas e uma generosa dose de nostalgia. E o que seriam dos jogos sem os jogadores? A clássica sessão de recordes está de volta! Assim como nos anos 1980, ela convida os leitores a explorar suas páginas por horas, descobrir novos talentos, admirar pontuações incríveis e reviver a emoção da competição. A Fraternidade Odyssey tem sido fundamental nessa missão, mantendo viva a paixão e a memória da comunidade. Como um toque especial, a nova edição traz uma surpresa singular: Carlos Capelleti, o ator que protagonizou o primeiro comercial de videogame para a televisão brasileira, compartilha detalhes inéditos dessa jornada publicitária que marcou gerações. “É simplesmente notável!”. As edições da revista Odyssey Aventura, bem como novos jogos e novo hardware, estão disponíveis no site do grupo.



<https://experienciaodyssey.com.br>

Exposição Meu Primeiro Videogame - David Rayel.



Apixonado por videogames e com a visão de resgate da memória gamer, David Rayel é idealizador e fundador da Exposição Meu Primeiro Videogame. Este notável evento itinerante se destaca como uma das maiores mostras de consoles do Brasil, reunindo um acervo impressionante de mais de 250 aparelhos. Com um alcance que ultrapassou 20 cidades em 3 estados, a exposição figura como a segunda maior do gênero em território nacional, estando somente abaixo do aclamado Museu do Videogame Itinerante. A iniciativa de David vai além da simples exibição; ele busca ativamente conectar diferentes gerações de jogadores, proporcionando uma experiência que evoca a nostalgia e estimula a interação. A dedicação à cuidadosa curadoria

dos aparelhos e à criação de um ambiente acolhedor, acessível, tem atingido reconhecimento em diversos eventos e instituições culturais, solidificando o papel da exposição como um importante agente na preservação da história dos videogames no Brasil. Mais do que entretenimento de alta qualidade, a mostra agrega alto valor cultural e educativo, atraindo um público diversificado de entusiastas de todas as idades. A rica coleção de consoles clássicos e modernos, jogos icônicos e acessórios nostálgicos encanta a audiência, gerando um engajamento significativo e uma repercussão extremamente positiva.

<http://meuprimeirovideogame.com.br>

GQP – Games Que Pariu - Giovani Gilão e Fabio Dedini.

O canal Games Que Pariu, carinhosamente conhecido como GQP, surgiu em meados de 2016, impulsionado pela energia e paixão compartilhada de dois amigos de longa data: Fabio Dedini, afetuosamente chamado de Fabião ou Dedini; e Giovani Gandelim, conhecido como Gilão. O laço que uniu essa dupla remonta à década de 1990, um período





de efervescência no mundo dos videogames, e curiosamente, foi forjado em meio aos pixels e joysticks que tanto os fascinavam. Ambos residentes do interior do estado de São Paulo, a amizade entre Gilão e Dedini germinou e se fortaleceu no ambiente de uma locadora de videogames pertencente a Gilão, a memorável Games House. Para Dedini, a Games House não era apenas um estabelecimento comercial, mas um ponto de encontro, um espaço de descobertas e, principalmente, o palco onde sua amizade com Gilão se consolidou através do universo lúdico dos jogos eletrônicos. Movidos por um desejo mútuo de celebrar e compartilhar a rica história dos videogames, e munidos de um vasto acervo pessoal de consoles e jogos, Dedini e Gilão uniram suas forças criativas para dar vida ao canal Games Que Pariu (GQP). O próprio nome, "Games Que Pariu", transcende uma simples denominação, carregando consigo uma profunda alusão às inúmeras amizades que floresceram e às diversas gerações que foram moldadas pela magia interativa dos jogos. É um reconhecimento da capacidade dos videogames de gerar conexões humanas duradouras e memórias afetivas. O GQP nasceu com um objetivo claro e inspirador: desvendar as histórias fascinantes e as curiosidades intrigantes que permeiam o mundo dos videogames, desde seus primórdios até as inovações tecnológicas da atualidade. Através de seus vídeos, Fabião e Gilão proporcionam uma experiência imersiva, exibindo itens raros de suas coleções, revivendo a emoção de jogos clássicos e compartilhando suas opiniões perspicazes sobre a evolução da indústria. O canal se estabeleceu, assim, como uma plataforma contínua de apresentação e, crucialmente, de preservação da história e dos artefatos que marcaram a vida de inúmeras pessoas ou que, em virtude da raridade, permanecem desconhecidos para muitos entusiastas.

<https://www.youtube.com/@GamesQuePariu>



Icon Games - José Lucio "Slotman".



No vasto universo da Retrocomputação, um nome surge - um verdadeiro arqueólogo digital: José Lucio Mattos da Gama, carinhosamente conhecido como "Slotman" na comunidade. Com 50 anos e formação em Análise de Sistemas pelo Instituto Infnet, além de um curso pioneiro em Design e Desenvolvimento de Jogos 3D na PUC-RJ, Slotman é um carioca da gema que mergulhou de cabeça no desenvolvimento de jogos com a criação da Icon Games em 2003-2004. O apelido peculiar, "Slotman", nasceu nos tempos de escola, quando sua coleção de cartuchos de MSX e a frequente menção aos "slots" de conexão o batizaram de forma criativa. Essa paixão pelos jogos o impulsionou a uma busca incansável pelos jogos nacionais, especialmente aqueles criados nas décadas de 1980 e 1990. Slotman aponta que a produção brasileira de jogos daquela época começou tardiamente em comparação com gigantes como

EUA e Japão. No entanto, o que faltava em conhecimento técnico e experiência foi compensado pela criatividade e pela ousadia de trazer temáticas brasileiras para os jogos. Ele cita exemplos marcantes como "Aventuras na Selva" (o embrião do "Amazônia") e "Oba Oba", adaptação do pinball "Playboy" com a figura de Sargentelli e de suas mulatas. A jornada de Slotman em busca dos jogos perdidos começou com a organização do evento Joga Brasil em 2012, dedicado exclusivamente à produção nacional. A mostra de jogos brasileiros no evento o inspirou a catalogar os títulos nacionais, começando com uma pesquisa que revelou 32 jogos. O número cresceu exponencialmente, com mais de 250 jogos confirmados e muitos outros ainda sob investigação. A pesquisa é uma tarefa árdua que envolve vasculhar revistas antigas, CDs, sites de leilão, jornais e entrar em contato com desenvolvedores da época. Ele compartilha histórias de jogos encontrados por acaso, como "Planeta Vermelho", descoberto em uma seção de cartas de uma revista. Entre os jogos raros e pouco conhecidos, Slotman menciona "Palhada City" (MSX), o jogo da Tainá (PC), "Sex - O Jogo" (CD), "Desafino" (CD-ROM), "Topa ou não Topa" (CD), e os jogos da Monolith 2001 para ZX81 ("Europa 2001", "Brasil 2001", "USA 2001"). Ele também destaca os adventures da Rede Universoft para MSX e "O Sombrio - A Voz das Almas" da Cia. do Software, além de "Crime Scene" (South Logic). A busca por esses títulos é um desafio constante, com poucas informações e o risco de que mais jogos caiam no esquecimento. Slotman também compartilha a trajetória de sua softhouse, a Icon Games, fundada em 2004 durante o curso na PUC-Rio. Ele relembra o sucesso de jogos como "Penguin Racer", "Bola de Gude", "Detetive Carioca", "Snail Racers", "Mahjong Max", "Senhor Presidente" e "Quarentena", além do inusitado "Escape from Alcatraz". Atualmente, trabalha no projeto do jogo "Rainha da Comunidade", selecionado em edital da Lei Paulo Gustavo.

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





Indie BR em 5 - Pedro Zambarda.

Série de vídeos produzidos e apresentados pelo jornalista Pedro Zambarda, traçando um panorama das mais expressivas produções nacionais em game design da atualidade. Os vídeos foram produzidos e apresentados diariamente, ao longo de 366 dias, em uma verdadeira maratona de conteúdos, com apresentação de jogos indie brasileiros e comentários do streamer, totalizando 5 minutos de produção ao dia. A série tem como objetivo dar destaque a estes jogos e à comunidade de desenvolvedores indie no Brasil. Como explicou o idealizador da proposta, "Há muitos projetos que não foram notícia. Há muitos projetos que foram notícia e valem ser comentados. Drops de Jogos começa em 2020 o projeto Indie BR em 5. Um jogo independente brasileiro comentado por dia, em 366 dias (ano bissexto, gente)". A compilação de vídeos busca dar visibilidade aos jogos indie brasileiros, que muitas vezes são produzidos por pequenos estúdios ou indivíduos e, paralelamente, divulgar e fortalecer a comunidade de desenvolvedores indie no Brasil, um grupo criativo e dinâmico, por meio da apresentação dos jogos nacionais. Em artigo sobre o projeto, o profissional salientou que a iniciativa também busca destacar aspectos relevantes, curiosos e positivos de games brasileiros "que vêm se tornando um maciço contingente de jogos digitais, mas nem sempre percebidos pelos jogadores, em razão da diferença de tratamento e atenção dados pela mídia especializada e pelo investimento em marketing, normalmente expressivo nos lançamentos de games das grandes produtoras e sempre escasso ou muito abaixo do desejável nos indies BR".

<https://www.youtube.com/watch?v=NiUS8W9PRF&list=PLxAzZdYc1jUAK-N5t0taLJ8A2U-CKfrti>



Indie Brasilis - Renato Degiovani e Kao Tokio.



O projeto teve início a partir do desejo do jornalista Kao Tokio de resgatar uma iniciativa de catalogação de games brasileiros, produzida pelo Senac São Paulo, em 2003, denominada Game Brasilis. A obra trazia informações de 32 jogos digitais produzidos no país, com imagens dos jogos e dados gerais, como o estúdio desenvolvedor, o gênero do jogo, tempo de produção e uma breve sinopse de cada projeto. Em razão da crescente produção de jogos no país ao longo destas duas décadas e a criação de uma profícua indústria de entretenimento digital, que já exporta games de sucesso e grandes nomes

do design brasileiro para o mundo, e da ausência de títulos que registrem a história do desenvolvimento de games no país, o pesquisador convidou Renato Degiovani, decano desenvolvedor brasileiro de jogos, criador de Amazônia e cinquenta outros projetos, para escreverem o livro "Indie Brasilis: Catálogo de Games Nacionais - De Aventuras na Selva [1981] à sua versão mobile [2024]", resgatando estas quatro décadas de game design nacional. O livro, que entra em campanha de financiamento coletivo neste julho de 2025, apresenta o histórico de produção e lançamento de 58 games nacionais desse período, além de informações sobre os jogos lançados em iniciativas como o concurso JogosBR, de 2004, os games criados no país para o console Zeebo, a pirataria de games dos anos 1980, com a comercialização de jogos em fitas cassete, os games nacionais lançados em CD-ROM e a iniciativa cearense de games para computadores dos anos 1980, protagonizada pelos jovens desenvolvedores do Estúdio PISC/GENES. Logo, ficou claro para os escritores que um livro sobre o tema era certamente insuficiente para cobrir as inúmeras produções de games brasileiros desse período, de modo que, após a etapa inicial do projeto com a finalização do livro, teve início um segundo momento, com a criação de conteúdos adicionais para veículos online, mais exatamente um site homônimo e um canal de vídeo, para entrevistas com os produtores do país. Identificando o desconhecimento de nosso público acerca dos responsáveis pelos games brasileiros (muitos gamers conhecem Miyamoto, criador de Super Mario, mas pouquíssimos sabem quem é Renato Degiovani, desenvolvedor do Amazônia, por exemplo), os responsáveis pela iniciativa abriram, também, uma Galeria IndieDevs, na qual qualquer profissional relacionado ao desenvolvimento de jogos no Brasil pode se cadastrar, com o objetivo de compor um panorama nacional de nossos designers.

<https://indiebrasilis.com.br>





Intellivision Brasil - Sergio Vares.

Em 2004, o universo dos consoles ganhou um novo e dedicado espaço online com o lançamento da primeira versão do site Intellivision Brasil. Fruto da paixão e iniciativa de Sergio Vares, o portal rapidamente se consolidou como a principal referência para os entusiastas desse console clássico no país, lançado aqui pela SHARP do Brasil (Digimed / Digiplay). Desde o surgimento, o Intellivision Brasil se destaca pela riqueza e abrangência de seu conteúdo. O site não se limita a apresentar informações básicas, mas trata do ecossistema do Intellivision, detalhando acessórios, como por exemplo, o Intellivoice. Um dos grandes diferenciais são os manuais de todos os jogos em formato PDF, um verdadeiro tesouro para colecionadores e jogadores que buscam reviver a experiência. Além da parte técnica, Sergio criou seções repletas de curiosidades e fatos engraçados, tornando a navegação leve e divertida. A nostalgia é palpável com a inclusão de anúncios de revistas da época e publicações diversas sobre o Intellivision, como a mítica Digiplay Games, uma das primeiras revistas de videogames editada em solo pátrio. A dedicação ao legado do Intellivision transcende o ambiente online: em parceria com o Intellivision Collector, Sergio expandiu o trabalho com o lançamento de cartuchos físicos. Dentre esses lançamentos, destacam-se Rally-X e Quarteto Brasileiro; este último, em particular, é um projeto especial que reúne três jogos desenvolvidos pelo próprio e um quarto criado por Carlos Madruga. Com mais de duas décadas de existência, o Intellivision Brasil permanece preservando a história de um console icônico.

<https://intellivisionbrasil.com.br>



Jogos Mofados - Paulo Vinícius Radtke.



Criado pelo brasileiro Paulo Vinícius Radtke, conhecido como "PV", o Jogos Mofados é um canal dedicado à história e ao legado dos videogames clássicos, com foco diferenciado no MSX, plataforma que ocupa um lugar especial na trajetória pessoal e afetiva do autor. Radicado no Canadá, PV conduz o canal com um olhar crítico e nostálgico, propondo discussões acerca do impacto dos jogos em diferentes gerações, resgatando curiosidades pouco conhecidas e explorando temas como tradução, acessibilidade, pirataria, dicas de eletrônica e projetos, e preservação digital. O conteúdo é variado — de ensaios em vídeo e entrevistas a transmissões ao vivo e podcasts — sempre em português e voltado à comunidade brasileira de Retrogaming.

<https://www.youtube.com/c/JogosMofados>

LOADING... Nossos Primeiros Jogos de Computador - Carlos Bighetti, Marcus Garrett et al.

Nos anos 1980, era notória a superioridade dos jogos dos microcomputadores domésticos (Apple II, MSX, ZX Spectrum, Amiga etc.) em relação aos videogames da mesma época (Atari, Odyssey, Intellivision), especialmente em termos de qualidade audiovisual, complexidade, memória e recursos técnicos. Essa vantagem era facilitada pela distribuição dos jogos em fitas cassetes e disquetes, que ofereciam maior capacidade de armazenamento e facilidade de duplicação, contrastando com os cartuchos dos consoles. Esses microcomputadores pioneiros não apenas apresentavam gráficos aprimorados, mais cores e música, mas também introduziram maior profundidade e complexidade aos jogos, com narrativas mais elaboradas, final e a possibilidade de interação via teclado, algo inédito nos videogames da geração. O documentário "LOADING... Nossos Primeiros Jogos de Computador", produzido e dirigido por Carlos Bighetti e Marcus Garrett, explora esse cenário, retratando os jogos dos primeiros micros (tanto os desenvolvidos no Brasil quanto os importados) e o ecossistema que se formou em torno dessa inovação tecnológica. Isso inclui os fabricantes nacionais de microcomputadores e periféricos, as "softhouses" que comercializavam jogos estrangeiros, as empresas responsáveis pela tradução e venda no varejo, os primeiros jornalistas especializados e, claro, os jogadores da época. O filme conta com a participação de diversos desenvolvedores brasileiros daquele período, como Renato Degiovani, Luiz F. de Moraes, Divino Leitão e Mauricio Bussab, entre outros.

<https://www.bitnamic.com.br/produto/loading-nossos-primeiros-jogos-de-computador-colecionador>

<https://pay.hotmart.com/T77689443K?off=zk02z1fv>





MICRO80 - Marcelo Teixeira e Marcus Garrett.



O MICRO80 foi um programa de periodicidade bimestral dedicado à redescoberta e à narrativa da história da microinformática brasileira sob a perspectiva daqueles que a protagonizaram. As gravações ocorriam sempre no último sábado de cada mês, com produção de Roosevelt Garcia e roteiro/apresentação de Marcelo Teixeira e Marcus Garrett, sendo realizadas nas instalações da PUC-SP, no Campus Marquês de Paranaguá (Consolação). A gravação do episódio piloto obteve êxito, resgatando um conjunto de histórias e anedotas relevantes sobre as empresas Planecom (Plan-Soft), Tropic (Disprosoft), Cibertron e Orionsoft.

Esses relatos foram compartilhados por indivíduos diretamente envolvidos na tradução e duplicação de jogos e aplicativos para as plataformas ZX Spectrum (TK) e MSX. O segundo episódio teve as participações notáveis de Júlio Rodrigues e Jeffis Carvalho. Ambos foram roteiristas do programa "Globo Informática", uma produção da Rede Globo exibida entre 1985 e 1986. Durante a gravação, compartilharam diversas informações e curiosidades interessantes sobre o pioneiro programa. O terceiro e último trouxe uma extensa conversa com o jornalista pioneiro José Schiavoni. A participação dele abrangeu não apenas o universo dos microcomputadores, mas também comentários sobre empresas, lojas, videogames, locadoras, revistas especializadas (Micro & Video, Programação, MSX Micro), feiras de tecnologia e outros temas relevantes. O programa terminou por falta de financiamento e incentivo.

<https://www.youtube.com/@MICRO80>

MSXSP - Daniel Ravazzi et al.

Criado em 2018 por Daniel Ravazzi, o MSXSP é um evento dedicado aos entusiastas da plataforma MSX, o microcomputador japonês - lançado em 1983 - que conquistou o coração de milhares de brasileiros, especialmente nas versões produzidas pela Gradiente e pela SHARP/Epcom, lançadas dois anos depois. As primeiras edições aconteceram na PUC-SP (Campus Consolação) e, desde então, o evento tem crescido em público e importância dentro do cenário da Retrocomputação.



O MSXSP traz palestras, exposições, vendas de produtos relacionados, lançamentos de hardware, software e revistas especializadas, além da presença de convidados especiais — entre eles, nomes históricos como Ademir Carchano, Oscar Burd e Renato Degiovani. Com o crescente interesse pela Retrocomputação, o MSXSP se tornou uma vitrine para a comunidade: lá é possível conhecer de perto projetos modernos baseados em tecnologia FPGA, conversar com desenvolvedores de hardware e software da época, além de descobrir os talentos que hoje mantêm viva a cena com homebrews e novos periféricos desenvolvidos com ferramentas modernas. Neste ano de 2025, em comemoração aos 40 anos de lançamento da plataforma no Brasil, teremos uma versão especial do evento em conjunto com a revista Clube MSX, denominada São Paulo MSX Summit, a qual terá a presença de Kazuhiko Nishi, Moris Arditti, Rodolfo Fúcher, Ademir Carchano e Stefano Arnhold.

<https://msx.sampa.br>

Muito Além dos Videogames - Luiz Gianelli.



Muito Além dos Videogames é um projeto independente, fruto da iniciativa de amigos e voluntários dedicados à produção de conteúdo diversificado sobre o universo dos jogos eletrônicos. A iniciativa abrange publicações impressas e digitais, como livros e revistas, além da criação de vídeos. O projeto explora o mundo dos videogames sob múltiplas perspectivas, combinando nostalgia, análise jornalística, laços de amizade, resgate histórico, avaliações críticas e curiosidades sobre jogos clássicos, contemporâneos e independentes, abrangendo todos os consoles e sistemas existentes. O olhar da iniciativa volta-se para o passado, sem deixar de apontar para o futuro, diferenciando-se por uma cosmovisão cristã que permeia integralmente o projeto.

Dessa forma, o grupo enxerga os games como um meio de promover valores considerados fundamentais, tais como a família, a amizade, a diversão saudável, o estímulo à criatividade, o fomento ao empreendedorismo, o amor ao próximo e a fé. O projeto teve sua origem e idealização concebidas por Luiz Miguel Gianelli, tomando como base sua trilogia de





livros intitulada "Muito Além dos Videogames". Essa obra reuniu crônicas de amigos do Brasil e de outras partes do mundo, com foco na cultura gamer e retrogamer. A partir desse ponto, o projeto expandiu-se, buscando resgatar e preservar a nostalgia das revistas especializadas dos anos 1980 e 1990, a atmosfera das locadoras de videogames e a experiência do multiplayer local, tudo isso com a adição de uma perspectiva inédita de fé. A apresentação do conteúdo é rica em fotos, cores vibrantes, referências musicais e elementos nostálgicos, visando envolver os leitores e entusiastas. Além disso, são compartilhadas diversas curiosidades do mundo dos jogos, que abrangem os bastidores da produção, o processo de criação, as personalidades envolvidas, lições aprendidas e muito mais. O projeto também se dedica à realização de palestras, produção de textos e oferecimento de apoio pessoal a famílias e jogadores que enfrentam problemas como vício em jogos, desequilíbrio no uso de telas, colecionismo patológico, depressão, solidão e tendências suicidas, entre outras dificuldades emocionais. O projeto marca presença e busca apoio nas plataformas APOIA-se, YouTube, Instagram, Uiclap e em seu website oficial.

<https://muitoalendosvideogames.com.br>

Museu de Tecnologia - Marcos Velasco.

O Museu de Tecnologia do colecionador Marcos Velasco tem como missão inspirar e educar pessoas de todas as idades sobre a evolução e o impacto da tecnologia na sociedade, ao mesmo tempo em que preserva o legado tecnológico e promove a inovação contínua. Sua visão é ser reconhecido como um centro líder em educação e inspiração tecnológica, onde passado e futuro se encontram para fomentar um mundo mais informado, criativo e inovador. Seus valores incluem o compromisso com a educação, a inovação, a preservação da história, a inclusão, a colaboração e a sustentabilidade, promovendo experiências educativas acessíveis, incentivando parcerias e adotando práticas responsáveis. Entre seus propósitos está a conexão entre as pessoas e a história e o futuro da tecnologia, com o objetivo de inspirar novas gerações de inovadores e ampliar a compreensão sobre o impacto da tecnologia em nossas vidas. O museu persegue diversos objetivos, entre os quais se destaca a preservação histórica, mantendo o maior acervo de tecnologia da América Latina e o quarto maior do mundo, com milhares de itens como computadores, videogames, manuais, softwares e periféricos. Do ponto de vista econômico, o projeto visa atrair turistas de diversas partes do mundo, beneficiando o comércio e a rede hoteleira local. Na área da educação, promove visitas escolares, palestras, cursos de informática e robótica para alunos de escolas públicas. O museu também se dedica à cultura e à história, com a restauração de equipamentos e mídias antigas, digitalização de documentos e criação de uma biblioteca digital acessível. A acessibilidade é outra prioridade, garantindo que todas as pessoas, inclusive com deficiência, possam usufruir das experiências oferecidas. No campo ambiental, o museu coleta e separa lixo eletrônico, reaproveitando componentes para restauração e destinando corretamente o material descartado, colaborando com cooperativas e a preservação ambiental. Além disso, o projeto possui forte caráter social, com a doação de computadores restaurados para instituições carentes e a oferta de cursos de manutenção para pessoas desempregadas. Por fim, o museu também atua na área do lazer, promovendo competições de jogos clássicos e modernos, e contando com um museu itinerante que leva parte de seu acervo a escolas e eventos em outras localidades, mantendo-se acessível inclusive aos fins de semana e feriados.

<https://www.velasco.com.br/acervomenu>



Museu do Computador - José Carlos Valli.



O Museu do Computador é uma associação cultural sem fins lucrativos, idealizada a partir da dedicação e paixão de profissionais de diversas áreas da informática, com a visão pioneira de José Carlos Valli, tendo iniciado em 1998. Unindo esforços e conhecimento técnico, seu propósito é preservar a memória da tecnologia e tornar acessível ao público a fascinante trajetória da informática ao longo do tempo. A instituição foi pioneira no recolhimento de lixo eletrônico no Brasil — em uma época em que o termo nem sequer existia. Desde o início, já compreendia a importância de dar destino adequado a equipamentos obsoletos, preservando não apenas a história da

tecnologia, mas também o impacto social e ambiental de sua utilização.





tecnologia, mas também o meio ambiente. O acervo (o qual já foi exposto em diversas localidades, até mesmo na Faculdade Impacta) reúne computadores, equipamentos e artefatos históricos que marcaram época, permitindo que visitantes conheçam de perto os avanços que moldaram o mundo digital como o conhecemos hoje. Mais do que preservar objetos, busca contar histórias — resgatando a evolução da tecnologia no Brasil e no mundo, e promovendo a reflexão sobre seu impacto na sociedade e no cotidiano, um ideal desde a sua concepção por José Carlos Valli.
<https://museudocomputador.org.br>

Museu do Videogame Itinerante - Cleidson Lima.

Fundado em 2011 em Campo Grande-MS pelo jornalista e pesquisador Cleidson Lima, o Museu do Videogame Itinerante se destaca como um dos maiores do Brasil em seu gênero, com o propósito de preservar a história dos videogames. Essa iniciativa dinâmica já viajou por 19 estados e representou o Brasil em palcos internacionais como Paris e Londres. Sua exposição interativa oferece aos visitantes a oportunidade única de experimentar consoles e jogos de todas as épocas, desde o primórdio dos videogames até as inovações contemporâneas, como o PlayStation VR2. Com um acervo de mais de 450 consoles que narram 53 anos de evolução, o museu, que nasceu com a missão de celebrar a cultura e o desenvolvimento dos jogos, leva sua rica coleção de forma itinerante por diversas cidades, estados e até países. A exposição abrange uma vasta gama de consoles, jogos e acessórios, proporcionando uma jornada completa pela história da indústria. Mais do que uma simples exibição, o museu oferece uma experiência imersiva, permitindo que os visitantes interajam ativamente com os consoles, revivendo clássicos e explorando as tecnologias atuais. Reconhecido pelo Ministério da Cultura como um dos museus mais criativos do país, o Museu do Videogame Itinerante já encantou milhões de pessoas em suas passagens pelo Brasil. Os mais jovens têm a oportunidade de conhecer a gênese dos jogos que tanto apreciam hoje, compreendendo a trajetória tecnológica e criativa por trás deles. Essa troca geracional é um dos aspectos mais bonitos e relevantes do projeto. A natureza itinerante do museu, embora seja seu grande trunfo em alcançar um público maior, também apresenta desafios logísticos significativos. O transporte, a montagem e a manutenção de um acervo tão vasto exigem um esforço considerável. No entanto, a dedicação de Cleidson e de sua equipe em superar esses obstáculos é admirável. Seja você um gamer veterano ou um curioso iniciante, a visita ao museu é uma experiência enriquecedora, divertida e profundamente nostálgica.

<https://www.facebook.com/museudovideogameitinerante>

MUSEU DO VIDEOGAME

ITINERANTE



Mutação Gamer - Alexandre Bastos.



Alexandre Bastos coleciona videogames há mais de 20 anos e, depois de muito tempo apoiando e se dedicando a projetos e canais voltados ao colecionismo gamer e à preservação da história dos videogames, tais como o RetroGamers Vale do Paraíba e o Video game Data Base (VGDB), ele decidiu iniciar o seu próprio canal, o MUTAÇÃO GAMER, em 2021. Além de compartilhar itens de sua coleção e experiências/histórias de sua vida gamer, ele também faz cobertura de eventos, divulgações de projetos (desenvolvimento de games, livros, revistas, documentários etc.) voltados para Retrogaming, entrevistas com personalidades, lojistas e outros colecionadores, gameplays, lives e listas de games e curiosidades. Sempre que possível, Alexandre foge um pouco dos games retrô, trazendo algo sobre as produções independentes (indie games), principalmente do cenário brasileiro. Nas redes sociais, está mais ativo no Facebook e no Instagram, veículos em que trabalha não só a divulgação do canal no YouTube, mas um conteúdo único e específico para cada rede.

<https://www.youtube.com/@muta%C3%A7%C3%A3ogamer>



O Videogame no Brasil - Marco Altberg, Adriana Miranda et al.

A cultura gamer, um fenômeno crescente na sociedade, virou série de televisão. A Indiana Produções, a Play TV e a Riofilme coproduziram "O Videogame no Brasil", uma série de 26 episódios (de 26 minutos cada) exibida na Play TV. Baseada em intensas redes de informação e comunicação, a "Game-Cultura" expandiu-se com velocidade incrível, ecoando em ambientes diversos da esfera econômica, social e cultural. Ela criou novos valores, incentivou o surgimento de novas tecnologias, consolidou a cultura participativa e a mobilidade como centro de entretenimento, e até modificou a maneira de educar. Já nos primeiros episódios, o público conhece a cronologia histórica dos games, a evolução tecnológica e suas diferentes aplicações - como ferramenta de entretenimento, educativa, utilizada na reabilitação de pacientes e em simuladores. Com tantos assuntos abordados, "O Videogame no Brasil" é voltada tanto para os curiosos e interessados em games quanto para os mais entendidos no tema. A série teve direção-geral de Marco Altberg e direção de Adriana Miranda.

<https://www.youtube.com/watch?v=4z-1x7K5508>



Odyssey Clube - Pablo Vidarte, Fabio Krambek et al.



Pablo Vidarte, formado em ciência da computação e jornalista, uniu-se ao amigo Fabio Krambek para ressuscitar o icônico Clube Odyssey. Originalmente estabelecido pela Philips em 1983, o clube havia sido desativado com

o fim da vida útil do console. Vidarte já possuía experiência no cenário gamer, tendo atuado na O2 Electronic Games em Porto Alegre entre 2008 e 2014, além de ter trabalhado em eventos da WCG Samsung (etapas no Rio Grande do Sul) e da ESW, um dos principais campeonatos de games daquele período. Movidos pela paixão pelo videogame que marcou uma geração, os dois amigos revitalizaram essa iniciativa histórica. O Clube Odyssey tem como objetivo manter ativa a comunidade de colecionadores, incentivando a busca por itens raros globalmente, incluindo jogos não lançados oficialmente no Brasil. Adicionalmente, o Clube estimula a participação de seus membros na criação de conteúdo, preservando e expandindo um acervo dedicado aos sistemas Odyssey, Odyssey 2, Videopac, Radiola, Siera e Jopac, tanto nacionais quanto internacionais. Desde seu relançamento, o Clube alcançou feitos notáveis. Entre eles, a descoberta de desenvolvedores da época - como os criadores dos jogos da Parker -, a realização da primeira entrevista de um brasileiro com Ed Averett, o mais prolífico criador de jogos para o Odyssey e "pai" do Come-Come, além de entrevistas com o desenvolvedor do primeiro homebrew para Odyssey e com desenvolvedores da Europa e dos EUA. Relançou também a revista Odyssey Aventura, a publicação oficial. O trabalho abrange ainda o desenvolvimento de novos produtos, jogos e ferramentas, a importação das matrizes originais da Europa para a produção de caixas acrílicas fiéis às originais, e entrevistas exclusivas com engenheiros e colecionadores que fizeram parte da história do videogame.

<https://odysseyclube.com>

OLDPLAYERS - Emerson Cavallari.

Em 31 de março de 2014, a OLDPLAYERS surgiu oficialmente na Internet. Embora formalmente pertencente a um único indivíduo, sua criação floresceu de uma parceria informal entre Emerson Cavallari e Fábio Belavenuto. Unidos pela paixão pela microinformática brasileira, ambos almejavam salvar e disseminar essa história para um público maior. A OLDPLAYERS também se propôs a disponibilizar novos artigos, softwares e hardwares, concebidos majoritariamente por Belavenuto e divulgados por Cavallari. Para concretizar esses objetivos, foram estabelecidos um website e um canal no YouTube nos quais são compartilhados vídeos técnicos e curiosidades sobre a microinformática brasileira. Com o passar do tempo, Cavallari percebeu a ausência de uma plataforma específica para a conservação da história do software brasileiro. Desse insight, nasceu o site de preservação de software nacional ou nacionalizado, o qual





armazena e oferece softwares antigos desenvolvidos no Brasil ou traduzidos por empresas da época. Adicionalmente, Emerson dedicou-se a preservar a trajetória das pessoas que moldaram a microinformática nas décadas de 1970, 1980 e 1990. Para tanto, idealizou a série de entrevistas OLDPLAYERS ENTREVISTA, acessível no canal do YouTube. Com mais de 50 entrevistados, a série documenta a história por meio de conversas com "usuários comuns" e figuras proeminentes, tais como Ademir Carchano, Divino Leitão, Fábio Belavenuto e Renato Degiovani. Apesar da hesitação de alguns em participar, Cavallari persiste no seu esforço para registrar essas narrativas valiosas. Todo esse trabalho é oferecido gratuitamente ao público, contudo, a OLDPLAYERS acolhe doações voluntárias e regulares.

<https://oldplayers.com.br>

Pablo Miyazawa (jornalista).



Pablo Miyazawa é um nome de peso no jornalismo brasileiro especializado em cultura pop e, principalmente, nos videogames. Com uma carreira que se estende por mais de duas décadas, ele construiu uma reputação sólida como um profissional experiente, com conhecimento aprofundado e uma voz influente no cenário midiático nacional. A longa trajetória do jornalista é um de seus maiores trunfos: ter ocupado cargos de liderança em publicações icônicas, tais como Rolling Stone Brasil, Herói, EGM Brasil e Nintendo World demonstra sua capacidade de liderança editorial e seu profundo entendimento dos temas que aborda. Sua passagem por veículos de grande alcance como Folha de S. Paulo e UOL atesta sua versatilidade e a relevância de sua análise para um público amplo. Seja em análises de jogos, filmes ou séries, Miyazawa demonstra uma capacidade de ir além do superficial: ele contextualiza as obras dentro de um panorama cultural mais amplo, oferecendo insights valiosos e uma perspectiva crítica bem fundamentada. Sua escrita é clara, objetiva e, muitas vezes, permeada de um toque de humor inteligente, o que torna a leitura envolvente. Ao longo da carreira, Pablo Miyazawa sempre manteve um certo nível de proximidade para com a comunidade de fãs, seja através das páginas das revistas, das redes sociais ou da participação em eventos. Essa interação contribui para sua credibilidade e o mantém conectado com as opiniões e os anseios do público. Ele é, sem dúvida, uma figura importante no jornalismo especializado do país.

@pablomiy

Paralelos - Pedro Falcão e Hugo Haddad.

Paralelos é uma websérie documental de três episódios lançada pela Red Bull, com direção e roteiro de Pedro Falcão e Hugo Haddad. Ela explora a complexa e fascinante história da cultura dos videogames no Brasil, com um foco especial na pirataria e nas adaptações locais que moldaram o cenário dos jogos por aqui. O documentário aborda temas como: arcades improvisados (como as máquinas de fliperama e a Taito influenciaram o início da indústria de games no Brasil), consoles e jogos nacionais (a chegada de consoles e a criação de jogos e clones brasileiros, como o Phantom System, em um período em que grandes empresas internacionais não tinham presença oficial no país), além de modificações e o começo dos eSports (a febre dos mods em jogos como Winning Eleven e Counter-Strike, e como isso impulsionou o mercado e o surgimento dos eSports por aqui). Paralelos é muito elogiado por contar uma parte fundamental da história dos games brasileiros que muitas vezes é deixada de lado devido ao tabu da pirataria, mostrando como ela contribuiu para a popularização dos videogames. É uma produção bem importante para entender a gênese da cultura gamer brasileira!

<https://www.redbull.com/br-pt/serie-paralelos-narra-pirataria-de-games-no-brasil>



Portal dos CD-ROMs - Vinícius Garcia.

Projeto pessoal iniciado em 2020, por Vinícius Garcia, a fim de resgatar e catalogar jogos obscuros em CD-ROM, os quais eram vendidos em bancas no Brasil entre os anos 1990 e 2000, que acompanhavam revistas. Dada a dificul-





Portal dos CD-ROMs

O projeto visa a recuperar as memórias dessa geração.
<https://vinizinho.net/cdroms>

dade de encontrar informações e versões digitais desses jogos, muitas vezes levando as pessoas a duvidarem de suas próprias memórias, Vinicius começou a procurá-los, disponibilizá-los publicamente, catalogar informações e gravar gameplays. Com a colaboração de diversas pessoas, mais de 200 jogos foram encontrados, com foco inicial em jogos infantis, os mais raros. O papel de Vinicius é de organizador: ele recebe contribuições de colecionadores, orienta na extração de arquivos .ISO e os disponibiliza no Internet Archive, creditando os preservadores.

Portáteis do Zanatta - Paulo Zanatta.

A imperdível exposição "Portáteis do Zanatta" oferece uma fascinante viagem pela história dos videogames portáteis, apresentando a rica coleção de Paulo Zanatta, um recordista brasileiro reconhecido pelo site RankBrasil por seu impressionante acervo. Com cerca de 280 itens raros, a mostra celebra a evolução dos games de bolso, desde os primórdios até consoles mais recentes. Os visitantes têm a oportunidade de contemplar clássicos que marcaram época e gerações, tais como o histórico Game & Watch, o icônico Game Boy, o elegante Game Gear White, a experiência tridimensional do Virtual Boy e o singular Vectrex. Voltada para todas as idades, a exposição proporciona uma experiência nostálgica e interativa, permitindo que o público explore de perto a tecnologia e o design que moldaram esses companheiros portáteis da diversão. A entrada é gratuita, tornando este mergulho na história acessível a todos os interessados em reviver memórias ou descobrir a magia dos consoles de bolso.

@zanata_paulo



Previla - Carlos Baldo.



O Projeto de Preservação dos Videogames Latino-americanos (Previla) teve seu início formal em 2021, embora a concepção germinasse há tempos na cabeça de Carlos Baldo. Já no final da década de 1990, com o advento da emulação em computadores pessoais e a preservação, em 2000, do protótipo "Castelo" para ColecoVision por Eduardo Luccas, a urgência desse trabalho se manifestava. Contudo, a falta de conhecimento técnico, equipamentos adequados e acesso ao material necessário tornava a empreitada numa missão desafiadora. O tempo transcorreu e, em 2021, o acesso aos cartuchos "Spitfire" e "Jaxxon" da Splice finalmente se concretizou. Com a colaboração

de Alexandre Casella, professor da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), emergiram, após quase quatro décadas, os primeiros "dumps" dos jogos lançados juntamente com o Splicevision no Brasil. Posteriormente, com o apoio de diversos colecionadores, vários títulos nacionais e argentinos para ColecoVision foram, enfim, preservados. Atualmente, o Previla encontra-se em modo de espera. Todos os 79 títulos resgatados pelo projeto estão acessíveis no Datassette. Colecionadores que possuam material nacional/inédito para Atari 2600, ColecoVision, NES ou SNES e desejem sua preservação são encorajados a entrar em contato. Será uma satisfação poder contribuir, mais uma vez, para que a história dos videogames não se perca.

carlosbaldo95@gmail.com

Primeiro Contato - Henrique Sampaio.

Henrique Sampaio é designer e jornalista com 20 anos de carreira na cobertura de games e tecnologia. Ele é autor da série documental em podcast (e agora livro) Primeiro Contato, que resgata histórias esquecidas sobre a relação dos brasileiros com computadores, videogames, Internet e comunidades online. O trabalho se destaca por uma perspectiva críti-

PRIMEIRO
CONTATO
Como os computadores e games
entraram nos lares dos brasileiros





ca e pela contextualização histórica, política, econômica e social da tecnologia, dos jogos e da cultura digital no Brasil. Atuando desde 2005, Rique, como é mais conhecido, foi cofundador do site Overloadr e já teve trabalhos publicados nos jornais O Estado de S.Paulo, Folha de S.Paulo, nos portais UOL, Terra e iG e em revistas, incluindo Nintendo World, EGM Brasil e Mundo Estranho, da Ed. Abril. É precisamente essa fascinante história que ele meticulosamente reconstruiu em "Primeiro Contato", podcast e livro que entrelaçam eventos cruciais da história do Brasil com as trajetórias singulares de empresários visionários, artistas criativos, programadores engenhosos e comunicadores apaixonados que moldaram as primeiras camadas da cultura digital nacional. Munido de rigor jornalístico e de uma prosa cativante, "Primeiro Contato" nos transporta para a efervescente explosão do mercado de informática, explorando diversos aspectos cruciais dessa época formativa.

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

Retrocon - Cleber Marques, Elton "Tiozão" e Giovani Gilão.



A Retrocon, considerada a maior feira de Retrogaming do Brasil, iniciou-se no ano de 2023 sob a organização de Cleber Marques (WarpZone), Elton "Tiozão" (A Casa do Videogame) e Giovani Gilão (Mr. Games), personalidades bem conhecidas no meio. No evento, os visitantes desfrutam de uma área dedicada a arcades e a fliperamas clássicos, com máquinas originais e pinballs para partidas gratuitas, além de interagirem com influenciadores do universo geek e de games em uma área especial. Há também a oportunidade de reviver a nostalgia na seção de videogames, jogando clássicos em consoles antigos e TVs de tubo, e de participar de campeonatos. O evento proporciona diversos palcos que apresentam bate-papos, entrevistas (inclusive com presenças internacionais), discussões e apresentações de stand-up, bem como exposições que trazem a história dos consoles e a trajetória das revistas de videogame. A quem deseja aumentar a coleção, há lojas e estandes que comercializam jogos, consoles antigos, produtos de estúdios independentes e diversos itens colecionáveis. É "um evento feito de fã para fã".

<https://retrocon.com.br>

Retrogamers Vale do Paraíba (RGVP) - Alexandre Bastos et al.

O Retrogamers Vale do Paraíba (RGVP) é uma comunidade que reúne colecionadores e entusiastas de videogames clássicos da região do Vale do Paraíba, interior de São Paulo, com participação fundamental do colecionador Alexandre Bastos. A força do grupo está na paixão compartilhada pela história dos jogos eletrônicos, a qual se manifesta tanto na ativa presença online quanto nos encontros e eventos presenciais que organizam regularmente. Esses eventos proporcionam um espaço rico para a troca de experiências, a nostalgia das jogatinas em consoles antigos e a celebração da cultura do Retrogaming. A dedicação do RGVP inclui desde encontros mensais a eventos maiores, como as comemorações de aniversário do grupo. Além disso, a presença no YouTube permite que compartilhem um pouco dessa atmosfera com um público mais amplo, mostrando os bastidores dos encontros e outras atividades. O Retrogamers Vale do Paraíba é um ponto de encontro essencial para quem vive na região e aprecia a magia dos videogames de outrora.

<https://www.facebook.com/retrogamersvp>



RetroSC - Eduardo Loos et al.



Fundado em 2016 por Eduardo Loos, colecionador desde 1996, o grupo RetroSC começou no WhatsApp. Eduardo percebeu o crescimento da cena Retrô em Santa Catarina e a falta de iniciativas locais. Sendo assim, convidou outros colecionadores catarinenses, buscando mais interessados nas redes sociais. Atualmente, o grupo tem mais de 420 membros, de mais de 50 cidades, a grande maioria originária do estado de SC. No ano de fundação, o grupo organizou um evento em Florianópolis com 12 participantes; após vários





anos e mais de 15 eventos realizados, com público acima de 1000 pessoas, o RetroSC consolidou-se como o "maior evento Retrogamer do Sul do Brasil". Há exposição de equipamentos, jogos e raridades por parte dos colecionadores, campeonatos com premiação, quiz gamer, concurso de cosplay, mini lan house, réplica de locadora dos anos 1990, arcades e pinballs - e é comum ver famílias jogando juntas, revivendo memórias. Há também exposições temáticas e culturais. Dezenas de lojas de games e cultura geek participam, e uma área é dedicada a desenvolvedores independentes. Personalidades Retrô e YouTubers são presenças constantes. Com foco filantrópico, arrecadam-se alimentos não-perecíveis para entidades locais. Os objetivos do RetroSC são preservar a história da informática e dos jogos eletrônicos através da pesquisa e compartilhamento de conhecimento, promover ajuda mútua, difundir a cultura do colecionismo, fortalecer laços de amizade, possibilitar a comercialização e troca de itens, e organizar eventos presenciais.

www.retrosc.org

Revista Clube MSX - Mario Cavalcanti.

A Clube MSX é uma publicação impressa brasileira dedicada ao sistema de microcomputadores MSX. Com foco em colecionadores e entusiastas dessa plataforma, a revista aborda tanto itens clássicos da época quanto os lançamentos contemporâneos, mantendo um equilíbrio editorial entre a nostalgia e as novidades. A primeira edição foi lançada em junho de 2018 durante a RetroRio, um evento anual para fãs de Retrocomputação realizado no Rio de Janeiro. Atualmente, a redação da revista está localizada na cidade de São Paulo e é encabeçada pelo jornalista carioca Mario Cavalcanti. A Clube MSX estabelece colaborações com desenvolvedores e artistas, valorizando, divulgando e incentivando seus trabalhos. Desde a sua décima quarta edição, a revista passou a contar com uma versão internacional em inglês, além da edição nacional em português. A distribuição alcançou mais de 15 países, incluindo Alemanha, Arábia Saudita, Austrália, Brasil, Canadá, Croácia, Dinamarca, Emirados Árabes Unidos, Espanha, Estados Unidos, França, Holanda, Hong Kong, Inglaterra, Itália, Japão, Nova Zelândia, Noruega, Portugal e Rússia. Desde o seu primeiro número, a revista busca resgatar a experiência prazerosa da leitura de uma publicação física sobre MSX, similar aos tempos passados. Cada edição inclui um pôster inédito e brindes exclusivos, como adesivos e bottons. A publicação também produz a disk magazine Gold Disk, lançada ocasionalmente em disquete de 3.5 polegadas. A Gold Disk apresenta conteúdo original e inédito, como jogos, demos e utilitários para MSX produzidos pela revista, além de novos jogos desenvolvidos por terceiros. Entre as seções principais, destacam-se: Entrevista (com personalidades do cenário MSX), Review (análise aprofundada de jogos), Joystick 1 (análises concisas de jogos novos), Joystick 2 (análises concisas de jogos antigos), FILES (lista de jogos sobre um tema específico), LIST (seção de programação com listagens em BASIC, ASM e outras linguagens), Dicas & Pokes (dicas, códigos especiais de jogos), Old Hardware (análise de um periférico ou micro clássico) e New Hardware (análise de um novo hardware lançado para MSX). A revista também oferece pôsteres e brindes em suas edições.

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



Revista Espectro - Filipe Veiga et al.



A revista luso-brasileira Espectro personifica a paixão duradoura pelo icônico microcomputador ZX Spectrum (no Brasil: TK90X e TK95), unindo entusiastas de ambos os lados do Atlântico numa celebração impressa. Idealizada por Filipe Veiga e Marcus Garrett, a publicação floresceu com a colaboração de diversos amigos igualmente dedicados, tais como João Diogo Ramos, André Leão, Mario Viegas, Pedro Pimenta, Mario Cavalcanti, entre outros. Juntos,

concretizaram o desejo de criar um espaço dedicado à história, aos jogos e à comunidade que se formou em torno do Spectrum. As páginas revisitam jogos clássicos através de análises nostálgicas, explorando a evolução do hardware e do software ao longo dos anos. Entrevistas com figuras marcantes da época, desenvolvedores e membros ativos da cena retrocomputacional contemporânea oferecem perspectivas valiosas e aprofundam a compreensão do impacto cultural do Spectrum. Além disso, a revista se dedica a aspectos técnicos, desvendando segredos da programação, explorando



as entranhas do hardware e promovendo a importante tarefa de preservação desse patrimônio digital. A Espectro também aborda a vibrante comunidade atual, acompanhando novos lançamentos de jogos e ferramentas, e divulgando eventos e iniciativas que mantêm acesa a chama daquele computador de oito bits, o 'Pequeno Notável'. Através de curiosidades, artigos aprofundados e a participação ativa de leitores, a revista se estabeleceu como um elo fundamental entre o passado e o presente do ZX Spectrum, demonstrando que o carinho por essa máquina lendária transcende gerações e fronteiras.

<http://revistaespectro.com>

Revista Jogo Véio - Eidy Tasaka.

Idealizado e lançado em março de 2016, o projeto Jogo Véio surgiu modestamente como um blog dedicado à rica história dos videogames. Contudo, a paixão e a visão de seu criador logo o impulsionaram a romper as barreiras da Internet, abraçando uma variedade de plataformas de mídia. Essa expansão incluiu o lançamento de revistas digitais cuidadosamente elaboradas e, posteriormente, edições impressas nostálgicas, além da produção regular de podcasts e vídeos informativos - e divertidos. A empreitada é ideia de Eidy Tasaka, um entusiasta e colecionador de revistas de videogame. Desde cedo, Eidy alimentava o sonho de concretizar sua própria publicação, um espaço em que pudesse compartilhar a paixão e o conhecimento com outros aficionados. Antes de alcançar o formato físico, ele experimentou e aprimorou sua visão com uma versão digital do Jogo Véio, pavimentando o caminho para o tão aguardado lançamento da revista impressa em meados de 2018, um marco significativo na trajetória do projeto. Atualmente, o Jogo Véio orgulha-se de um catálogo robusto de mais de 50 edições impressas. Essa impressionante coleção engloba tanto as revistas regulares, repletas de conteúdo nostálgico e análises perspicazes, quanto as edições exclusivas, cuidadosamente produzidas como recompensa e um mimo especial para os dedicados apoiadores do projeto através de sua bem-sucedida campanha de financiamento coletivo. Além disso, o Jogo Véio mantém um podcast dinâmico e com atualizações frequentes, proporcionando aos seus ouvintes discussões aprofundadas e novidades do universo dos jogos clássicos.

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



Revista Jogos 80 - Eduardo Luccas, Junior Capela et al.



A Jogos 80 é uma revista brasileira independente dedicada ao universo do Retrogaming e da Retrocomputação. Criada em 2004 por Marcus Garrett e Walter Garrote, o "Waltinho", é considerada a mais antiga publicação do gênero ainda em circulação no Brasil. Lançada inicialmente em formato digital (PDF), a revista também passou a contar com edições impressas a partir de 2017, distribuídas em países como Brasil, Portugal e Uruguai. Com a saída de Walter Garrote do projeto, a diagramação ficou a cargo de Eduardo

Luccas, que alterou o visual da revista: ela passou a incorporar o estilo visual da clássica Micro & Vídeo, publicação favorita da infância dos criadores — um tributo afetivo que reforça o caráter nostálgico. Com periodicidade semestral, ela aborda uma ampla gama de temas relacionados aos videogames e aos microcomputadores clássicos, com destaque para plataformas como MSX, ZX Spectrum, TRS-80, Atari, ColecoVision, Apple II e outras. O conteúdo inclui entrevistas, artigos técnicos, reportagens, traduções, curiosidades históricas e registros da cena gamer brasileira das décadas de 1970 a 1990. Ao longo de seus 21 anos, a Jogos 80 entrevistou personalidades nacionais e internacionais importantes para o universo em questão, além de publicar matérias inéditas que descortinaram vários 'mistérios' do nosso passado gamístico. Esses conteúdos trouxeram à luz aspectos pouco conhecidos dessa história brasileira, enriquecendo a memória cultural do setor. Ao longo do tempo, a revista passou a incluir brindes físicos em suas edições impressas — como fitas cassetes com jogos e aplicativos, pôsteres, cards, adesivos e outros itens nostálgicos que remetem à era de ouro dos 8 e 16 bits. Produzida de forma colaborativa por entusiastas e especialistas, a Jogos 80 é hoje uma referência essencial para preservar, estudar e celebrar a história da informática doméstica e dos videogames. Com a saída de Marcus Garrett em dezembro de 2024, Junior Capela, Clovis Friolani e Kao Tokio se juntaram ao Edu Luccas na edição da publicação.

<https://www.jogos80.com.br>





Revista OldBits - Alan Ricardo de Oliveira.

A revista OldBits surgiu em 2019, marcando o início de uma jornada significativa no cenário de publicações Retrô. Após um período de pausa, o projeto retornou com renovado vigor. A gênese da publicação remonta à experiência de Alan Ricardo de Oliveira com o dossiê Vol. 2 da Old!Gamer - sobre o Super Nintendo. A ausência de jogos da série Rushing Beat, nesse dossiê, gerou uma certa frustração em Alan. Posteriormente, ele teve a oportunidade de contribuir para a revista WarpZone, na qual pôde escrever uma análise de Rushing Beat 3 e narrar suas experiências, para jogar esse título, na WarpZone Crônicas. Num determinado momento, surgiu a iniciativa de se criar algo independente acerca do tema, mesmo que fosse um simples texto. Um contato de Alan com Nando Bastos, responsável pelas capas dos livros da WarpZone, resultou na encomenda de uma arte com os personagens Norton e Bild, ambos do jogo Rushing Beat. A evolução do desenho inspirou uma conversa entre Alan e Nando sobre a possibilidade de uma revista focada justamente em Rushing Beat, ideia que recebeu o apoio de Nando, o qual também assumiu a diagramação completa da revista e criou o logo da OldBits. O processo de criação representou um desafio considerável: a produção de uma revista demandou aprendizado de edição de imagens, diagramação, revisão e outros aspectos que exigiram tempo e investimento. Apesar das dificuldades, o projeto foi concretizado com um resultado que superou as expectativas. A OldBits nasceu com a proposta de valorizar jogos que marcaram a experiência de muitos jogadores nos fins de semana e nas locadoras, mas que não receberam a devida atenção das publicações da época. Diferentemente de clássicos como Mario, Sonic e Zelda, os quais sempre tiveram destaque, a OldBits buscou dar voz àqueles jogos que proporcionaram diversão, porém, que gozaram de pouca cobertura midiática. Atualmente, a OldBits é uma revista bimestral com 16 edições lançadas em formato A4, sendo que as edições de 1 a 13 passaram por reformulações, incluindo novas capas, melhorias na diagramação e conteúdo expandido. Além disso, foram lançadas edições especiais em formato menor. A revista opera sem fins lucrativos, sendo motivada pelo apreço de Alan Ricardo de Oliveira aos jogos de sua juventude e de seus amigos. Ela representa uma forma de preservar a magia e a inocência de um tempo mais simples.

<https://www.facebook.com/oldbits>



Revista Shmup Mania - João Arias et al.



A revista impressa Shmup Mania, de periodicidade quadrimestral, dedica-se integralmente ao gênero de jogos Shoot 'em Up, os famosos e adorados 'jogos de naves' - ou "Matamarcianos" na Espanha. Este projeto é criação de João Arias, entusiasta e colecionador de Retrogames curitibano, especialista e fã ardoroso dos ditos 'Shmups'. Com quatro números já lançados (e um quinto vindo por aí), a publicação explora análises, entrevistas, artes visuais, trilhas sonoras, dicas e truques, colecionismo, história e outros aspectos relacionados ao gênero. O escopo abrange tanto jogos clássicos de consoles, computadores e arcades, quanto lançamentos para as plataformas atuais.

<https://shmupmania.com.br>

RetroGamer Brasil - Luis Estevam.

O RetroGamer Brasil é um canal sobre videogames clássicos que surgiu de forma muito despretensiosa, criado por Luis Estevam, um apaixonado por videogames desde 1983, quando ganhou um Odyssey, da Philips, que foi sua primeira paixão. Tudo começou com um perfil no Instagram, em 2017, em que Luis começou a postar fotos dos itens de sua coleção. Em 2019, o autor do canal se mudou para os Estados Unidos e escolheu a casa que iria morar com base num quarto que seria um espaço perfeito para fazer sua tão sonhada sala de jogos. Pouco a pouco, a coisa foi crescendo até que, em 2020, no meio da pandemia, Luis decidiu se aventurar no YouTube. A sala de jogos, feita de uma forma que buscava replicar a cara de uma locadora de games, virou um estúdio - e





O primeiro vídeo do canal foi mostrando esse espaço mágico. Com o tempo, o canal foi encontrando seu posicionamento distinto, com 3 grandes especialidades: vídeos longos contando a história das gerações de videogames, visitas a lojas e feiras de games dos Estados Unidos, e consoles raros e obscuros. Os vídeos sobre as gerações viraram sucesso de público e crítica, sendo que o da 4ª e da 5ª geração já superaram 1 milhão de views. As caçadas também caíram no gosto dos inscritos do canal, que curtem ver o cenário tão forte de lojas de jogos retrô nos Estados Unidos. Cidades como Portland e Seattle têm mais de 10 lojas cada, mostrando uma cena forte e uma comunidade muito unida. Os vídeos sobre consoles raros e obscuros apresentaram, para a nostálgica audiência, algumas pérolas da história dos videogames, como o portátil PC Engine LT, o Pioneer LaserActive, o Aiwa Mega CD, entre muitos outros. O canal teve alguns momentos históricos, como as entrevistas com Tom Kalinske, o lendário ex-presidente da Sega, e Howard Scott Warshaw, o criador do E.T. do Atari 2600. O que começou como uma simples ideia de compartilhar itens da coleção, acabou se transformando num canal que hoje tem mais de 130 mil inscritos e segue crescendo, formando uma comunidade de pessoas que compartilham o amor e o interesse por jogos e consoles antigos.

<https://www.youtube.com/RetroGamerBrasil>

Retrópolis / RetroRio - Ricardo J. Pinheiro et al.



O podcast Retrópolis teve sua origem numa conversa informal em maio de 2009, no centro do Rio de Janeiro, quando surgiu a ideia de se criar um podcast sobre Retrocomputação. Nos meses subsequentes, os idealizadores planejaram a estrutura do programa, estudaram outros podcasts e pesquisaram equipamentos, culminando na gravação dos primeiros episódios. A estreia ocorreu em 20 de janeiro de 2010, através da plataforma Kombo Podcasts, com o episódio 0. Inicialmente, o grupo mantinha um blog no Blogspot e utilizava a hospedagem da Kombo. Ao longo do tempo, a edição dos episódios se tornou mais eficiente e a qualidade das pautas melhorou. O nome original do podcast era Retrocomputaria, uma brincadeira que surgiu da observação da pretensão em torno dos termos "blogosfera" e "podosfera".

O bordão adotado, "Porque velho é o seu PC", fazia referência a uma propaganda de absorvente feminino, subvertendo a ideia de que os computadores clássicos seriam obsoletos. O Retrópolis oferece conteúdo semanalmente aos seus ouvintes, incluindo episódios mensais divididos em duas partes, o Repórter Retro (com notícias e comentários de e-mails), as Retrobesteiras (compilação de erros e conversas fora do ar) e os Retrohits (episódios musicais com trilhas sonoras de jogos e micros clássicos). Desde seu lançamento, em 2010, o Retrópolis disponibiliza seu conteúdo em diversas plataformas, tais como Spotify, Deezer e YouTube, além de estar presente em vários diretórios de podcasts, feed RSS e canal no YouTube. O podcast é reconhecido pela seriedade e qualidade de suas pautas e produção técnica, tendo como principal conquista a fidelidade de um grupo de ouvintes que o acompanha há anos, muitos dos quais se tornaram amigos e retornaram ao universo da Retrocomputação através do programa. O Retrópolis aborda as décadas de 1970, 1980 e 1990, explorando a computação em uma época sem Internet e com recursos de memória limitados, mas com grande espaço para a imaginação. O podcast também dedica espaço para novidades e desenvolvimentos atuais relacionados a essas plataformas clássicas. São discutidos sistemas como MSX, Amiga, Apple II, ZX-81, TRS-80, além de arquiteturas menos conhecidas e a evolução da computação em diversas regiões do mundo e empresas emblemáticas. Anualmente, o grupo realiza a RetroRio, um encontro presencial de entusiastas e colecionadores de micros clássicos no Rio de Janeiro, com entrada franca e apoio do CEFET-RJ. Também organiza a Conversa na Praça de Retrópolis, um bate-papo online informal com ouvintes e leitores. A equipe do Retrópolis é formada por Juan Carlos Castro y Castro, Giovanni Nunes, Ricardo Pinheiro, Cesar Cardoso e João Cláudio Fidélis, cada um com funções específicas na produção e conteúdo do podcast. Juntos, também organizam o evento anual RetroRio, o qual apresenta sempre a maior diversidade retrocomputacional possível, além de reunir amigos, entusiastas e colecionadores.

<https://retropolis.com.br>





ShmupsBR - Filipe Gracioli.

O ShmupsBR é um canal brasileiro de YouTube inteiramente dedicado aos "Shmups", popularmente conhecidos como "jogos de navinha". Criado por Filipe Gracioli, brasileiro radicado na Inglaterra, o projeto combina pesquisa e nostalgia, e oferece uma variedade de conteúdos que vão de listas temáticas — como o "Top 6 Melhores SHMUPS / Jogos de Navinha de todos os tempos!" — a vídeos analíticos acerca da evolução dos Shoot' em ups ao longo das décadas. O material é apresentado em português e pensado para iniciantes e veteranos, não há distinção. O ShmupsBR tem uma proposta semelhante à da revista Shmup Mania, outro projeto que se dedica a preservar e a divulgar a história dos jogos (leia sobre neste artigo). Ambos compartilham o objetivo de celebrar esse nicho, resgatando informações técnicas, curiosidades e o legado cultural do gênero.

<https://www.youtube.com/@ShmupsBR>



Sociedade Histórica de Videogames do Brasil (SHVB) - Fabio Santana et al.



A Sociedade Histórica de Videogames do Brasil (SHVB) foi um projeto sem fins lucrativos, anunciado durante a Brasil Game Show 2017, no estande da WarpZone. O objetivo era preservar e difundir a história e a memória dos videogames no Brasil de uma forma acessível. Liderado pelos experientes jornalistas Pedro Falcão, Gus Lanzetta e Fábio Santana, e motivados pela produção do documentário "Paralelos", o projeto investigou e analisou os primórdios da nossa história com os jogos eletrônicos, desde a década de 1960 com os jogos da Taito, passando pelos anos 1980

e os clones de Atari e NES, até chegar nas décadas de 1990 e 2000, épocas de adaptações da TecToy e discos piratas. Inicialmente, a SHVB investiu na digitalização e produção de material relacionado à nossa memória sobre os games. Assim, foram disponibilizados jornais, manuais, caixas e revistas do passado gamer brasileiro em formato digital, assim como ROMs de jogos nacionais. Além de ser um espaço para preservar essa história, tão única e cheia de detalhes, a SHVB contribuiu diretamente para a produção de conteúdo externo sobre os videogames, pois serviu como um acervo de qualidade para pesquisadores, jornalistas e acadêmicos. Um mini documentário produzido pela SHVB, o qual teria como tema as locadoras, ou seja, os antigos templos de diversão e socialização da garotada, chegou a ser anunciado - e ganhou até um trailer. A entidade, infelizmente, foi encerrada recentemente por falta de apoio.

<https://www.youtube.com/@sociedadehistoricadevideog1131>

União Cearense de Gamers (UCEG) - Izequiel Norões, Mario Bessa et al.

A União Cearense de Gamers (UCEG), estabelecida em 2012 em Fortaleza, tem desempenhado papel crucial na preservação e resistência da cultura gamer no Ceará ao longo de mais de uma década. A UCEG se consolidou como um centro de articulação cultural, educacional e histórica em torno dos jogos eletrônicos, com impacto que se estende para além do estado. Nascida da união de diversos entusiastas, a UCEG iniciou suas atividades em lan houses e centros culturais, buscando dar visibilidade aos videogames como uma forma legítima de cultura. Com o tempo, passou a organizar eventos próprios de maior porte e a integrar feiras importantes, ganhando reconhecimento e estabelecendo parcerias, notavelmente com a SECITECE. Essa colaboração permitiu a criação de uma grande arena de games na Feira do Conhecimento e o desenvolvimento da Liga Masters de E-Sports, culminando no primeiro Campeonato Estadual de E-Sports do Ceará. A UCEG também teve uma participação ativa em discussões políticas, como a audiência pública sobre E-Sports na Assembleia Legislativa, buscando o reconhecimento e o desenvolvimento de políticas públicas para o setor. Além disso, atuou como catalisadora da cena cultural independente, promovendo encontros que reuniram diversos atores do universo dos games e apoiando a criação da Associação de Desenvolvedores de Jogos do Ceará: esse movimento culminou, em 2015, na realização do I Encontro para Desenvolvedores Indie do Ceará – Cindiencontro, considerado um marco. Em resumo, a UCEG é mais do que uma organização de





gamers; é um marco na história da cultura dos jogos eletrônicos no Brasil, conectando o passado e o presente e fomentando tanto a preservação da memória quanto a inovação.

<https://ucegamers.com.br>

Um Real a Hora - André Alcântara et al.



O documentário Um Real a Hora, Trabalho de Conclusão de Curso de André Alcântara, nos transporta para um tempo não tão distante, mas que parece evaporar rapidamente: a era de ouro das locadoras de games. Através de um olhar sensível e atento, Alcântara nos apresenta a realidade persistente, ainda que cada vez mais rara, desses espaços na região metropolitana de Aracaju. Longe de serem apenas locais de acesso a jogos a baixo custo, o filme revela as locadoras como verdadeiros polos de sociabilidade, onde interações e dinâmicas sociais floresciam. A narrativa, construída com depoimentos de frequentadores e proprietários como Arionaldo Vieira, Edson Lima e outros, evoca uma forte sensação de nostalgia para aqueles que vivenciaram essa época.

As músicas escolhidas, com toques 8-bit e 16-bit, embalam a jornada, reforçando a atmosfera retrô e a conexão com o universo dos games. A ficha técnica, que revela o envolvimento de diversas pessoas na produção, desde as imagens até as legendas em inglês, demonstra o cuidado e a dedicação do projeto. Um Real a Hora não se limita a um mero registro histórico: levanta uma questão melancólica sobre o futuro incerto desses espaços, que outrora vibrantes, lutam para sobreviver em um mundo cada vez mais digital e individualizado. O documentário de André Alcântara se configura, portanto, como um valioso documento sobre um fenômeno cultural e social específico, convidando à reflexão sobre as mudanças tecnológicas e seus impactos nas relações humanas.

<https://www.youtube.com/watch?v=H4ZAEhuZpJA>

Video Game Data Base (VGDB) - Edson Godoy et al.

Intitulado Video Game Data Base (VGDB), este projeto configura-se como um abrangente banco de dados dedicado ao universo dos videogames. A gênese desta iniciativa reside na identificação de uma lacuna: a ausência de um website especializado em informações detalhadas sobre videogames no cenário digital brasileiro. Em face do crescente fervor da cultura gamer nacional, com particular destaque para a cena retrô, o VGDB assume o papel crucial de resgatar e catalogar a história dos jogos eletrônicos em escala global. O propósito central é oferecer listagens exaustivas de jogos lançados para todas as plataformas, enriquecidas com informações textuais, visuais (fotos) e audiovisuais (vídeos). Essa abordagem visa proporcionar ao usuário um ponto centralizado para a obtenção de dados completos e abrangentes sobre os jogos e consoles de seu interesse. Dada a vasta quantidade de informações inerente à construção de um banco de dados completo, o processo de alimentação é contínuo e gradual, marcado por atualizações diárias e um intenso trabalho de pesquisa. A pedra angular para a edificação deste acervo digital é a coleção pessoal de Edson Godoy, idealizador do projeto VGDB. Reconhecido pelo RankBrasil como o maior acervo de jogos completos de videogame do Brasil, compreendendo mais de 5 mil títulos, essa coleção constitui a base fundacional do referido banco de dados. A relevância e a qualidade do trabalho desenvolvido pelo VGDB são também atestadas pela parceria com os maiores eventos de videogame do Brasil: o Museu do Videogame Itinerante, a RetroCon e a Brasil Game Show, colaboradores do Video Game Data Base. Além do website, o VGDB mantém uma presença ativa em outras plataformas digitais, incluindo um canal no YouTube (VGDBbr) e perfis nas redes sociais Facebook, Twitter e Instagram. O VGDB também apresenta matérias especiais sobre os principais lançamentos e tendências do mercado, complementadas por artigos dedicados ao conteúdo Retrô.

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





WarpZone - Cleber Marques et al.



A WarpZone se estabeleceu como a primeira revista impressa independente sobre videogames no Brasil. A ideia para a publicação começou a germinar nos anos 1990, a partir de pequenos fanzines e informativos que ofereciam dicas e detonados de jogos da era 8, 16 e 32 bits, mas só se materializou em formato impresso em 2015. Com a intenção de registrar o mercado nacional de videogames, a versão inicial impressa do fanzine era modesta, com apenas 4 páginas e um lançamento bimensal. No entanto, essa iniciativa foi tão

bem recebida que, em menos de um ano, já havia 4 exemplares publicados, com vendas que variavam entre 200 e 300 unidades de cada edição. O foco principal era descobrir e entrevistar pessoas que tiveram alguma conexão com os videogames no Brasil, seja por terem trabalhado em empresas da época ou feito parte de alguma publicação especializada. Nessa jornada, a WarpZone conseguiu firmar uma parceria com uma editora, a Editora Sampa, o que permitiu o lançamento de livros e revistas no mercado. O ano de 2016 foi crucial: mensalmente, as 17 mil bancas de jornal existentes no Brasil recebiam os livros e revistas publicados pela editora, somando cerca de 400 páginas por mês, todos os meses. Com esse crescimento, a equipe, que contava com apenas 3 pessoas na fase do fanzine, expandiu-se para mais de 10 colaboradores. A WarpZone se profissionalizou e, ao fazer isso, abriu um novo segmento no mercado brasileiro: o de livros de luxo, produtos mais elaborados e, conseqüentemente, mais caros. O primeiro livro de luxo foi uma publicação intitulada "Definitivo Mega Drive", que narrava toda a história do sistema e listava seus acessórios e jogos. A partir daí, outras publicações de luxo foram lançadas com grande sucesso, como os livros Essencial The King of Fighter, Essencial Street Fighter, Essencial Resident Evil, Definitivo Master System & Game Gear, e o Definitivo Clones, tudo isso em colaboração com empresas como SEGA, Capcom e outras. Atualmente, com mais de 30 colaboradores, a WarpZone deixou de ser apenas uma editora para se tornar um grupo de mídia. A empresa cria conteúdo impresso e digital, mantendo os livros e revistas como seus principais produtos, mas também produzindo documentários, vídeos, podcasts e um portal de notícias, servindo de inspiração para muitas revistas independentes que surgiram depois. Além disso, é uma das criadoras da RETROCON, o maior evento sobre Retrogames da América Latina.

<https://warpzone.me>

J80



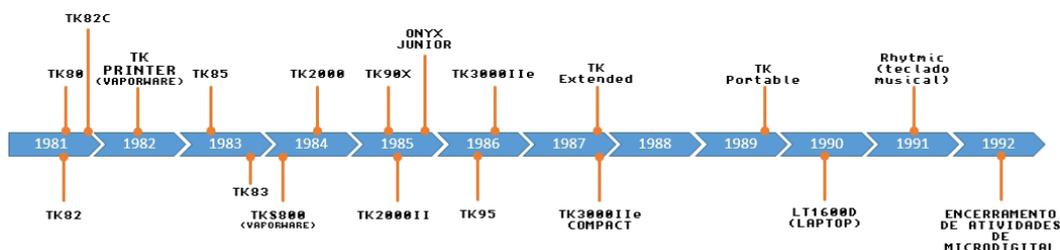
Dossiê

MICRODIGITAL

Clóvis Friolani

Muito se conta da história da Microdigital, da abertura da empresa, do encerramento, do lançamento de seus produtos, do processo junto à Sinclair, tudo isso tem na internet. Mas... O que quero mostrar para vocês é um breve resumo de TUDO ISSO e muito MAIS: os documentos e os locais onde foi instalada a empresa - e suas filiais - no Brasil. Lembrando que a MICRODIGITAL foi uma companhia à frente de seu tempo, lançando muitas linhas de computadores de alta aceitação no varejo - produtos de informática de ótima qualidade e assistência técnica por todo o país.

Abaixo está a linha do tempo da Microdigital Ltda:



Lançamentos:

1981 – TK80 (ROM 4k, protótipo?), TK82 (protótipo?), TK82-C (ROM 8k): linha Sinclair.

1983 – Março - TK85 (Sinclair).

1983 – Novembro - TK83 (ROM 8k): Sinclair, veio para substituir o TK82-C.

1984 – TK2000 (Microprofessor-II), TKS800 (apresentado na Feira Informática de 1984, porém, nunca produzido - seria da linha TRS-80) e videogame Onyx Junior (Atari 2600). OBS: Onyx (ColecoVision) abortado para dar lugar ao Onyx Junior.

1985 – TK90X (Sinclair), TK2000 II (Microprofessor-II).

1986 – TK95 (Sinclair), TK3000 IIe (AppleIIe).

1987 – TK 3000 IIe Compact (AppleIIe).

1988 – TK Extended (PC-XT).

1989 – TK Portable (PC-XT).

1990 – LT1600D (PC-XT).

1991 – Teclado Microdigital Rhythmic 2 Portable Keyboard.



Processo: SINCLAIR x MICRODIGITAL.

Lembrando... O Brasil passou por um regime de ditadura militar que terminou em 1985 com o Presidente João Baptista Figueiredo. Houve, em 1984, a Reserva de Mercado (Lei 7.232/84), a qual estabeleceu, especialmente no setor de Informática, o objetivo de incentivar o desenvolvimento da indústria local e foi a base legal para a política de proteção nesse setor. Consultei meu amigo Ancelmo, que entende a linguagem jurídica, para ilustrar de maneira simples o ocorrido no processo. Mas vamos à história... Em fevereiro de 1983, a Sinclair Research Limited entrou com uma Ação Ordinária, gerando o Processo sob nº 101/83, e uma Apelação Cível sob o nº 68.945-1 na Comarca de São Paulo contra a Microdigital Eletrônica Ltda. Este é um resumo de todo o processo:

A **Apelação Cível nº 68.945-1** trata de um processo em que a **Sinclair Research Limited** acusa as empresas **Microdigital Eletrônica**, **Filcres Importação** e **Editele** de violarem seus direitos autorais sobre os computadores **Sinclair ZX80** e **ZX81**. A Sinclair alega que essas empresas fabricaram computadores com design e conteúdo de memória semelhantes aos seus, além de ter publicado anúncios sobre os produtos. A Sinclair buscava que as empresas parassem de fabricar e vender esses produtos, mas a ação foi julgada improcedente pelo juiz de primeira instância. Ao recorrer, o Tribunal de Justiça analisou o caso com base em um laudo pericial que comparou os produtos da Sinclair com os das acusadas. O engenheiro responsável pelo laudo constatou que, embora houvesse semelhanças, os produtos não eram cópias exatas. A principal questão do caso era se os produtos da Sinclair, especialmente os teclados e as memórias ROM, eram protegidos por direitos autorais ou se pertenciam à categoria de propriedade industrial. O Tribunal decidiu que hardware (parte física do computador, como os teclados) não é protegido por direitos autorais, mas sim por propriedade industrial. Como a Sinclair não havia registrado seus designs como propriedade industrial no Brasil, não havia exclusividade sobre esses componentes. Já o software, que é protegido por direitos autorais, não foi o foco da ação, uma vez que a Sinclair não pediu proteção para os programas, mas para os componentes físicos. Em relação às memórias ROM, o Tribunal concluiu que elas faziam parte do hardware e, portanto, não estavam protegidas por direitos autorais. Apesar das semelhanças entre os produtos, o Tribunal concluiu que **não houve violação de direitos autorais**, mantendo a decisão da primeira instância. Além disso, o Tribunal discordou de uma crítica feita ao laudo pericial, afirmando que não havia provas suficientes de má-fé dos peritos.

A decisão final foi de que não havia violação de direitos autorais ou de propriedade industrial, já que a Sinclair não registrou seus designs no Brasil, e os produtos das empresas acusadas não eram cópias exatas.

O Caso está descrito em 3 livros, os quais estão no site DATASSETTE.ORG:

- *Software Brasileiro sem Mistério* - Antônio Chaves.
- *A Lei de Software e seu Regulamento* - Carlos Alberto Bittar.
- *Revista de Informação Legislativa a25n98* - Senado Federal.

FOTOS E DOCUMENTOS

MICRODIGITAL ELETRÔNICA LTDA.

CGC 47.077.409/0001-70.

Sócios: Thomas Kovari, Gyorgy Kovari, Abraham Popovich.





NOSSA HISTORIA

Data 04/08/1981

Termo de busca do Nome MICRODIGITAL ELETRÔNICA LTDA.
Início das atividades 10/08/1981.

Data 16/12/1985

Anunciado no Diário Oficial de Macapá
Proteção ao Nome Comercial
MICRODIGITAL ELETRÔNICA LTDA.



SECRETARIA DE ESTADO DOS NEGÓCIOS DA JUSTIÇA
JUNTA COMERCIAL DO ESTADO DE SÃO PAULO
FOLHA DE INSTRUÇÃO

PROTÓCOLO 85190

FIRMA OU DENOMINAÇÃO: MICRODIGITAL ELETRÔNICA LTDA

SR. ASSESSOR TÉCNICO:

Até a sessão de 4/8/81, não consta em nosso fichário, firma ou denominação

idêntica

Seção de Arquivo, 31/8/81

WALDIR 7873-6
ENCARREGADO

1981 F.C.N. D
XIGRO

- O nome comercial na F.C.N. averige do comércio.
- Preceitos constantes da F.C.N., observados os atos anteriores, dos a razão.

Cumprida a exigência
São Paulo, 18/8/81

MADDALENA CLAVASTRO
Assessor Técnico da Junta Comercial

Pela Exigência

Pela EXIGÊNCIA a fim de completar e ou corrigir a Ficha de Cadastro Nacional (FCN) nos itens e quadros assinalados

C. N.
M ORDEM
17/08/81

04 SET 1981
THEREZA DE CARLOS MARINHO
Assessor Técnico

IMPRESSA OFICIAL DO ESTADO S/A



Governador do Território Dr. JORGE NOVA DA COSTA	Secretário de Administração Dr. EDSON COMES CORREIA	Secretário de Educação e Cultura Prof. JOÃO BOSCO ROSA FERREIRA	Secretário de Saúde Dr. ANTONIO CARNEIRO JUNIOR
---	--	--	--

MINISTÉRIO DO INTERIOR
Território Federal do Amapá
DECRETO (P) Nº 1751 de 10 de dezembro de 1985
O Governador do Território Federal do Amapá, usando das atribuições que lhe são conferidas pelo artigo 18, item II do Ato de Organização do Território, de 19 de janeiro de 1989 e Lei nº 1.751 de 10 de dezembro de 1985, resolveu: Art. 1º - Aprovar o exercício de suas funções de

Macapá, 16-12-85	DIÁRIO OFICIAL	Pág. 9
2.060/85 - ENBRACON-EMPRESA BRASIL DE CONSTRUC. LTDA	16 9 0000767 6	1.946/85 - U.B. DO ROSARIO
2.012/85 - MICRODIGITAL ELETRÔNICA LTDA.	16 9 0000760 9	1.914/85 - OTTON TORRES GUIMARÃES
2.013/85 - FRIGORÍFICO CARDEAL IND. E COM. LTDA	16 9 0000761 7	1.915/85 - ELISIA GONCALVES ALMEIDA
2.014/84 - FOLIFEI ENBRACON LTDA	16 9 0000762 5	1.964/85 - IVAN FERREIRA CEREJA
2.015/85 - HENICI SOCIEDADE COMERCIAL LTDA	16 9 0000763 3	1.965/85 - A.M. FIALHO
2.016/85 - ABARETE COMERCIAL LTDA	16 9 0000764 1	1.997/85 - L.C. PLATON PLANEJAMENTO E ENGE
2.017/85 - INDUSTRIA DE ALIANÇAS ARNALDO FRANKEL LTDA	16 9 0000765 0	2.032/85 - F.G. OLIVEIRA

Em 1985, incorporaram a empresa "MIDEL DISTRIBUIDORA DE PRODUTOS ELETRÔNICOS LTDA." e foi admitido, na sociedade, o Sr. Paulo Rodrigues Lauand, este foi diretor da MULTISOFT, que adquiriu a marca MICROSOFT.

Em algum momento da empresa (não temos documentos), entre 1988 e 1992, o Sr. Gyorgy Kovari saiu da sociedade.



NOSSA HISTORIA

29/09/1992

Retira-se da Sociedade Paulo Rodrigues Lauand, ficando somente o Sr. Tomas e o Sr. Abraham como sócios da empresa. Todas as filiais foram extintas.

23/12/1999

A empresa MICRODIGITAL ELETRÔNICA LTDA. agora tem como sócios o Sr. Abraham Deustch, o Sr. José Majerowicz e a VIJER SOCIEDAD ANONIMA. Nessa data, o Sr. Abraham passou a parte da sociedade para o Sr. José. E nessa sociedade decidem mudar o nome para VJ ELETRÔNICA LTDA. Desta forma, SEM seus sócios originais e SEM seu nome original, ENCERRA-SE a história da empresa MICRODIGITAL. Abaixo, veremos alguns documentos originais, lógico, sem endereços ou valores para proteção de dados pessoais.

MINISTÉRIO DA INDÚSTRIA E DO COMÉRCIO
DEPARTAMENTO NACIONAL DE REGISTRO DO COMÉRCIO
CADASTRO NACIONAL DE EMPRESAS

FICHA DE CONTROLE (BREVE RELATO)
SOCIEDADE POR QUOTAS

JUNTA COMERCIAL DO ESTADO DE SÃO PAULO

NOME DA EMPRESA
MICRODIGITAL ELETRONICA LTDA.-

NÚMERO DE INSCRIÇÃO ANTERIOR: _____ NIRC DA MATRIZ: **35 2 0161625 3** NIRC DA FILIAL: _____
SESSÃO: _____ SESSÃO: **23.09.81** SESSÃO: _____

SEDE: _____ INÍCIO DAS ATIVIDADES: **10.08.81**

MUNICÍPIO: **Capital** USO DA FIRMA: **ambos**

ENDEREÇO: **R. Martin Francisco, 265 cj. 22.-** CAPITAL INICIAL: **Cr 5.000.000,00-2º in-fine: sep.**

TEMPO DE DURAÇÃO: **Indeter.**

NOME DOS SÓCIOS E QUALIFICAÇÃO

- Roberto Kovari	████████████████████	CAPITAL	██████████ 00,00
- Abraham Popovich	████████████████████		██████████ 00,00
- Gyorgy Kovari	████████████████████		██████████ 00,00

OBJETO
Ind. e com. de equipamentos eletronicos, projetos de electronica; industrialização por conta própria e de terceiros; importação e exportação.-

DOCUMENTOS		ASSUNTO
NÚMERO	SESSÃO	
3590031637	2 7.1.82	Filial Av. Angelica 501- 11 andar cj, 1104- 7884 <i>Ab</i>



NOSSA HISTORIA

MINISTÉRIO DA INDÚSTRIA E DO COMÉRCIO
DEPARTAMENTO NACIONAL DE REGISTRO DO COMÉRCIO
CADASTRO NACIONAL DE EMPRESAS

FICHA DE CONTROLE (BREVE RELATO)
SOCIEDADE POR QUOTAS

JUNTA COMERCIAL DO ESTADO DE SÃO PAULO

NOME DA EMPRESA: MICRODIGITAL ELETRONICA LTDA.

NÚMERO DE INSCRIÇÃO ANTERIOR: 35 2 0161625 3
NÚMERO DA MATRIZ: 359 0043811 7
NÚMERO DA FILIAL: 359 0043811 7

SESSÃO: 23.09.81
SESSÃO: 31.05.83

MUNICÍPIO: Capital SEDE: INÍCIO DAS ATIVIDADES: 10.08.81

ENDEREÇO: R. Martin Francisco, 265 cj. 22.- USO DA FORMAL: ambos

TEMPO DE DURAÇÃO: Indeter. CAPITAL INICIAL: R\$ 5.000.000,00-2º in-fine: sep.

TÍTULOS
- Roberto Kovari [redacted] CAPITAL: 3,00
- Abraham Popovich [redacted] CAPITAL: 3,00
- Gyorgy Kovari [redacted] CAPITAL: 3,00

OBJETO: Ind. e com. de equipamentos eletrônicos, projetos de eletrônica, industrialização por conta própria e de terceiros; importação e exportação.

DOCUMENTOS ASSUNTO

NÚMERO	SESSÃO	ASSUNTO
3590031637	2 7.1.82	Filial Av. Angelica 501- 11º andar cj. 1104
33.222	30.04.82	Capital elev. p/ 15.000.000,00 distr. entre Tomas Roberto Kovari c/ [redacted]; Abraham Popovich [redacted]; Gyorgy Kovari c/ [redacted] - 2º in fine sep.
88.447	27.08.82	SEDE: Alt. p/ R. do Bosque, 1234 conj. 01 São Paulo-Cap.- Encerramento da filial sito à Av. Angelica, 501-11º and. Cj. 1104.
CM 09 / 09 / 82	0174	0174
4.298/83	12.01.83	Capital inalterado @ 15.000.000,00 distr. entre os socios: Tomas Roberto Kovari c/ [redacted]; Abraham Popovich [redacted]; Gyorgy Kovari c/ [redacted] - 2º in fine separa- do.
CM 24 / 01 / 83-	7758	7758
52.455	31.05.83	Cap. elev. p/ 34.000.000,00 distr. entre os soc. Tomas Roberto Kovari c/ [redacted]; Abraham Popovich [redacted]; Gyorgy Kovari c/ [redacted] - cada um - 2º in fine sep. Abert. de uma filial à B. Av. Angelica, 2318-14º andar - 78682,30806149
CM 14 / 06 / 83	8717	8717
105.958	05.10.83	Abert. de filial à Av. Angelica, 2318 - 13º and. - cj. 131 - SP
359 0047213 7		Abert. de filial à Rua Visconde de Pirajá, 414 - sala 606 - Rio de Janeiro - RJ - 78682313100735
CM 20 / 10 / 83	8572	8572

CONTINUAÇÃO N.º 01
SESSÃO 23.09.81
N.º RC 35 2 0161625 3
NOME DA EMPRESA: MICRODIGITAL ELETRONICA LTDA.

DOCUMENTOS ASSUNTO

NÚMERO	SESSÃO	ASSUNTO
53.418	13.06.84	Cap. elev. p/ 228.000.000,00 entre Tomas Roberto Kovari c/ [redacted]; Abraham Popovich [redacted]; Gyorgy Kovari c/ [redacted] - 2º in fine sep. abert. de filial à Rua do Bosque nº 1308/1310 - Capital e à Av. Borges de Medeiros nº 1310 - 11ª and. pavimento sl. 1108 bl. II Porto Alegre RS - (795698426061059)
117.317	20.11.84	Abert. de filiais: à Rua Almirante Alexandrino nº 125 - salas 34 e 35 - Belo Horizonte - MG - c/ cap. dest. de 3.000.000,00; à Av. Antonio Carlos Magalhães nº 1034 - sala 201 B - Salvador Bahia - c/ 3.000.000,00; à Rua Visconde do Rio Branco nº 1880 sala nº 202 - Curitiba - Paraná - c/ 3.000.000,00; à Rua Maria Carolina nº 205 - 1º andar - Conj. 109 - Recife - Pernambuco - c/ 3.000.000,00; à CR2211 - bloco B loja 13 - Brasília - DF - c/ 3.000.000,00 - corrigir a identificação da filial de Porto Alegre Rio Grande do Sul - p/ à Av. Borges de Medeiros nº 410 - 11ª pavimento - sala 1104 - Bloco II - (80524842311/3222)
CM 05 / 12 / 84	073	073
45.942	05.05.85	Cap. elev. p/ 2.100.000.000 distr. entre os soc. Tomas Roberto Kovari c/ [redacted]; Abraham Popovich [redacted]; Gyorgy Kovari c/ [redacted] - Consolidação Contratual. (942482140)
853	05.05.85	Cap. elev. p/ 1.000.000.000 distr. entre os socios Tomas Roberto Kovari c/ [redacted]; Gyorgy Kovari c/ [redacted] - 2º in fine sep. Desativação do 3º andar da Av. Angelica nº 2318-Capital-SP-Filial de Brasília alt. p/ Av. W-a Sul Quadra 504-Bloco C-nº58-salas 203/204-Brasília-DF com esp. destac. de 3.000.000,00 - Contr. (9701982208 OTI8)
106.839	08.08.85	

DOCUMENTOS ASSUNTO

NÚMERO	SESSÃO	ASSUNTO
163.492	10.12.85	Cap. elev. p/ 1.300.000.000 distr. entre os socios: Tomas Roberto Kovari com [redacted]; Abraham Popovich [redacted]; Gyorgy Kovari com [redacted] e o adm. Paulo Rodrigues Luanand-bras-RJ - [redacted]. Obj. incluído de: contratar entre si a constituição de uma sociedade por quotas de responsabilidade limitada, para explorar o ramo de industria e comercio de componentes e equipamentos eletrônicos, projetos de eletrônica, industrialização por conta própria e de terceiros, importação e exportação de produtos e componentes eletrônicos, publicação e comércio de livros, revistas, jornais, programas em fitas cassetes e disquetes para computador, desenvolvimento de programas inclusivos didáticos, pra computadores em geral, processamento de dados - gravações de programas por meios magnéticos, mantendo divisões internas para desenvolvimento das áreas específicas de atuação no campo da eletrônica na qualidade de fabricantes, distribuidores e produtores de produtos eletrônicos em geral. Alt. da filial do Rio de Janeiro p/ Rua Santa Luzia, 799-Grupo 302-B-Alt. da filial de Brasília p/ Edifício Elacrao-setor de Diversões Sul/Sala 112-Brasília-DF-359 007041 4 abert. de filial na Rua Teqi puru, 209-Parizés-Capital; com obj. de atender, em serviços de assistência técnica, aos usuários dos produtos fabricados pela industria. Cap. destac. de [redacted]. Cons. contratual. (869385-2712) 20ST)
207.516	02.04.86	Retira-se Paulo Rodrigues Luanand - capital inalterado de CR [redacted] distr. entre os socios rama Tomas Roberto Kovari c/ [redacted]; Abraham Popovich [redacted]; Gyorgy Kovari c/ [redacted] - 2º in fine sep. (9266862904 [redacted] p.10604)
257.882	31.07.86	Cap. elev. p/ [redacted] distr. entre os socios: Tomas Roberto Kovari c/ [redacted]; Abraham Popovich [redacted]; Gyorgy Kovari c/ [redacted] segue Fl. 01

CONTINUAÇÃO N.º 02
SESSÃO 23.09.81
N.º RC 35 2 0161625 3
NOME DA EMPRESA: MICRODIGITAL ELETRONICA LTDA.

DOCUMENTOS ASSUNTO

NÚMERO	SESSÃO	ASSUNTO
Cont. Doctº	257.882/86	
CM 15 / 09 / 86	9605	Alt. obj. da filial sito no setgr de Diversões Sul, bloco 27-sala 112-Brasília-DF p/ Assistência técnica de equipamentos eletrônicos as demais filiais, fora do Estado de SP passag. a ter por obj. Assis. Técnica e venda de equipamentos eletrônicos (10604861208 HSDT)
417.341	13.07.87	Cap. inalt. CR\$60.000.000,00 distr. entre os socios Tomas Roberto Kovari c/ [redacted]; Abraham Popovich [redacted]; Gyorgy Kovari c/ [redacted] - (10475871407 ZEEZ)
CM 09 / 09 / 87	9428	
476.978	30.10.87	Obj. acresc. de Industria, comercio, importação e exportação de computadores e bens para informatica. Alt. o end. das seguintes filiais: da Rua Maria Carolina, 205 1º andar conj. 109 Recife-Pernambuco. p/ à Rua Democrito Souza Filho, 95 RECIFE - PERNAMBUCO. - Setor de Dir. em SP/SP. mudança p/ à Rua do Bosque, 1234 conj. 01 SP/SP. e Setor de Planej. Industr. em SP/SP. p/ à Rua do Bosque, 1234 conj. 01 SP/SP. (11091870511 [redacted])
CM 28 / 01 / 88	0223	

DOCUMENTOS ASSUNTO

NÚMERO	SESSÃO	ASSUNTO
673.102	14.12.88	Cap. inalt. de CR\$60.000.000,00 distr. entre os socios REMTS, TOMAS ROBERTO KOVARI c/ [redacted]; ABRAHAM POPOVICH DEUTSCH c/ [redacted] e ADM. PAULO RODRIGUES LAUAN, bras. RJ - [redacted]. C/ TOMAS ROBERTO KOVARI e ABRAHAM POPOVICH - Alt. o endereço filial: à Avenida Angelica, 2318 14º andar conj. A p/ Rua do Bosque, 1234 conj. 01 SP. - It. e and. a Avenida Angelica, 2318 14º andar conj. B p/ Rua do Bosque, 1234 conj. 01 (Setor de Planejamento) SP/SP. Encerra-se as filiais: Rua Santa Luzia; 799 cj. 302, RJ. Rua Almirante Alexandrino, 125 salas 34 e 35 Belo Horizonte/MG. Avenida Antonio Carlos de Magalhães, 1304 Sala 201-B Salvador/BA. Rua Visconde de Rio Branco 1880 sala 202 Curitiba/Paraná. Rua Democrito Souza Filho, 95 Recife/Pernambuco, Setor de Diversões Sul, bloco 27 sala 112 Distrito Federal/Brasília, Avenida Angelica, 2318 SP/SP. CONSOLIDAÇÃO CONTRATU AL. (882312 DOCE)
CM 15 / 04 / 89	9933	



NOSSA HISTORIA



Rua Martim Francisco, 265, Vila Buarque, SP

Foto: Clovis Friolani.



NOSSA HISTORIA



Av. Angélica, 501,
São Paulo

Foto: Clovis Friolani e
Eduardo Moreira



Rua do Bosque, 1234, Conj. 01, Barra Funda, SP

Foto: Clovis Friolani.



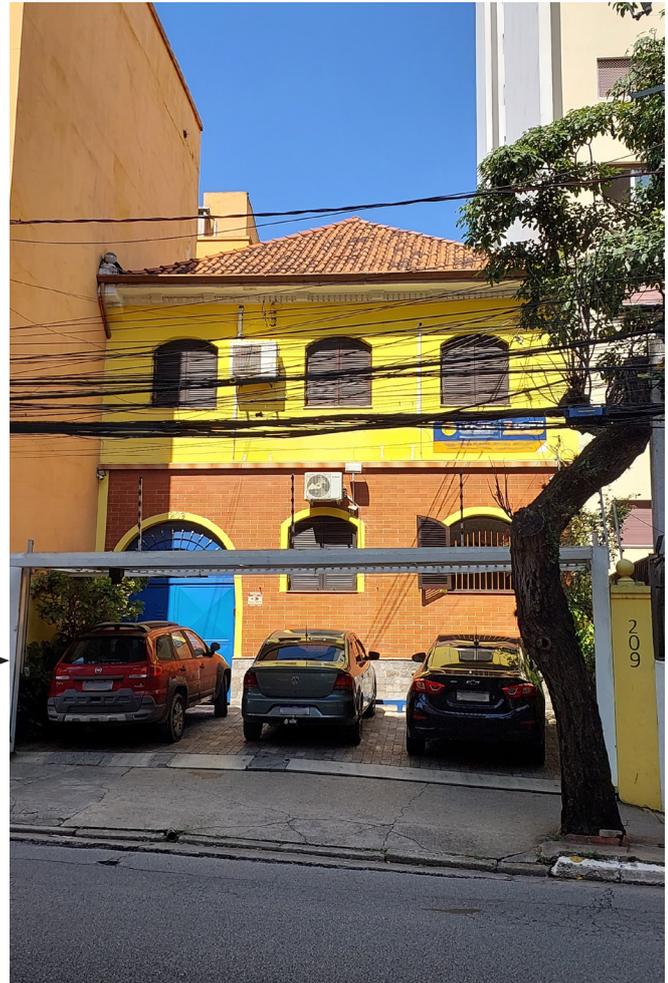
NOSSA HISTORIA



Av. Angélica,
2318, 13º andar,
Conj. 131,
São Paulo

Rua Taqipurú,
209, Perdizes, SP

Foto: Clovis Friolani



Rua do Bosque, 1308/1310, Barra Funda, SP

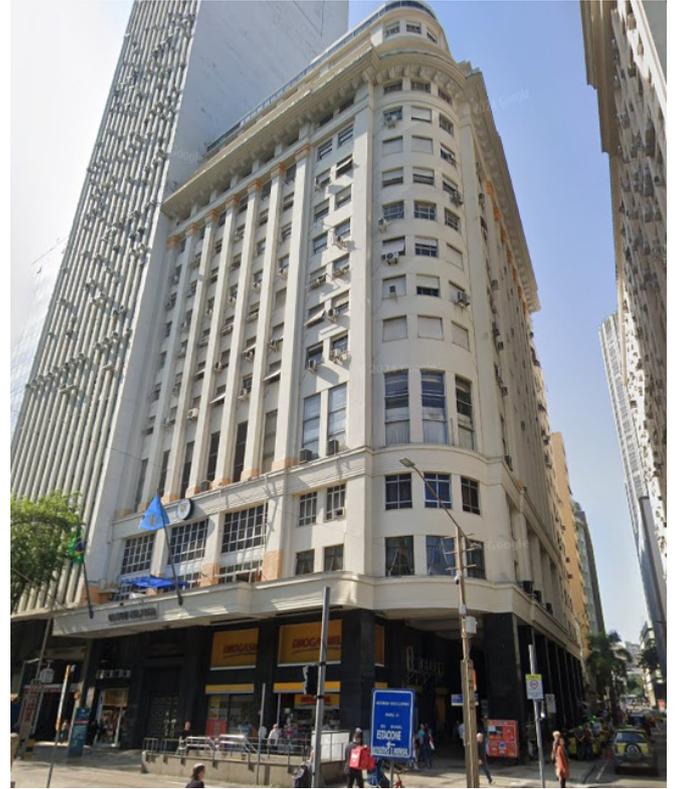
Foto: Clovis Friolani.



NOSSA HISTORIA



Google



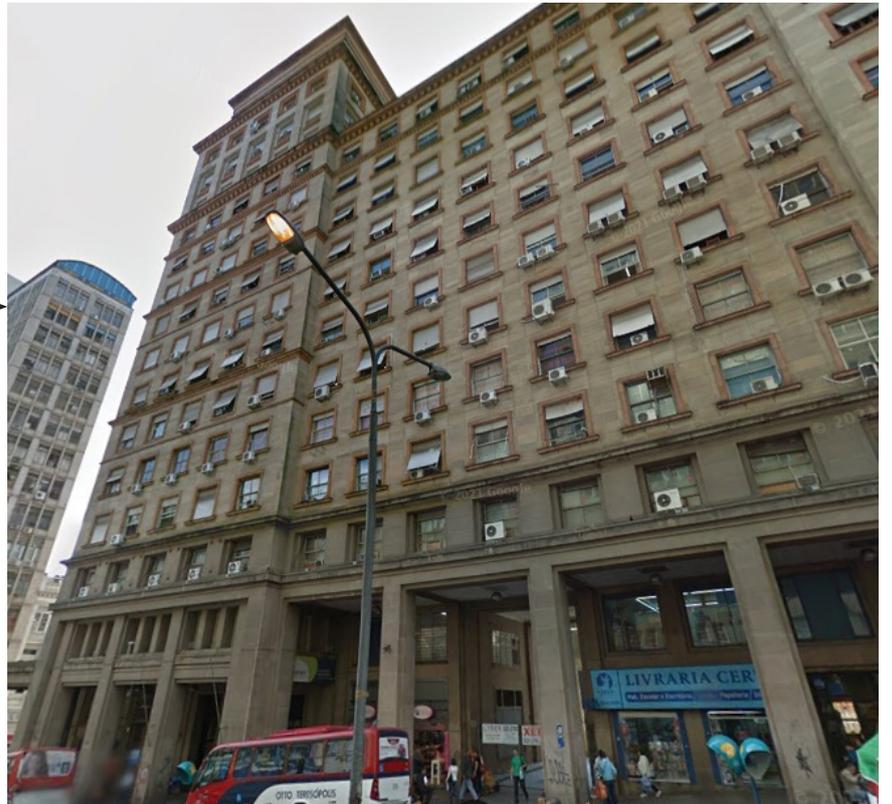
Rua Visconde de Pirajá, 414, Sala 606, Rio de Janeiro, RJ

Foto: Imagem do Google Maps

Rua Santa Luzia, 799, Grupo 302, Rio de Janeiro, RJ.

Av. Borges de Medeiros, 410, 11º Pavimento, Sala 1108, Bloco 2, Porto Alegre, RS.

Foto: Imagens do Google Maps





NOSSA HISTORIA



Rua Almirante Alexandrino, 125,
Salas 34 e 35, Belo Horizonte, MG.

Rua Visconde do Rio Branco, 1880,
Sala 202, Curitiba, PR.

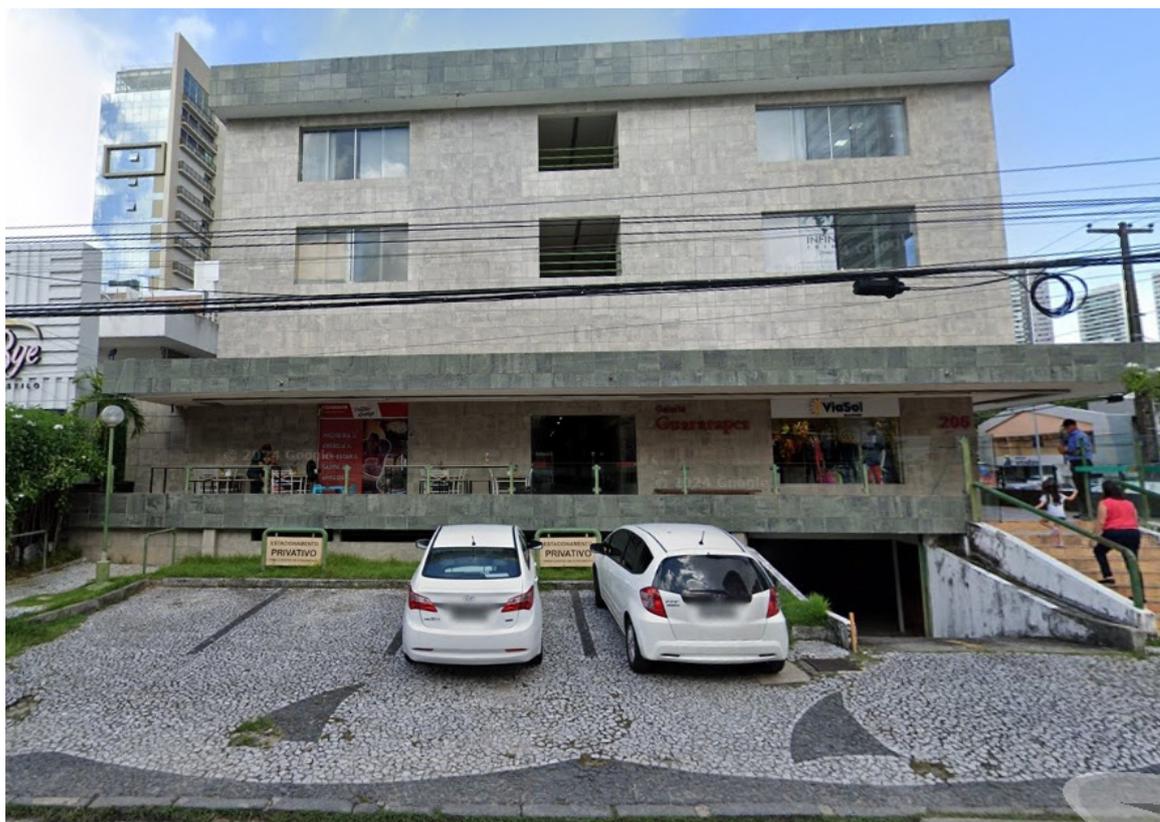
Av. Antônio Carlos de Magalhães, 1034,
Sala 201 B, Salvador, BA.

Foto: Imagens do Google Maps





NOSSA HISTORIA



Rua Maria Carolina,
205, 1º Andar,
Conjunto 109,
Recife, PE.

Foto: Imagem do
Google Maps

Rua Demócrito Souza
Filho, 95, Madalena,
Recife, PE.

Foto: Imagem do Google
Maps





NOSSA HISTORIA



CLs 231, Bloco B, Loja 13,
Brasília, DF.

Foto: Imagem do amigo Aroldo,
morador de Brasília

Av. W-2, Sul, Quadra 504, Bloco C,
nº 58, Salas 203/204, Brasília, DF.

Foto: Imagem do amigo Aroldo,
morador de Brasília





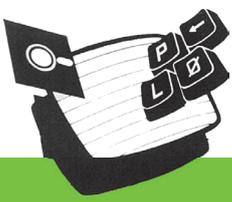
NOSSA HISTORIA



Edifício Eldorado, Setor de Diversões Sul,
Sala 112, Brasília, DF.

Foto: Imagem do amigo Aroldo,
morador de Brasília





O ColecoVision e o Super Módulo de Expansão...



... que nunca viu a luz do dia!

Marcus Vinicius Garrett Chiado

A década de 1980 foi um período de efervescência tecnológica, os videogames domésticos "corriam" para alcançar o poderio crescente dos computadores pessoais, tais como o Commodore 64, o Apple II e o TRS Color. Dentre os consoles do período, o ColecoVision se destacava perante os demais, porém, parecia faltar um componente crucial para que ele pudesse verdadeiramente rivalizar com a complexidade e a memória dos micros, e para que proporcionasse jogos ainda mais parecidos com os do Fliperama. A Coleco, então, anunciou o enigmático Super Game Module – um acessório que prometia não só revolucionar a experiência de jogo, mas também alçar o ColecoVision ao patamar da computação doméstica - algo com o qual as pessoas sonhavam naqueles tempos...

O periférico estreou na feira Toy Fair de Nova York, em fevereiro de 1983, e foi demonstrado - posteriormente - na CES, fato que acabou gerando frisson nos visitantes fanáticos por games. O lançamento? Bem, o lançamento foi prometido para o outono daquele mesmo ano. Curiosamente, o protótipo inicial do "SGM", quando exibido pela primeira vez, nada mais era que um ColecoVision 'disfarçado': em outras palavras, os jogos não eram carregados via wafer (veja box), mas por meio de ROMs comuns. A grande inovação do SGM residia na nova mídia proposta: em vez de cartuchos convencionais, ele utili-

zaria "wafers": mini cassetes magnéticos capazes de armazenar um milhão de bits de informação. Essa capacidade perfazia um salto quântico na época, particularidade que superava, em muito, os "meros" 48/64 Kbytes de memória dos computadores domésticos contemporâneos; e mais, proporcionando gráficos e jogabilidade que o mercado jamais havia testemunhado - em um console ligado ao televisor da sala - até aquele momento.

Apesar de um "simples" módulo, o poder e a versatilidade espantavam: ele era quase como um novo sistema por completo (vide box). Conforme já citei, o SGM não apenas prometia memória abundante, mas também proporcionava, ao ColecoVision, a capacidade de processamento compatível com a de um micro; e tudo por um preço que prometia ser razoável. A mídia wafer era, sem dúvida, a notória inovação: o aparato ia conectado ao ColecoVision através da porta de expansão frontal; o wafer era, então, inserido - e o videogame, ligado. A tela de título do jogo apareceria durante a carga, seguida de um menu de opções detalhado e acessível via teclado (do controle). Parecia mágica!

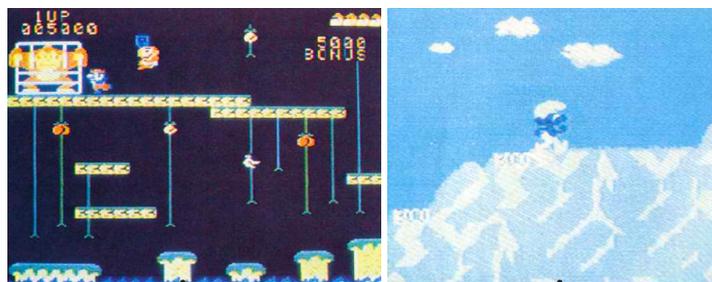
A principal preocupação para com mídias magnéticas residia, é claro, no tempo de carregamento. Quem nunca passou raiva tentando carregar jogos, via cassete, no Spectrum ou no MSX? No entanto, a Coleco garantia que os wafers, a despeito da natureza baseada em fita, carregavam os jogos com a mesma velocidade dos cartuchos. As demonstrações, com títulos como Super Donkey





Kong, Super Donkey Kong Jr. e Super Smurf: Rescue in Gargamel's Castle, eram impressionantes, registrando um tempo médio de carga de apenas 10 segundos. Um feito notável! Ah! Uma curiosidade: os fãs do ZX Spectrum conhecem algo parecido já "de outros carnavais": o sistema Microdrive, igualmente baseado numa fita magnética em loop infinito que a Sinclair produziu.

O plano de lançamento dos Super Games era ambicioso: Super Zaxxon, Super Gorf, Super Donkey



Kong, Super Donkey Kong Jr, Super Smurf, Super Front Line, Super Time Pilot, Super Turbo, Super Subroc e Super Buck Rogers. A Coleco afirmava que esses novos "Super Games" representariam uma revolução, prometendo até a capacidade de se ter mais de um jogo no mesmo wafer, e oferecendo todos os detalhes de tela e intermissões do Fliperama como nos verdadeiros jogos de arcade - algo que ia muito além do limite de 32 Kbytes dos cartuchos tradicionais. Os jogos receberiam cores e gráficos aprimorados, explorando a paleta expandida do Coleco. As imagens de demonstração revelavam mesmo diferenças notáveis, as animações eram mais fluidas e detalhadas. Em Donkey Kong, por exemplo, a versão SGM incluía a quarta tela (ausente do cartucho), além da sequência introdutória completa. Já em Super Smurf, os gráficos eram vibrantes, com fundos detalha-

A unidade apresentada na CES teve que fazer uso de jogos em ROM 'por baixo dos panos', com os wafers contendo apenas o número de seleção do banco de ROM a ser repetido continuamente. O Coleco lia o código do banco de ROM, atrasava o início do jogo por um período (como se a carga da fita wafer estivesse acontecendo) e, então, executava-o. Pilantragem, não?

dos e inimigos 'ameaçadores' e 'realistas'.

Revistas especializadas, como a Micro & Video e a Video Magia, veicularam pequenas notas e imagens acerca do SGM, por incrível que pareça; afinal, as notícias demoravam meses para chegar ao Brasil... Para nós, meninos que devorávamos cada página em busca das novidades, a simples menção a um aparelho que prometia Donkey Kong, Zaxxon e Time Pilot, completos e com gráficos tão superiores, deixava a gente maluco de vontade de ver e de jogar! Sonho meu, sonho meu...

Os protótipos, todavia, esbarraram em problemas práticos, técnicos. Houve sérios percalços com as fitas wafer, uma vez que não funcionavam de forma adequada e eram excessivamente sensíveis a diversos fatores, detalhes que encareceram o projeto sobremaneira. Variações de temperatura e umidade, poeira, campos magnéticos externos, desgaste e problemas de alinhamento: esses se mostraram os pesadelos da equipe de desenvolvi-

ColecoVision com o Super Game Module



mento. Conseqüentemente, a Coleco vislumbrou uma versão diferente, a qual incorporaria o formato de videodisco CED da RCA: a criação de um dispositivo híbrido, o qual funcionaria tanto como videogame quanto como reproduzidor dos tais discos; no entanto, logo no início do desenvolvimento a RCA descontinuou a produção dos aparelhos CED, forçando a Coleco a cancelar o SGM de vez. Os relatórios indicavam, para desespero dos envolvidos, perdas de milhões de dólares (principalmente, como se sabe,



em virtude do fenômeno conhecido como o Crash de 1983, que acabou afetando todas as empresas de games no período). Assim, o sonho de um sistema que pudesse armazenar jogos maiores e reproduzir fielmente os arcades, com "todos" os detalhes dos clássicos do Fliperama, permaneceu... um sonho!

Em conformidade com a história, a Coleco acabou por canalizar seus recursos no desenvolvimento do Adam, um computador doméstico, esse sim, lançado em 1983. O micro, vejam só, incorporou muitas das ideias que o SGM trazia, adicionando-lhe teclado e outros periféricos típicos de um PC. Infelizmente, o Adam enfrentou uma série de problemas de produção e aceitação por parte dos consumidores (escolhas de projeto erradas, atraso

ColecoVision, o mais inventivo

O ColecoVision é considerado, de longe, o melhor dos consoles de videogame, sendo o sistema de maiores possibilidades gráficas já fabricado. Os jogos lançados nos cartuchos Coleco são os mais inventivos e seus gráficos têm colorido forte e são densos, aproximando-se mais do real. Além dos jogos especialmente elaborados para a Coleco, os melhores jogos das máquinas de moedas são adaptáveis, sem dificuldades, para o

sistema Coleco, com grande superioridade em relação aos demais sistemas. Jogos como Smurf, Lady Bug e Carnivall deixarão o leitor fascinado ante as maravilhas do mundo da eletrônica. Algumas adaptações das máquinas de moedas, como o Zaxxon, têm deixado muita gente esquecer as horas de refeição, e até panelas quei-

mando no fogo, graças ao estuendo realismo do design gráfico, dos efeitos sonoros e do movimento dos personagens na tela, comandados com precisão pelos controles.

A aceitação do sistema Coleco nos EUA tem sido tamanha que até o maior fabricante independente de cartuchos - a Activision -, que ante-



Super Game Module na revista Videomagia

foi apenas o eco de uma promessa não cumprida. Mas... O SGM, afinal, viu a luz do dia. Não se trata do projeto original da Coleco, mas de uma versão atualizada e totalmente funcional, criada pela Op-

O Super Game Module foi a aposta da Coleco para impulsionar o ColecoVision e equipará-lo aos Fliperamas da época. O projeto incluía um upgrade de 30 Kbytes de RAM e a possibilidade de animações e de gráficos mais detalhados. A grande novidade era a mídia em uso: fitas magnéticas wafer de 128 Kbytes, em loop contínuo, baseadas na tecnologia Entrepo Quick Data Drive da Exatron. Com capacidade superior à dos cartuchos, os wafers possibilitavam jogos com mais fases, intermissões e o registro de recordes com as iniciais do jogador. A intenção da Coleco era lançar versões 'Super' de jogos já conhecidos, licenciados, para aproveitar as novas características do módulo.

Code Games, empresa do brasileiro radicado nos EUA, nosso amigo Eduardo Mello. Esse módulo honra a visão original, utilizando a tecnologia moderna para concretizar o potencial que os engenheiros da década de 1980 só vislumbraram. Alguns dos jogos, inclusive, foram 'convertidos' para cartucho e lançados não só pela OpCode, mas por outros selos.

Um final feliz... Afinal?

J80



no lançamento, anúncio precipitado de preço, defeitos nas primeiras unidades entregues etc.), contribuindo para a derrocada da companhia, de vez, no setor de videogames.

Por décadas, o Super Game Module

Super Game Module da OpCode



Crônica

Você se lembra de Wizard of Wor para o Atari 2600?

Alexandre Bastos

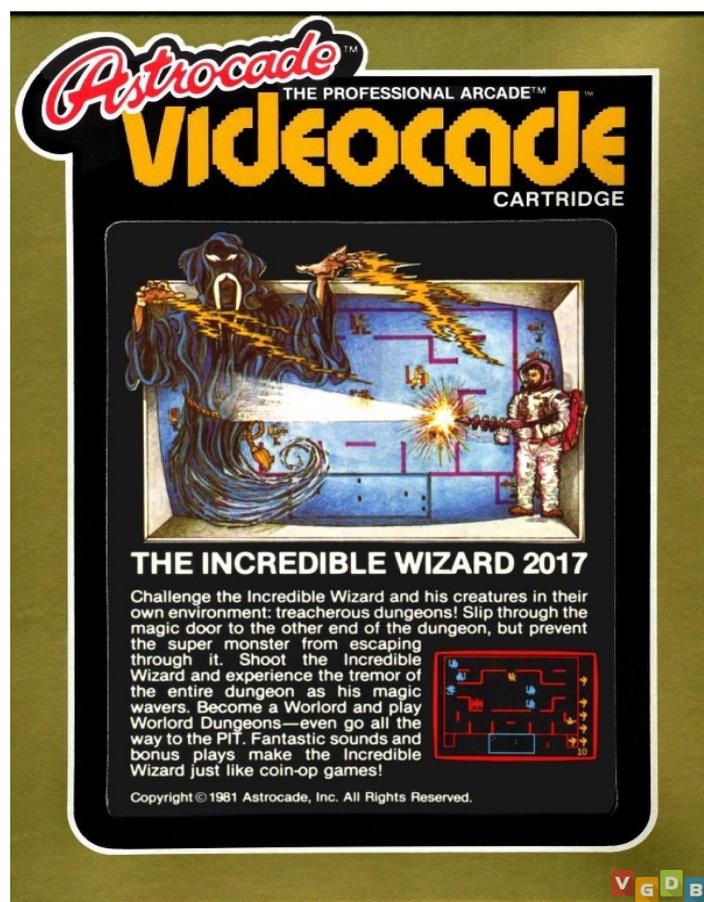
Perdido em cavernas escuras, com muitos inimigos perigosos liderados por um mago maligno, à espreita para nos atacar a qualquer momento! Era exatamente assim que eu me sentia jogando "Wizard of Wor" em 1985 ou em 1986, lá com meus 10 anos de idade, num cartucho da CCE que eu alugava aos fins de semana quando ia com meu pai à videolocadora. É muito importante citar também que esse e outros jogos do Atari foram minhas aventuras no primeiro Dynavision, console que tenho até hoje e é um dos itens mais importantes de minha coleção de videogames.

O que torna interessante a descrição do primeiro parágrafo, sobre o que minha imaginação criava enquanto eu destrinchava os labirintos pelo mundo do mago, é que eu não tinha a menor noção de qual era o enredo do game e nem sequer me preocupava com isso. Até me lembro de que, na locadora, escolhíamos os jogos por cartões feitos de cartolina plastificada em que descreviam uma sinopse minúscula e datilografada: vale ressaltar, não me recordo se alguma vez realmente li aquilo! E eis que, 40 anos depois, pesquisando para produzir um vídeo sobre Wizard of Wor em meu canal do youtube (MUTAÇÃO GAMER, procurem lá...), encontro essa descrição:

"Wizard of Wor, presumivelmente uma entidade mágica poderosa, aprisionou os Warriors em seus labirintos e os infestou com seus monstros. O jogador, como um dos Warriors, deve lutar para sobreviver e escapar desses labirintos, derrotando todos os lacaios do Wizard e, finalmente, enfrentando o próprio mago".

De alguma maneira, o jogo me passou o que era preciso para minha imaginação trabalhar e criar o mundo do mago como, provavelmente, os desenvolvedores gostariam que os jogadores imaginassem - mesmo com a capacidade gráfica e sonora tão limitadas da época; achei isso de uma imersão absurda e me apaixonei ainda mais pelo título!

Wizard of Wor foi lançado em 1981, pela Midway, para arcades e teve versões posteriores para Commodore 64, Commodore Max, Atari 2600 e 5200, a linha de computadores 8 bits da Atari e também para

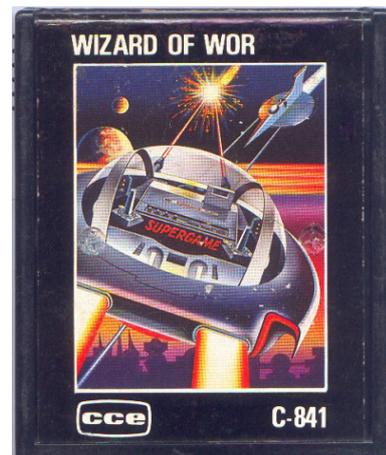
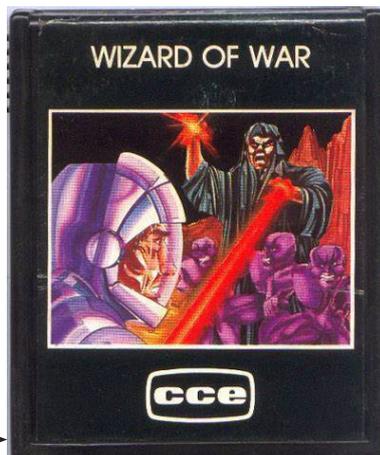




o obscuro Bally Astrocade (com o título de The Incredible Wizard), além de versões homebrew (desenvolvidas por fãs) para Gameboy Color, ColecoVision e uma nova versão melhorada para o Atari 2600 - só para citar algumas! O game também saiu em várias coletâneas da Midway para as mais diversas plataformas.

Algumas curiosidades sobre Wizard of Wor:

- Nas versões nacionais da CCE, alguns cartuchos saíram como Wizard of WAR e não WOR no final do título.
- O Arcade de Wizard of Wor aparece brevemente aos 7:27min do filme "Joyticks" ("O Mundo Dos Jogadores"), de 1983.
- O game teve uma versão protótipo intitulada como "INVISIBLE MONSTERS".
- Está incluso no "Arcade 1up Mortal Kombat II Midway Legacy Edition Arcade" lançado em 2021.
- O jogo utiliza uma versão da melodia de suspense da série de rádio e televisão "Dragnet" ("Danger Ahead") no início de cada labirinto, com uma variação mais intensa para os "double score dungeons".



Tela do jogo no Atari 2600



Revisitar e pesquisar sobre Wizard of Wor me trouxe de volta lembranças muito boas e esquecidas, e me ensinou sobre esse game incrível que, acredite, vale muito apenas conhecer e jogar; pretendo adquirir novas versões para a coleção, principalmente os homebrews, e quem sabe, um dia, jogar a versão original no arcade!

J80

Alexandre Bastos com seu cartucho "Wizard of War" da CCE