



TÍTULOS
PITORESCOS

Ano 22 - Número 31

ISSN - 3085-9719
9 780308 597198

A revista do entusiasta de videogames e microcomputadores

40 ANOS
TK95 E ATARI 7800



**É TEMPO
DE COPA!**



X68000 Z

MAIS DYNACOM!



BYTE-CABEÇA

Imaginex: dê nome à imagem 63

C.P.U.

40 anos do Atari 7800 ProSystem 37

X68000 Z 57

CURIOSIDADES

Micros japoneses desconhecidos - parte 2 49

Títulos pitorescos de jogos em português 06

Weird Dreams 60

EDITORIAL 03

EVENTOS

Especial Copa: jogos de futebol do passado 22

JORNAL DA TELINHA 04

JOYSTICK

Captain Blood 35

Chef 33

Didi na Mina Encantada 33

Enduro Racer 32

Laser Gates 31

Prehistoric Isle in 1930 36

NOSSA HISTÓRIA

40 anos do TK95 13

Lojas do Passado - Parte 1 29

Mais Dynacom 44

VITRINE

40 anos de The Sentinel 54

De volta a 1977 16



Edição 31 - Julho/2026

ISSN: 3085-9719

EXPEDIENTE

Editor

Eduardo Antônio Raga Luccas

Editor Assistente/Assessor

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Redatores desta Edição

Eduardo Antônio Raga Luccas

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Micael XBr (VGDB)

Revisão

Eduardo Antônio Raga Luccas

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Projeto gráfico e diagramação

LuccasCorp. Computer Division

Logotipo

Rick Zavala

Capa desta edição

Leonardo Bussadori

Escreva para a Jogos 80:

revistajogos80@gmail.com

www.jogos80.com.br

<https://www.youtube.com/channel/UCrwwF025yUT00PjsN-KSGw>



Made with
Macintosh





A Jogos 80 chega à edição 31 dando continuidade a uma trajetória que já ultrapassa duas décadas dedicadas à preservação e à celebração da história dos computadores e videogames clássicos. Ao longo desse percurso, diferentes colaboradores contribuíram para manter viva a proposta da revista, deixando respectivas marcas numa publicação que se consolidou como uma das referências entre os apreciadores da Retrocomputação e dos jogos eletrônicos do passado.



Em tempos de Copa do Mundo, também temos Futebol!

Nos últimos meses, organizou-se mais uma etapa de transição editorial. A equipe responsável pela edição anterior desempenhou um papel importante nesse processo, razão pela qual registramos nosso agradecimento a Junior Capela, Clóvis Friolani e Kao Tokio. A partir desta edição, contudo, a revista passa a seguir sob a editoria de Eduardo Luccas com a assessoria de Marcus Garrett.

Registramos igualmente um agradecimento especial ao amigo Saulo Santiago, responsável pelas capas da Jogos 80 entre 2012 e 2025, um trabalho conduzido com enorme dedicação ao longo desses anos. Em virtude do envolvimento para com eventos de games e outros projetos, Saulo afastou-se desta nova etapa da revista. No referido posto, passa a atuar Leonardo Bussadori, diagramador tradicional da Edições Cosmos, a quem igualmente damos as boas-vindas.

Nesta edição, celebramos os **40 anos do TK95** e do **Atari 7800**, revisitamos a trajetória da **Dynacom**, exploramos o universo do **X68000 Z** e nos divertimos com os nomes curiosos atribuídos a determinados jogos em possíveis traduções nacionais. Apresentamos, ainda, a nova seção **Byte-Cabeça**, dedicada a puzzles e experiências interativas.



Seguimos, assim sendo, com o mesmo propósito que sempre guiou a Jogos 80: preservar a memória, os detalhes e a materialidade da cultura dos videogames e microcomputadores clássicos.

Obrigado por permanecerem conosco.

Jogos 80.

Jornal da Telinha

Passamento de Hideki Sato

O engenheiro japonês **Hideki Sato**, responsável pelo design de praticamente todos os consoles clássicos da Sega, faleceu em fevereiro de 2026 aos 77 anos. Ele participou do desenvolvimento de máquinas históricas como SG-1000, Mega Drive, Saturn e Dreamcast, além de ter sido presidente da empresa no início dos anos 2000. Sato era frequentemente chamado de “o pai do hardware da Sega” em virtude de sua influência no design das plataformas da companhia.



Novo Amiga baseado em FPGA busca manter compatibilidade com o passado

A Apollo Computing apresentou o **Apollo A6000**, computador que procura dar continuidade à tradição da plataforma Amiga. O sistema utiliza o processador AC68080, implementado em FPGA, por meio do qual é possível executar software desenvolvido para os modelos clássicos da linha. Contudo, o projeto também acrescenta recursos modernos, como maior capacidade de memória e interfaces atualizadas. Em vista disso, seus criadores afirmam que o equipamento pretende servir tanto como ferramenta para entusiastas quanto como plataforma de desenvolvimento contemporânea.

<https://www.apollo-computer.com/a6000.php>

Interface gráfica experimental leva “janelas” ao Commodore 64

Entre os projetos curiosos da cena retrô está o **GUI64**, sistema experimental que procura implementar uma interface gráfica semelhante às dos primeiros ambientes de “janelas”. Desenvolvido por entusiastas da plataforma, o software demonstra que, mesmo em um computador com apenas 64 KB de memória, ainda é possível experimentar novas ideias de interface. Contudo, as limitações do hardware tornam o projeto mais uma demonstração técnica do que uma solução prática.



Museu itinerante leva retrocomputadores às escolas

Um projeto educacional no Reino Unido transformou um antigo ônibus escolar em um **museu móvel de retrocomputação**. O veículo percorre escolas e eventos levando computadores históricos em pleno funcionamento, entre eles máquinas como ZX Spectrum e Commodore 64. A iniciativa foi criada com o objetivo de apresentar às novas gerações os primórdios da computação doméstica, por meio da experiência direta com os equipamentos originais.



Turbo-R em FPGA? O Santo Graal do MSX pode estar a caminho

Uma notícia animou a cena MSX no mês de março. A HRA anunciou o desenvolvimento de um **MSX Turbo-R em FPGA**, provisoriamente chamado de **FPGA MSXtR**. O projeto, contudo, não é apenas uma recriação do último e mais poderoso MSX. Em virtude da complexidade técnica do futuro **MSX2++**, o turbo R em FPGA serviria como plataforma de testes, permitindo-se validar componentes importantes como o processador **R800**, a lógica de slots e outros subsistemas antes da implementação completa. O hardware estaria baseado em uma **Tang Nano 20K**, acompanhada de circuitos adicionais. Cumpre dizer que não se trata de emulação por software, e sim de reprodução em hardware via FPGA, recriando-se a lógica da máquina original.



Faleceu Oshihisa Kishimoto



Morreu, aos 64 anos, **Yoshihisa Kishimoto**, nome diretamente ligado à consolidação dos beat'em ups nos fliperamas dos anos 1980. Criador de **Renegade** e **Double Dragon**, obras que ajudaram a definir o gênero,

Kishimoto construiu trajetória na **Technōs Japan** e deixou marcas também na série Kunio-kun, conhecida no Ocidente como River City. O trabalho, influenciado por filmes de **Bruce Lee**, estabeleceu as bases de uma linguagem que se tornaria recorrente nos arcades e consoles. Ao longo das décadas, seguiu ativo como desenvolvedor independente e consultor, participando inclusive de projetos mais recentes ligados às próprias criações.

Novo Amiga A1200 moderno está previsto para 2026

A Retro Games Ltd anunciou uma recriação em tamanho real do Amiga A1200, computador originalmente lançado em 1992. O novo equipamento trará cerca de 25 jogos clássicos instalados, bem como saída HDMI e periféricos atualizados. Contudo, o gabinete e o teclado procuram reproduzir com fidelidade o design do modelo histórico, a fim de preservar a experiência visual e tátil que marcou a plataforma durante a década de 1990.

<https://retrogames.biz/products/thea1200/>

O Novo Neo Geo AES+

A SNK está relançando o lendário **Neo Geo AES** em versão modernizada. Batizado de **Neo Geo AES+**, o console chegará em 12 de novembro



com promessa de “autenticidade incomparável” e compatibilidade total para com cartuchos originais do aparelho lançado em 1990. O novo modelo terá saída HDMI de baixa latência em 1080p, opções de BIOS e DIP Switches na base do aparelho, além de save permanente para recordes. As edições Standard e 35th Anniversary custarão £179,99 / €199,99. Também serão vendidos cartuchos inéditos por £69,99 / €79,99, com dez jogos no lançamento, incluindo-se Metal Slug, The King of Fighters 2002, Garou: Mark of the Wolves e Samurai Shodown V Special.

<https://plaionreplai.us>





Títulos Pitorescos de Jogos em Português



Parte 1

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Nos primórdios da indústria de jogos, a maioria dos títulos chegava até nós exatamente como havia sido concebida no exterior, quase sempre em inglês. Praticamente, nunca os nomes eram traduzidos e, quando eram, raramente se optava por uma versão literal. Softhouses (no caso dos micros), fabricantes e revistas preferiam adaptações que soassem naturais, comerciais ou simplesmente mais chamativas para o público local. Nalguns casos, o resultado era curioso; noutros, involuntariamente engraçado.

Pitfall! virou "Pantanal" (Dismac), Enduro se transformou em "Alta Rotação" (Grow) e K.C. Munchkin, quem diria, foi batizado de "Come-Come" pela Philips do Brasil...

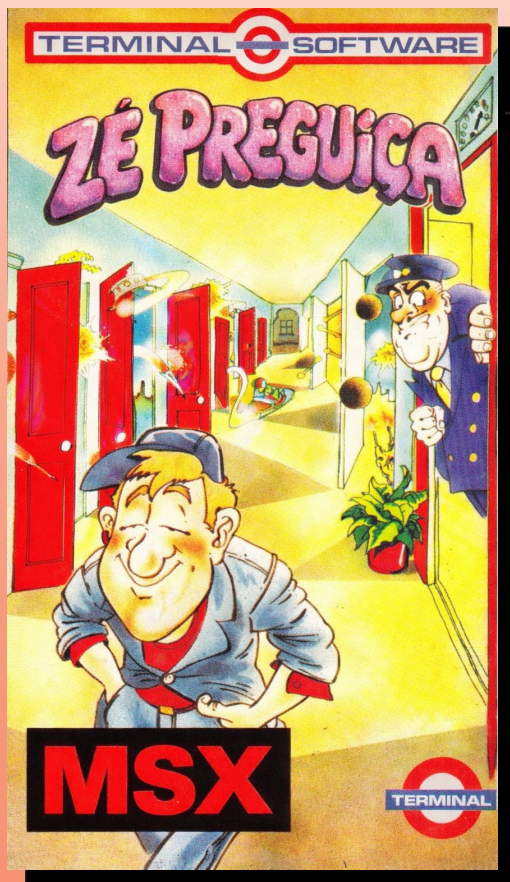
Porém... e se os nomes também fossem traduzidos ao pé da letra?

Para esta matéria, fizemos um pequeno exercício de imaginação: pegamos alguns jogos clássicos e aplicamos traduções literais - ou nem tanto! - aos respectivos títulos. Em seguida, recriamos também, por meio de I.A., as capas dos jogos: como se essas versões tivessem realmente sido lançadas em português. Vale dizer que a recriação visual nem sempre ficou idêntica à original, especialmente em relação às fontes utilizadas nos logotipos. Em alguns casos, foi preciso recorrer a uma boa dose de liberdade criativa para adaptar os títulos ao novo idioma. Parte do desafio vem do próprio inglês: uma língua particularmente compacta, capaz de condensar ideias em poucas palavras curtas e sonoras. Ao passá-las para o português, as expressões tendem a ficar mais longas ou menos impactantes, o que exige pequenas adaptações. Noutros casos, trocadilhos e jogos de palavras presentes nos títulos originais também precisaram ser reinterpretados para que o espírito da piada sobrevivesse na versão em português.

O resultado revela algo curioso: muitos títulos que soam fortes, misteriosos ou épicos em inglês perdem parte do impacto quando passam diretamente para o português. Outros acabam assumindo um tom inesperadamente cômico. É um lembrete divertido de como a linguagem, o contexto cultural e o marketing sempre caminharam juntos na história dos videogames!

PS: em alguns jogos, traduziu-se somente o título; ao passo que, em outros, verteram-se também as informações das respectivas caixas.





Lazy Jones

Para Commodore 64, MSX, Tatung Einstein e ZX Spectrum

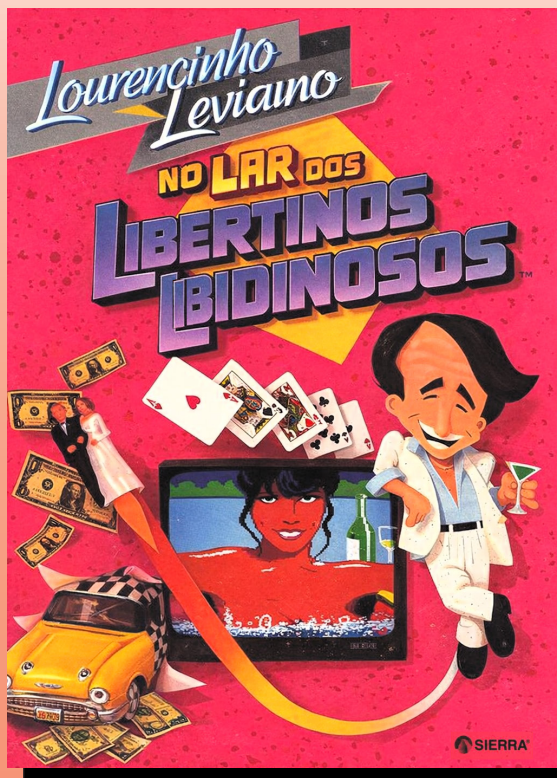
Um exemplo curioso desse exercício é Lazy Jones, um clássico dos microcomputadores de 8 bits. Traduzido mais ou menos ao pé da letra, ele se transformou em "Zé Preguiça", um nome que, convenhamos, parece mais o apelido de um personagem de comédia brasileira do que o título de um jogo britânico dos anos 1980. Parte da graça dessa tradução vem do sobrenome. "Jones" é um dos sobrenomes mais comuns do mundo anglófono, especialmente no Reino Unido e nos Estados Unidos. Em termos de equivalência cultural, seria algo como Silva, Souza ou Santos para nós: um sobrenome tão frequente que acaba funcionando quase como um "nome genérico". Assim, enquanto Lazy Jones sugere simplesmente "Silva Preguiçoso", a adaptação inevitavelmente ganha um sabor mais caricatural, então, eis o inevitável "Zé Preguiça".

Pressure Cooker

Para Atari 2600

Entre os títulos da Activision para o Atari 2600, poucos são tão literais e, ao mesmo tempo, tão curiosos quanto Pressure Cooker. A tradução direta do nome é simplesmente "Panela de Pressão", a equivalência perfeita entre inglês e português. Ainda assim, durante muito tempo, bastante gente no Brasil imaginava outro significado: sem a familiaridade com o inglês que temos hoje, era comum algo próximo de "Cozinhando sob Pressão". De certa forma, esse título também combina com a temática frenética do cartucho: uma linha de montagem de hambúrgueres em ritmo acelerado, onde cada segundo conta. A pronúncia também costumava sofrer adaptações criativas. Entre jogadores brasileiros da época, não era raro ouvir o nome sendo dito como "Prêssúri Cúquer", uma tentativa quase fonética de reproduzir o inglês original - e que acabou se tornando parte do folclore dos videogames no país. Traduzido literalmente como Panela de Pressão, o título continua funcionando muito bem, afinal, o gameplay é acerca de um cozinheiro sobrecarregado, tentando dar conta de uma produção cada vez mais caótica!





Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

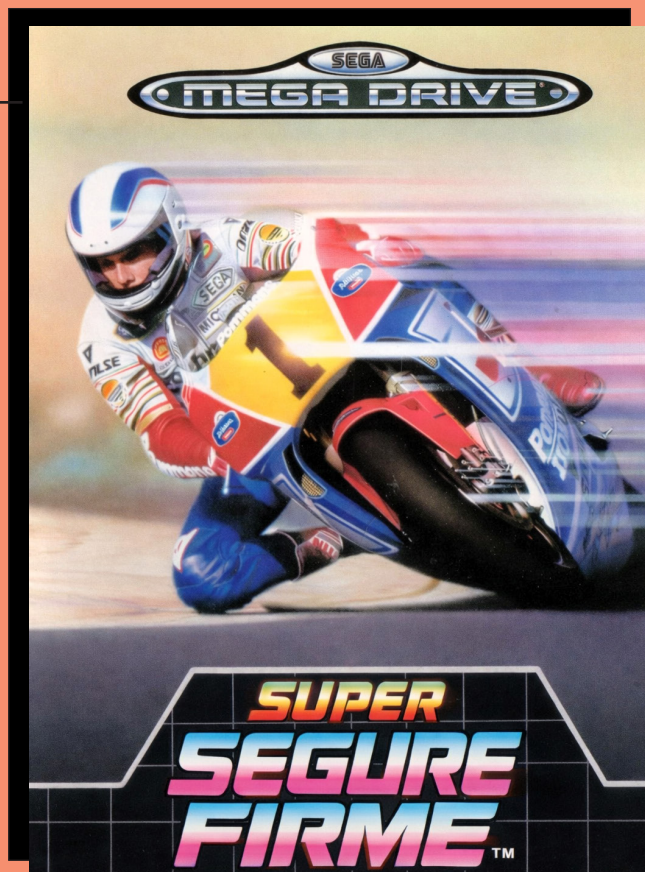
Para Amiga, Apple II, Apple IIGS, Atari ST, DOS, Macintosh e TRS Color

Um dos títulos mais divertidos de se adaptar foi Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, que acabou se transformando em "Lourencinho Leviano no Lar dos Libertinos Libidinosos". Aqui, além da tradução em si, houve uma "pequena" licença criativa. No original, boa parte do charme está justamente na aliteração: Leisure, Larry, Land e Lounge Lizards criam uma sequência de palavras iniciadas pela mesma letra, algo que dá ritmo e personalidade ao título. A fim de preservar esse efeito em português, a adaptação procurou manter também o "L" como ponto de partida das palavras principais. Assim, Larry (diminutivo costureiro de Lawrence) virou Lourencinho, acompanhado do adjetivo "Leviano", que ajuda a reforçar o perfil malandro e meio inconsequente do personagem. Já Lounge Lizards, uma expressão usada para descrever frequentadores meio cafajestes de bares e casas noturnas, foi transformada em "Libertinos Libidinosos". O resultado preserva o espírito brincalhão do título original e mostra como, às vezes, traduzir não é apenas converter palavras, mas tentar manter o ritmo e o jogo sonoro que fazem o nome funcionar. Curiosidade: Leisure Suit era um tipo de terno informal masculino, muito popular nos anos 1970, feito geralmente de poliéster e usado com camisa aberta no peito. Era associado a lazer, boates e festas, e, se visto hoje, é algo extremamente cafona!

Super Hang-On

Para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, Fliperama, Mega Drive, X68000 e ZX Spectrum

Poucos títulos traduzidos ao pé da letra soariam tão curiosos quanto Hang-On. A expressão inglesa "hang on" significa algo como "segure firme", "agente firme" ou "não solte", exatamente a sensação transmitida pelo gameplay. Em plena velocidade, inclinando a moto nas curvas e tentando alcançar o próximo checkpoint antes que o tempo acabe, o jogador literalmente precisa segurar firme para manter o controle. A continuação, Super Hang-On, lançada nos fliperamas em 1987 e posteriormente adaptada para vários sistemas domésticos, ampliava a fórmula com novas pistas, diferentes modos de jogo e uma experiência ainda mais rápida. Traduzido literalmente como "Super Segure Firme", essa é uma expressão que soa quase como um conselho ou aviso antes de acelerar, um bom exemplo de como o inglês costuma ser mais compacto e idiomático. Enquanto Hang-On funciona como um título curto e cheio de energia, a tradução literal assume um tom quase cômico. Ainda assim, a ideia permanece perfeitamente adequada: numa corrida de motos a mais de 300 km/h, segurar firme é mesmo a única opção!





Stunt Car Racer

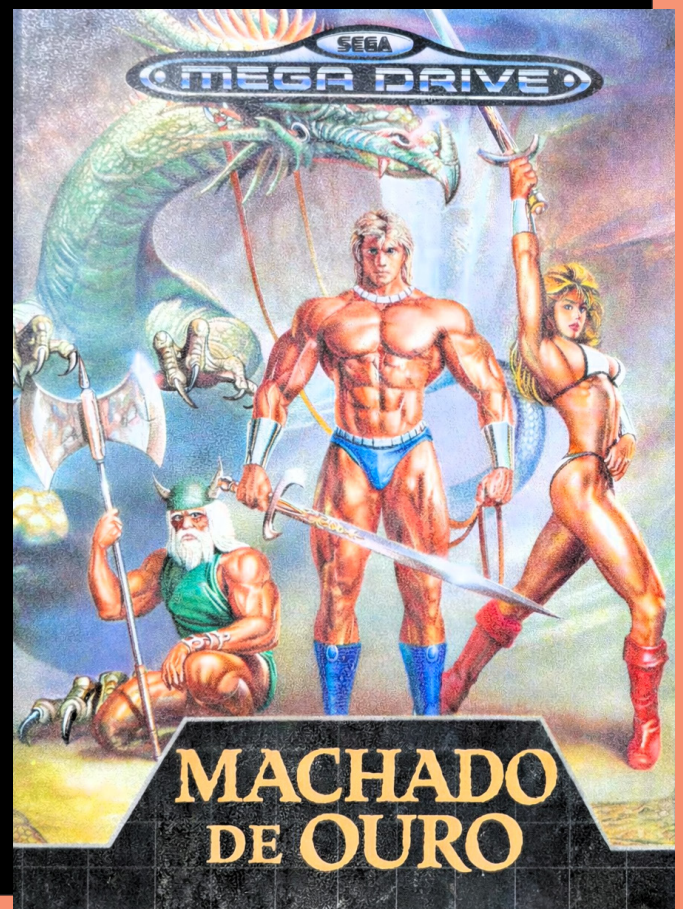
Para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS e ZX Spectrum

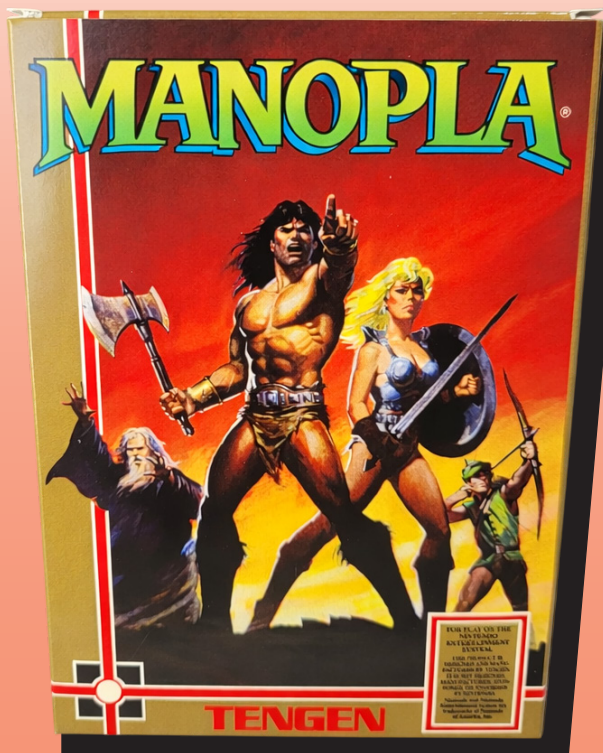
Outro caso interessante aparece em Stunt Car Racer, que, numa tradução literal, vira algo como "Corredor de Acrobacias". A questão está na palavra "racer". Em inglês, ela pode se referir tanto ao piloto que participa da corrida quanto ao próprio carro de competição. Em contextos ligados ao automobilismo, racer acaba sendo usada justamente para designar o veículo, algo que em português chamaríamos simplesmente de "carro de corrida". Assim, o título original carrega uma ambiguidade natural para o falante de inglês: pode sugerir um "carro de acrobacias" ou um "piloto de acrobacias". Quando traduzido palavra por palavra, porém, a expressão "Corredor de Acrobacias" acaba soando um pouco estranha: como se o protagonista fosse um atleta especializado em fazer malabarismos enquanto corre. É um exemplo perfeito de como certas palavras funcionam de maneira muito mais flexível em inglês e de como a tradução literal pode produzir resultados inesperados.

Golden Axe

Para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, Fliperama, Master System, Mega Drive, PC Engine (CD) e ZX Spectrum

Golden Axe rende uma tradução direta bastante curiosa: "Machado de Ouro". A expressão transmite claramente a ideia central do título, a lendária arma que dá nome ao jogo, e funciona perfeitamente em português. Ainda assim, existe outra possibilidade igualmente válida: Machado Dourado. Em inglês, o adjetivo golden pode significar tanto feito de ouro quanto de cor dourada, o que abre espaço para mais de uma interpretação na hora de traduzir. Optamos por Machado de Ouro por manter uma sonoridade mais enfática, quase como o nome de um artefato mítico ou de uma relíquia lendária. Machado Dourado, por sua vez, soaria um pouco mais descritivo, como se estivesse apenas indicando a aparência da arma. São nuances pequenas, mas que mostram como até títulos aparentemente simples podem oferecer diferentes caminhos quando passam pela tradução.





Gauntlet

Para Amstrad CPC, Apple II, Apple IIGS, Atari 8-bit, Atari ST, Commodore 64, DOS, Fliperama, Macintosh, Master System, MSX e ZX Spectrum

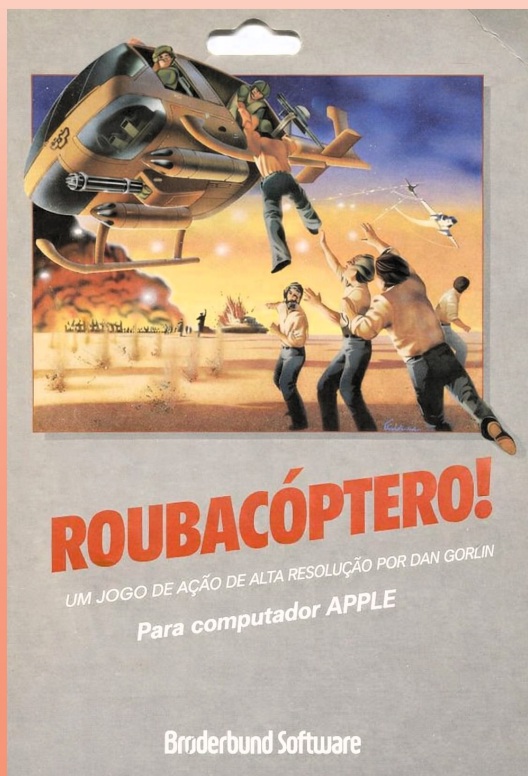
Outro exemplo pitoresco é Gauntlet, clássico da Atari que, traduzido literalmente, torna-se simplesmente "Manopla". Em inglês, gauntlet refere-se à luva metálica que fazia parte da armadura de cavaleiros medievais, protegendo mãos e antebraços durante o combate. Em português, o equivalente histórico correto é justamente manopla, um termo bastante específico e pouco usado no dia a dia. Talvez por isso, a tradução literal soe um pouco estranha como título de jogo, quase como se estivessemos falando apenas de uma peça de armadura, e não de uma aventura repleta de guerreiros, magos e monstros - ou, quem sabe, um jogo de... bicicross! Ainda assim, a palavra preserva perfeitamente o clima medieval e fantástico do original. No contexto do jogo, em que diferentes heróis exploram masmorras enfrentando hordas de criaturas, Manopla acaba funcionando como um título curioso: curto, fiel ao significado original e com aquele sabor levemente arcaico que combina bem com o universo de espada e feitiçaria.

OutRun

Para Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, DOS, Fliperama, Game Gear, Master System, Mega Drive, MSX, PC Engine, Saturn e ZX Spectrum

OutRun é um clássico dos fliperamas criado, na SEGA, por Yu Suzuki. O nome sempre soou estiloso e misterioso, todavia, poucos sabiam exatamente o que significava. Em inglês, to outrun quer dizer literalmente ultrapassar alguém correndo ou em velocidade, deixando o adversário para trás. Daí surgiu a adaptação literal imaginária "Deixe Pra Trás", que captura bem o espírito do jogo: acelerar pela estrada e simplesmente abandonar todos os rivais no retrovisor. A curiosidade é que OutRun também carrega aquela típica compactação da língua inglesa, ou seja, são duas palavras simples que formam um título curto, sonoro e marcante. Ao traduzir para o português, a expressão precisa inevitavelmente se expandir um pouco para preservar o sentido. Ainda assim, Deixe Pra Trás mantém a ideia central: velocidade, fuga e superação constante. Em português, o título ganha um tom quase motivacional, como se o jogo nos desse um conselho direto: pise fundo e deixe tudo para trás!





Choplifter!

Para Apple II, Atari 5200, Atari 7800, Atari 8-bit, ColecoVision, Commodore 64, Fliperama, FM-7, Master System, MSX, NES, PC-6001, PC-88, SG-1000, Sharp X1, SMC-777, Thomson TO e VIC-20

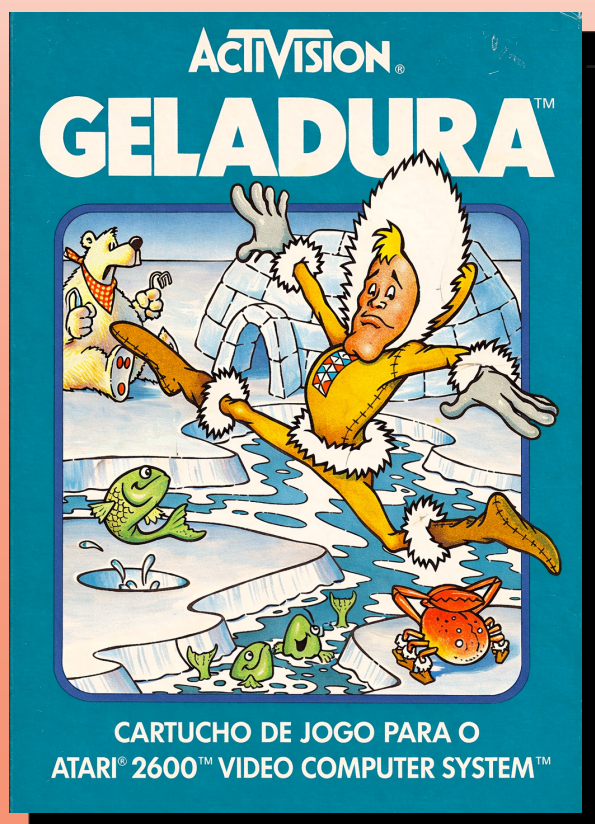
Clássico criado por Dan Gorlin e lançado pela Brøderbund em 1982, Choplifter! já é, por si só, um trocadilho. Ele mistura "chopper", gíria americana para helicóptero, e "shoplifter", termo usado para designar um ladrãozinho de lojas de departamento, gente que pega pequenos objetos e os enfia no bolso. O resultado é uma palavra inventada que poderia ser entendida, de forma bem livre, como algo próximo de "o helicóptero que rapta" ou "o helicóptero ladrão". Se a ideia fosse traduzir esse jogo de maneira literal e igualmente inventiva para o português, uma solução possível seria "Roubacóptero!". A palavra mantém o espírito do original: uma construção artificial que combina "rouba" com "helicóptero", preservando a sensação de trocadilho improvisado. Naturalmente, o jogo em si não tem nada a ver com furtos: a missão do jogador é pilotar um helicóptero militar para resgatar reféns em território inimigo, recolhendo-os e levando-os, em segurança, de volta à base enquanto enfrenta tanques, aviões e baterias antiaéreas. Ainda assim, o nome brinca com a ideia de "levar embora" pessoas sob fogo inimigo. Como acontece com muitos títulos em inglês, o charme está justamente na sonoridade e no jogo de palavras. Ao passar para o português, essa brincadeira linguística acaba inevitavelmente se transformando em algo um pouco estranho e, por isso mesmo, bastante divertido.

Q*bert

Para Atari 2600, Atari 5200, Atari 8-bit, ColecoVision, Commodore 64, DOS, Fliperama, Game Boy, Intellivision, NES, Odyssey, SG-1000, TI-99/4A e VIC-20

Q*bert, nome do personagem que dá título ao jogo, perfaz um pequeno trocadilho visual e sonoro: o "Q" remete à primeira sílaba da palavra cube (cubo), ao passo que "bert" funciona, além de segunda sílaba, como nome próprio. Claro, a pronúncia ("Kilbert") faz lembrar nomes comuns em inglês, tais como Gilbert. O resultado é um daqueles nomes típicos do design de jogos dos anos 1980: curto, sonoro e levemente absurdo, misturando conceito e personagem numa única palavra. Ao imaginar uma adaptação literal para o português, surge "Cubo*ris" (OK, OK, não foi dos melhores títulos que eu bolei para este artigo). A brincadeira mantém a estrutura do original: a palavra cubo, elemento central da jogabilidade, forma-se juntamente com um nome masculino, Boris, que preserva a sensação de apelido ou de nome próprio que o título original transmite. Antes que eu me esqueça: o protagonista, um pequeno ser laranja de nariz tubular, precisa saltar de cubo em cubo para mudar as respectivas cores, evitando inimigos como a cobra Coily e as esferas que despenham pela pirâmide. A perspectiva isométrica e a mecânica simples tornaram o jogo imediatamente memorável: Q*bert acabou se transformando num "mascote" da era dos fliperamas, recebendo conversões para praticamente todos os sistemas domésticos importantes do período.





Frostbite

Para Atari 2600

Entre os títulos mais queridos da biblioteca da Activision para o Atari 2600 está Frostbite, lançado em 1983 e criado por Steve Cartwright. O nome original é curto, forte e bastante expressivo em inglês. Frostbite é o termo médico usado para descrever lesões causadas pelo congelamento da pele e dos tecidos, comuns em regiões de frio extremo. Se o título fosse vertido diretamente para o português com o equivalente médico mais próximo, o resultado seria "Geladura". A palavra existe, contudo, é pouco usada no dia a dia, aparecendo mais em contextos clínicos ou em textos de Medicina. A ironia é que o jogo em si tem um tom bastante leve e cartunesco: o jogador controla um explorador ártico que precisa saltar sobre blocos de gelo flutuantes para construir um iglu enquanto evita caranguejos, aves marinhas e até um urso polar. Mais uma vez, fica evidente como o inglês consegue condensar ideias complexas em palavras curtas e sonoras. Quando traduzidas literalmente, essas mesmas palavras podem assumir, em português, um ar inesperadamente técnico ou simplesmente estranho. Curiosidade: no Brasil dos anos 1980, algumas pessoas o chamavam de "Gelinho".

No frigar dos ovos, traduzir títulos de jogos é muito mais do que simplesmente converter palavras entre idiomas. Cada nome carrega ritmo, sonoridade, referências culturais e até expectativas de marketing, por que não? Ao vertê-los para o português, acabamos descobrindo algo curioso: aquilo que soava épico, misterioso ou ameaçador em inglês pode, de repente, ganhar um ar inesperadamente engraçado e, às vezes, até um tanto bizarro. É justamente nesse "choque entre línguas" que surgem alguns dos resultados mais divertidos.

Aguarde a parte 2!

J80



Marcus Vinicius Garrett Chiado

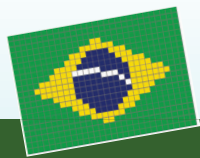
Em 1986, a **Microdigital** apresentou ao mercado brasileiro o **TK95**, um computador que, à primeira vista, parecia inaugurar uma nova etapa na linha de clones nacionais do **ZX Spectrum**. Observado com atenção, revelava-se a evolução direta do **TK90X**, lançado apenas um ano antes, com pompa e circunstância (vide a edição 16 da Jogos 80). A proposta: preservar a base técnica que havia tornado o TK90X popular, contudo, aprimorando-se aspectos práticos do uso cotidiano, especialmente o teclado e a compatibilidade para com programas estrangeiros, a fim de tornar a experiência mais próxima daquela oferecida pelo micro britânico que lhe serviu de inspiração.

O TK95 surgiu num momento peculiar da história da informática brasileira, o período marcado pela **Reserva de Mercado**, política industrial que restringia severamente a importação de equipamentos estrangeiros e incentivava empresas nacionais a desenvolverem ou adaptarem projetos de computadores pessoais para o público local. Sendo assim, máquinas baseadas em arquiteturas estrangeiras

proliferaram pelo país, com adaptações específicas para o padrão de televisão **PAL-M** e para as condições do mercado interno. Foi nesse ambiente que os clones do Spectrum encontraram terreno fértil, ocupando mesas de estudo, bancadas improvisadas e anúncios das revistas especializadas que, por meio de páginas densas de texto e pequenas fotografias granuladas, prometiam transformar qualquer sala de estar num pequeno laboratório de informática doméstica.

Do ponto de vista técnico, o TK95 permanecia essencialmente fiel ao DNA do Spectrum. Dentro dele, encontrava-se o conhecido **processador Zilog Z80A**, operando a 3,58 MHz, acompanhado de **48 KB de memória RAM** e **16 KB de ROM**, com o qual o usuário interagia por meio do tradicional BASIC da Sinclair, linguagem que servia simultaneamente como sistema operacional, ambiente de programação e porta de entrada para o universo da computação pessoal. Os gráficos continuavam a ser exibidos na resolução característica de **256 × 192 pixels**, com a paleta de cores que se tornara marca registrada do sistema, enquanto o som era produzido pelo singelo circuito interno conhecido como "beeper", responsável por aqueles "estalos" eletrônicos que, embora simples, eram capazes de acompanhar jogos





NOSSA HISTÓRIA

e programas com surpreendente eficiência.

A grande transformação, todavia, encontrava-se no exterior do micro: o TK95 abandonava o gabinete compacto, de linhas inspiradas no Spectrum, e passava a adotar um corpo maior e mais robusto, cuja aparência "lembrava bastante" (para não dizer outra coisa!) a do **Commodore Plus/4**, escolha que contribuía para transmitir a impressão de equipamento mais sólido e profissional. Esse gabinete, inteiramente moldado em plástico, era produzido pela **Trol**, empresa pertencente ao então ministro da Fazenda, **Dilson Funaro**: um detalhe curioso que ilustra como a indústria de informática brasileira daquele período frequentemente se entrelaçava com outros setores da economia nacional.

Essa mudança de gabinete não era meramente estética. Com ele, vinha também uma das melhorias mais aguardadas pelos usuários do modelo anterior: o **teclado "de verdade"**, substituindo o contro-

CHEGOU O TK95.

O QUE ELE FAZ NÃO É BRINCADEIRA.

O novo TK95 é o único micro em seu segmento que trabalha com gente grande. Enquanto outros micros são vendidos apenas para brincar com jogos eletrônicos, o TK95 trabalha com estudantes. Tótem, Super Atual, a única revista de nível universitário Light Plus, que desafia desde os primeiros Tótem. Quem disse, ninguém sabia mais nada sobre o TK95. O TK95 é o único micro com teclado de verdade. Em um único teclado, "Longo", para edição, muito superior a dos outros.

Pronto disso, e que foi apresentado pelo Ministério de Educação da Argentina. Assim, graças a uma facilidade de uso, o TK95 pode ser usado em informática.

O TK95 faz mais do que os outros, e faz muito. Não apenas trabalha com gente grande, mas também com gente pequena. Inclui um teclado de verdade, com 57 teclas, com o qual a digitação de programas em BASIC tornava-se mais confortável e precisa. Apesar disso, o sistema continuava a utilizar a lógica característica do Spectrum, na qual os comandos eram inseridos diretamente por meio de combinações de teclas, isto é, o sistema "tokenizado" inspirado nas calculadoras.

MICRODIGITAL



Acima, a bela caixa do micro: menção às cores do Spectrum; à esquerda, propaganda de revista que anunciava o TK95

rios", algo que certamente ajudava a reforçar a respectiva imagem.

Outra mudança importante dizia respeito à compatibilidade para com software estrangeiro. O TK90X já conseguia executar grande parte da biblioteca do Spectrum, porém, alguns programas, sobretudo poucos jogos, apresentavam problemas

ocasionais. No TK95, pequenas alterações na ROM e na lógica do sistema foram introduzidas a fim de elevar essa compatibilidade para algo próximo de **98% dos programas**, o que, na prática, significava quase toda a vasta produção inglesa, a qual poderia rodar

no micro brasileiro sem dificuldades.

Essa biblioteca era realmente impressionante, pois a cena britânica de desenvolvimento para o Spectrum havia produzido centenas de títulos, os quais iam de aventuras textuais e conversões de fliperamas a jogos de ação que exploravam habilmente as limitações daquele hardware. O TK95



NOSSA HISTÓRIA

também mantinha o tradicional **slot de expansão traseiro**, ao qual era possível conectar interfaces e periféricos adicionais. A partir dele, surgiram diversos acessórios produzidos por empresas brasileiras, tais como interfaces de impressora e de joystick, bem como soluções um tanto "experimentais" de armazenamento em disquete, as Betas. Esses periféricos não eram necessariamente comuns no uso doméstico, porém, demonstravam que o pequeno computador de 8 bits possuía potencial para crescer além do simples carregamento de jogos em fita.

Todavia, quando o TK95 chegou ao mercado, o cenário da informática brasileira já começava a mudar. O padrão **MSX** ganhava espaço rapidamente, impulsionado por fabricantes como Gradiente e Sharp, cujas máquinas ofereciam recursos gráficos e sonoros mais sofisticados, além do ecossistema crescente de software, a imensa rede de distribuição e assistência técnica, e marketing maciço. Em face do novo cenário, o Spectrum começava a parecer o veterano de uma geração anterior, ainda que continuasse perfeitamente capaz de proporcionar diversão e aprendizado. Por essa razão, o TK95 acabou se tornando, em certa medida, o estertor da presença do Spectrum no Brasil. Ele não galgou o mesmo im-

Um micro para aprender

A própria Microdigital fazia questão de destacar que o TK95 não deveria ser visto apenas como um equipamento para jogos. Em materiais promocionais, o computador era apresentado como uma ferramenta de aprendizado, capaz de ser utilizada em programação, cálculos matemáticos, estatística, finanças, controle de estoque e aplicações educacionais. Isso era possível graças à presença da linguagem BASIC integrada na ROM, com a qual o usuário podia começar a programar imediatamente após ligar o computador. Em virtude dessa característica, o TK95 tornava-se particularmente adequado para iniciantes, permitindo-se que estudantes explorassem lógica de programação e criação de gráficos sem a necessidade de softwares adicionais. Todavia, a própria publicidade da época reconhecia algo que todo usuário já sabia: depois de algumas linhas de código e experimentos com gráficos coloridos, era quase inevitável terminar a noite carregando um jogo!

pacto do TK90X, mas representou a versão mais refinada dessa linhagem nacional de computadores: era o Spectrum brasileiro em sua forma mais madura, com gabinete maior, teclado digno e compatibilidade ampliada!

A muitos usuários, o TK95 continuou sendo exatamente aquilo que sempre se esperou de um micro doméstico dos anos 1980: a porta de entrada ao mundo da programação, dos jogos e da descoberta tecnológica. Foi nele que inúmeros jo-

vens brasileiros escreveram as primeiras linhas de BASIC, carregaram os primeiros jogos em fita e descobriram que a televisão poderia servir não apenas para assistir aos desenhos e séries, mas também para criar.

Observando-se hoje, percebe-se que o TK95 foi parte de um momento singular da informática nacional: um período em que criatividade, improviso e entusiasmo tecnológico conviviam dentro de um gabinete modesto, mas cheio de possibilidades!



Lançado na última Feira de Informática, o TK95 é hoje o mais sofisticado membro da família ZX Spectrum no País. Acompanhe a equipe do CPD de MS e descubra as novidades que esse micro tem incorporadas em relação ao seu irmão, o TK90X.

O TK95 da Microdigital

A Microdigital Eletrônica Ltda acaba de marcar mais um ponto altamente positivo com o lançamento do microcomputador TK95, versão profissional do TK90X (agora batizado como versão *standard*), complementando sua linha de produtos baseada no inglês ZX Spectrum. Salvo pequenas modificações na ROM, o novo micro possui todas as características, tanto de hardware quanto de software, já existentes em seu irmão mais velho. As principais diferenças estão em seu bonito gabinete, que incorpora um teclado profissional e um LED indicativo da condição de ligada.

O novo teclado, de muito boa qualidade e ótimo toque, possui teclas específicas de acionamento único para todas as funções que mantinham o acionamento simultâneo das teclas CAPS SHIFT e SYMBOL SHIFT, aumentando sensivelmente a velocidade de digitação e permitindo a digitação de versão profissional. Acompanha o micro um novo manual, único para as duas versões (TK90X e TK95), incluindo três novos apêndices que tratam da utilização da light-pen, *Parallel Printer Interface* e da *Serial Interface RS-232C*.

O único ponto negativo, ao nosso ver, é o fato de não termos sido notificados, ainda desta vez, com um botão ou tecla de RESET. Parece-nos, ainda, que uma ligeira melhoria, no sentido de uma maior profissionalização, seria embutir a fonte de alimentação no gabinete. Recolocamos, contudo, as razões de economia de produção que devem ter levado a Microdigital a manter uma única fonte para as duas versões, o que, de resto, não chega a comprometer o conjunto.

CARACTERÍSTICAS GERAIS

Microprocessador Z80A de 8 bits (clock de 3,58 MHz); 16 Kb de memória ROM; 48 Kb de memória RAM (o TK90X possui uma versão com 16 Kb de memória RAM); teclado profissional padrão QWERTY com teclas auto-seletivas e sonorizadas; saída de som pelo alto-falante do teclado; entrada e saída para gravador cassete; saída para televisor preto e branco ou a cores (sistema PAL-M); conector 15 pines para interface serial; impressora, light-pen, mouse e interface para joystick incorporadas; resolução gráfica de 256 x 192 pontos (alta resolução); com 24 linhas x 32 colunas para textos, disposto de oito cores para cores.

NOVO TECLADO

O teclado do TK95 segue a mesma disposição do seu irmão TK90X, com exceção de algumas teclas de função única.

TK95
<DELETE>
<EXTENDED MODE>
<GRAPHICS>
<INVERSE VIDEO>



<TRUE VIDEO>
<EDIT>
<BREAK>
<CURSOR DE DIREÇÃO>
<CAPS SHIFT> + <C>
<CAPS SHIFT> + <I>
<CAPS SHIFT> + <SPACE>
<CAPS SHIFT> + <F, 7, 8>
<CAPS SHIFT> + <D>
<CAPS SHIFT> + <N>

Embora esta nova aparência sugira profundas modificações na parte de hardware do teclado, sua configuração *standard* permanece camuflada dentro do próprio sistema da ROM, encarregado de realizar a leitura e decodificação do mesmo, os quais, todas as funções das teclas individuais podem ser realizadas pelo acionamento do conjunto de teclas discriminado no quadro anterior, referentes ao TK90X.

CONCLUSÃO

Devido a algumas modificações feitas na nova ROM do TK95, o micro adquiriu capacidade para executar muitos daqueles programas que não rodavam em seu irmão, o TK90X, porém sua compatibilidade para com o ZX Spectrum ainda não é completa, pois certos programas (como, por exemplo, o *LEARN-3*) não podem ser executados.

Com este lançamento da Microdigital, a comunidade de usuários da linha ZX Spectrum adquire a possibilidade de poder optar, dentre as duas versões de um mesmo equipamento de utilidade e qualidade comprovadas, por aquela que melhor se adapte às suas necessidades e às suas possibilidades financeiras. Temos a certeza de que o TK95 seguirá a mesma trajetória de sucesso do TK90X. Analise feita pelo CPD de MS.

Nome: TK95
Endereço: Rua do Brasil, 1234 - Barra Funda, São Paulo-SP
CEP: 01156
Telefone: (011) 66-2676 e 67-6828
Preço: Cb\$ 4 mil e 800 (valor em moeda)

À esquerda, matéria acerca do TK95 na *Micro Sistemas* (maio de 1987); abaixo, nota sobre o lançamento do TK95, na *Micro Sistemas*, em novembro de 1986.

TK 95 chega ao mercado

OTK95, nova versão do TK90X da Microdigital, já está no mercado e custa Cz\$ 4 mil e 599. Conta com teclado profissional, 48 Kb de memória RAM, versão do software Logo, além de manual e fita cassete. Entre os periféricos disponíveis para o TK 95 estão a light pen, e ainda este mês será lançada mouse, produzida pela Input Digital. A estimativa é vender 8 mil unidades do novo micro até o final do ano. A empresa informa que não pretende tirar de linha o TK90X, cujas vendas em outubro chegavam a 2.500 unidades/mês.





DE VOLTA A 1977!



Marcus Vinicius Garrett Chiado

Em maio de 1977, ao voltar os olhos para o nascente fenômeno dos arcades de vídeo, o Jornal da Tarde registrava algo que, à primeira vista, parecia apenas mais uma moda passageira: o avanço dos fliperamas pela cidade. Contudo, nas entrelinhas daquela reportagem, já se insinuava uma transformação profunda e quase silenciosa: a introdução de uma nova relação entre homem e máquina, mediada por reflexos, pontuações e a promessa de desafio constante.

Via-se o início de um hábito que, ainda que rudimentar em forma, carregava o embrião de uma cultura eletrônica que, poucos anos depois, encontraria o lar definitivo dentro da casa da gente: com Telejogo, Odyssey, Atari, Intellivision...

Neste artigo, reproduzimos o conteúdo textual da reportagem em questão, bem como colorizamos algumas das fotos (cores falsas) presentes à matéria. Atenção: os jogos nas telas das máquinas também não correspondem aos referidos arcades, isto é, são meramente para fins estéticos.

Agradeço ao amigo pesquisador Micael XBr, do VGDB, pela formidável descoberta do artigo!





16 — JORNAL DA TARDE

Segunda-feira, 2/5/77 — O ESTADO DE S. PAULO

COMPORTAMENTO

A cidade se diverte

[legenda sob a foto superior esquerda]

Os pais deixam os menores de 18 anos nos fliperamas até mais tarde. Há regras, como a de que eles não joguem aos finais de semana. São respeitadas?

Sim, a moda pegou: pelo menos 50 casas de fliperama, com seus luminosos atraentes e máquinas sofisticadas, são abertas por mês em São Paulo. E lá estão crianças, adultos, desocupados e graves senhores de terno: matam patos, derrubam aviões, dirigem perigosos carros de corrida. Condenável? Não, responde um dos donos de fliperama: essas ruidosas máquinas que invadiram a cidade são apenas uma forma de desfazer tensões.

Ao fliperama!

Reportagem de Fausto Macedo, com fotos de Rolando de Freitas, Sidney Corralo e Messias Augusto.

(Coluna 1)

A menina de olhos azuis e cabelos louros aponta a espingarda para o alvo, arma o tiro e atira. A bala invisível acerta o centro. A companheira vibra. Se emociona. Essa cena se repete inúmeras vezes. Em questão de segundos, com apenas cinco cruzeiros, a garota ganha mais uma chance.

Ela não se cansa. Não se cansa porque ali, no salão de jogos, encontra-se uma diversão que não exige muito esforço físico. Basta coordenação motora e atenção.

Uma máquina podia custar, à época, o equivalente a algo entre 35 e 50 mil reais hoje, investimento considerável, porém, rapidamente compensado: os lucros mensais, em certos casos, alcançavam cifras que, atualizadas, orbitam a casa dos 100 mil reais. Assim sendo, por trás do brilho intermitente e do som metálico das fichas, delineava-se um negócio de retorno rápido!

As máquinas eletrônicas invadiram a cidade. Dezenas de fliperamas foram abertos nos últimos meses. Neles, jogadores se enfrentam, disputam pontos, desafiam recordes. Crianças, adolescentes e adultos se misturam.

Esses jogos podem faturar realmente muito.

(Coluna 2)

Comparação que não é justificada: Menores de São Paulo também pegam nos fliperamas.

Último dia de dezembro de 1975. O juiz Arthur de Oliveira Costa, titular da 10ª Vara de Menores, proibiu a entrada de menores de 18 anos nos fliperamas. A portaria determinava que os menores de 18 anos não poderiam frequentar esses estabelecimentos, a não ser que estivessem acompanhados dos pais ou responsáveis.

A portaria fez sentido?

— Não, admitem as autoridades policiais.

Determinada a fiscalização e o cumprimento da lei, não há nenhum órgão policial capacitado ou com con-



Cada ficha custava 5 cruzeiros, valor que, trazido aos dias atuais, situar-se-ia na faixa de poucos reais por partida. Não era gratuito, tampouco proibitivo. Jogava-se, portanto, sob uma lógica de tentativa e erro mediada pelo custo: cada nova ficha não apenas prolongava a partida, senão renovava a expectativa para a superação do placar.

dições de fazer esse tipo de serviço.

Pelo menos enquanto essas casas de diversões continuarem funcionando, será extremamente difícil controlar a entrada de menores.

(Coluna 3)

A Taito do Brasil, japonesa, foi a primeira a instalar essas máquinas no comércio brasileiro. Seus equipamentos foram importados. No entanto, posteriormente, passou-se a fabricar localmente.

Hoje, os fliperamas já fazem parte da paisagem urbana.

Os jogos principais são: tiro ao alvo, corrida de automóveis, combates espaciais.

Uma máquina pode custar até Cr\$ 40 mil.

Os lucros podem chegar a Cr\$ 90 mil mensais.

(Coluna 4)

Pergunta feita a um diretor comercial:

— Absolutamente — responde o gerente geral. — Não é jogo de azar, porque não envolve apostas.

Para dar maior força ao argumento, gerentes dizem que as casas de fliperama dos Estados Unidos e de diversos países da Europa estão repletas dessas máquinas.

“Os preços são baixos, e o retorno é rápido”, afirmam.

Uma pergunta ao diretor comercial da Diversões Eletrônicas:

— Como funcionam?

Resposta: cada ficha custa Cr\$ 5,00.

E há os “fanáticos”, que jogam muito.

(Coluna 5)

Esses “fanáticos” jogam durante horas.

Os donos afirmam que o público é composto principalmente por jovens.

Mas há também adultos que procuram distração após o trabalho.

Os jogos são variados e exigem habilidade.

A prefeitura observa o fenômeno com atenção.





A fiscalização quanto à frequência de menores nesses estabelecimentos é feita por fiscais do Departamento de Diversões Públicas.

(Coluna 6 – direita)

Apesar das críticas, os fliperamas continuam crescendo na cidade.

A fiscalização encontra dificuldades.

Os menores continuam frequentando os estabelecimentos.

As autoridades estudam novas medidas.

Legenda inferior

Uma máquina: um mundo de fios.

A reportagem que registrava, em 1977, a emergência desse novo espaço de lazer eletrônico na cidade.





O Flippermania situava-se na Rua Augusta, na região do Baixo Augusta: nos anos 1970, a via configurava-se como um corredor de vida noturna, academias, saunas e comércio misto.

A meninada se aglomerava em torno das máquinas: alguns, de fato, jogavam; outros apenas observavam, torcendo em silêncio ou em alvoroço "contido".



J80



Jogos fantásticos que faziam a cabeça da molecada!

Gabinets coloridos e chamativos da Taito do Brasil, muitos deles já com títulos vertidos para o português.



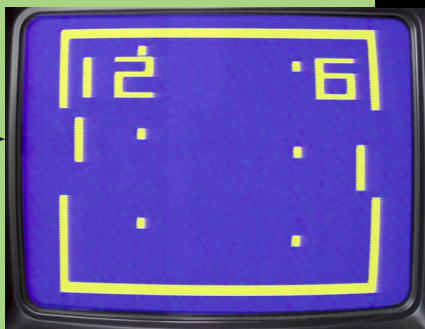
Especial



Marcus Vinicius Garrett Chiado
Eduardo Antônio Raga Luccas

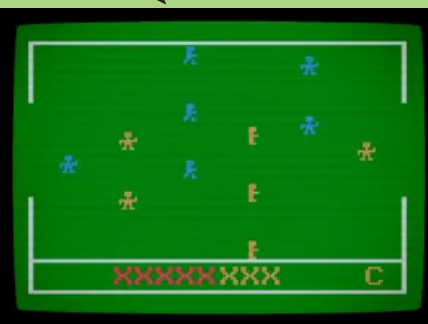
Bem antes de FIFA, Winning Eleven ou Football Manager tornarem-se nomes familiares, o futebol eletrônico já mobilizava jogadores em frente a televisores de tubo e monitores de fósforo verde. Ainda que as limitações técnicas fossem severas, programadores e usuários encarregaram-se de preencher, com imaginação, aquilo que o hardware ainda não conseguia mostrar.

Curiosamente, a história do futebol nos games começou antes mesmo da popularização dos consoles programáveis. Em 1977, a Philco Ford lançou, no Brasil, o Telejogo, aparelho dedicado que reunia apenas três modalidades: Tênis, Paredão e Futebol. Derivado diretamente das ideias introduzidas pelo PONG, o respectivo modo de futebol representou o primeiro



contato de muitos brasileiros com uma versão eletrônica do esporte mais popular do país. Com dois controles giratórios e alguns traços luminosos na tela, disputavam-se partidas rudimentares que já despertavam a imaginação dos jogadores.

Outra curiosidade da época foi Futebol Eletrônico, desenvolvido para o Odyssey², o "nosso"



Odyssey da Philips, e lançado no Brasil em 1983. O manual procurava vender a ideia de uma reprodução fiel das emoções de uma partida, destacando-se a rapidez da ação e a possibilidade de se jogar contra a própria máquina, recurso ainda incomum, embora baseado em rotinas bastante simples. Em comparação com os jogos à la Telejogo, via-se uma experiência um tanto mais sofisticada.

A Mattel também procurou elevar o nível do gênero. O Intellivision recebeu o NASL Soccer, conhecido no Brasil simplesmente como Futebol.



EVENTOS



O campo mais amplo, a maior quantidade de jogadores, as cobranças de falta e escanteios, bem como os efeitos sonoros que simulavam a reação da torcida, faziam do cartucho uma evolução evidente em relação aos concorrentes da época. Distribuído oficialmente pela Digimed/Digiplay, transformou-se num dos títulos mais conhecidos entre os proprietários brasileiros da "Inteligência na Televisão".

Já no Atari 2600, dois jogos merecem destaque. O primeiro foi Pelé's Soccer, lançado em 1980, embora bastante limitado e simples em termos visuais. Curiosamente, era uma adaptação do anterior Championship Soccer, rebatizado após a obtenção da licença do maior jogador brasileiro de todos os tempos. Três anos depois, a Atari refinou a fórmula por meio

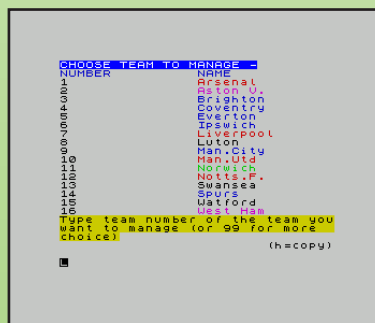


de RealSports Soccer, dotado de gráficos mais elaborados e ritmo mais convincente.

A primeira metade dos anos 1980 também testemunhou a popularização dos mini games portáteis de cristal líquido, em especial os Game & Watch da Nintendo. Muito antes do Game Boy, esses aparelhos permitiram levar o futebol para qualquer lugar. Entre os exemplos mais curiosos, figuravam os relógios Casio



Soccer GS-11 e GS-12, lançados em 1984, os quais combinavam relógio, alarme, cronômetro e um pequeno jogo de futebol no visor LCD. Outro aparelho interessante foi o Gakken Soccer LCD Card Game & Watch, lançado em 1983. Ultrafino e com dimensões próximas às de um cartão, utilizava segmentos fixos de cristal líquido para representar campo e jogadores, oferecendo-se ainda relógio e alarme.



Enquanto isso, nos computadores domésticos europeus - e igualmente nos TKs e CPs brasileiros neles "inspirados" - formava-se uma tradição particular. Em 1982, Kevin Toms lançou Football Manager, obra que praticamente inaugurou os simuladores de administração de clubes. Em vez de controlar os atletas em campo, o jogador assumia o papel de treinador e dirigente.

No Commodore 64, surgiu um dos títulos emblemáticos do período: International Soccer. Desenvolvido por Andrew Spencer e lançado em 1983, o jogo impressionou pela fluidez das animações e pela movimentação da bola, tornando-se



uma referência para os usuários do computador da Commodore. Na segunda metade da década, o "C64" receberia Emlyn Hughes International Soccer e MicroProse Soccer. Este último, lançado em 1988, adotava visão vertical e ritmo acelerado, antecipando características posteriormente associadas ao clássico Sensible Soccer.



EVENTOS

No ZX Spectrum, Jon Ritman apresentou Match Day em 1984. Todavia, foi Match Day II, de 1987, que se transformou em referência: a física da bola, os gols de bicicleta e as disputas aéreas ajudaram a consolidar a reputação do programador britânico. A década ainda renderia títulos associados às Copas do Mundo e aos grandes nomes do esporte, tais como Mexico 86 e Gary Lineker's Super Skills.



No universo do MSX, a Konami desempenhou papel fundamental. Konami's Soccer, lançado em 1985, tornou-se um dos jogos mais populares da plataforma.

No Brasil, onde HotBit e Expert conquistaram milhares de usuários, cartuchos, cassetes e disquetes espalharam-se rapidamente entre amigos e colecionadores. Os gráficos caprichados e a jogabilidade veloz ajudaram a transformá-lo numa verdadeira febre!

No Apple II, um dos representantes mais curiosos foi Street Sports Soccer, da Epyx. Lançado em 1988, abandonava os estádios profissionais em favor das tradicionais pedradas de bairro, disputadas por equipes de três jogadores. A proposta aproximava-se da experiência vivida por milhões de crianças longe dos gramados oficiais.



No NES, o futebol assumiu diferentes formas. Soccer, da própria Nintendo, oferecia uma experiência relativamente tradicional. Já Nintendo World Cup apostava em partidas exageradas e chutes especiais. Captain Tsubasa introduziu uma abordagem inédita ao combinar futebol e elementos de RPG, fórmula posteriormente adaptada, para o Ocidente, em Tecmo Cup Soccer Game. Já Tecmo World Cup Soccer, derivado do clássico arcade Tehkan World Cup, privilegiava a ação rápida típica dos fliperamas.



O Brasil igualmente produziu curiosidades particulares. Em 1991, a Milmar lançou, para o Hi-Top Game, o cartucho Futebol, uma adaptação do japonês Ultimate League Soccer. Em vez das seleções do original,

surgiam clubes brasileiros como Flamengo, Corinthians, Palmeiras e Santos. Os jogadores receberam nomes adaptados ao gosto local, criando-se uma mistura bastante peculiar entre criatividade brasileira e licenciamento informal. De certa forma, tratava-se de um precursor daquilo que anos mais tarde reapareceria com a série Campeonato Brasileiro.

O Master System também construiu uma trajetória respeitável dentro do gênero. Embora a biblioteca esportiva da Sega não fosse tão extensa quanto a do NES ou dos micros europeus, os pro-





Você se lembra do... Allejo?

Antes das licenças milionárias e dos elencos reproduzidos com precisão fotográfica, os jogos de futebol precisavam recorrer à criatividade para contornar a ausência dos direitos de imagem dos atletas reais. Foi assim que nasceu Allejo, provavelmente o jogador fictício mais famoso da história dos games. Criado pela Konami para a série International Superstar Soccer, o lendário camisa 7 da Seleção virtual rapidamente conquistou os jogadores. Em 2019, quem diria, a própria Konami confirmou que ele foi inspirado em Beбето, campeão mundial em 1994. No campo virtual, Allejo formava o ataque brasileiro ao lado de Gomez, personagem inspirado em Romário, reproduzindo-se a dupla que brilhou nos gramados reais. Todavia, aqueles nomes acabaram adquirindo vida própria: rápido, forte e extremamente preciso nas finalizações, Allejo transformou-se numa verdadeira lenda das locadoras e dos campeonatos entre amigos, dando origem a histórias exageradas sobre os respectivos poderes em campo.



prietários do console tiveram acesso a títulos bastante variados. Great Soccer figurou entre os pioneiros da plataforma, ao passo que World Soccer procurava oferecer partidas mais dinâmicas. Ultimate Soccer, desenvolvido pela TecMagik, destacava-se pela apresentação mais elaborada e pela presença de diferentes competições. Posteriormente, Super Kick Off levou, ao console, parte das ideias criadas por Dino Dini para os computadores de 16 bits, enquanto



tica e recursos adicionais, tais como a possibilidade de criar competições e editar equipes. Para numerosos proprietários de Amiga e Atari ST, Kick Off 2 permanece como um dos maiores clássicos do futebol eletrônico europeu!



World Cup Italia '90 explorava o clima da Copa do Mundo realizada, é claro, na Itália.

Quando o Commodore Amiga entrou definitivamente

em cena, MicroProse Soccer recebeu uma versão mais sofisticada. Pouco depois, Dino Dini revolucionou o gênero com Kick Off. Diferentemente da maioria dos concorrentes, a bola não permanecia "colada" aos pés dos jogadores, exigindo-se maior precisão e habilidade. O sucesso de Kick Off deu origem a Kick Off 2, lançado em 1990 e considerado, por muitos jogadores, como o ponto mais alto da série, uma vez que refinou-se a fórmula original por meio de controles mais precisos, maior variedade tá-

Anos mais tarde, já fora da Anco, Dino Dini desenvolveria Goal!, lançado em 1992 para Amiga e Atari ST. Preservando-se parte da filosofia da série Kick Off, mas adotando uma abordagem mais acessível, o jogo procurava combinar profundidade com uma apresentação mais amigável ao grande público. Os controles tornaram-se menos exigentes, as partidas ganharam maior fluidez e a ação aproximou-se daquilo que os jogadores esperavam de uma transmissão televisiva. Embora jamais tenha alcançado a mesma fama de Kick Off 2, Goal! conquistou admiradores e representou uma etapa importante na evolução do futebol eletrônico europeu.

Paralelamente, os jogos de administração continuaram a prosperar. Football Director e The Double expandiram as ideias introduzidas por Kevin Toms. Já no início da década de 1990, em Portugal, André Elias criaria o mítico Elifoot. Distribuído inicialmente como shareware, o jogo transformou-se num fenô-



meno em território português e igualmente no Brasil. Reza a lenda que existiria até mesmo uma versão para ZX Spectrum, hoje considerada desaparecida!

O Mega Drive também desempenhou papel fundamental na popularização dos jogos de futebol durante os anos 1990. Se nos micros de 8 bits o gênero ainda buscava uma identidade própria, no console da Sega ele alcançou um novo patamar de sofisticação.



A maior capacidade gráfica proporcionou gramados mais detalhados, animações mais fluidas e partidas mais rápidas. Um

dos primeiros grandes sucessos foi FIFA International Soccer, lançado pela Electronic Arts em 1993. O jogo impressionou pela perspectiva isométrica, pela apresentação televisiva e pelo uso de seleções nacionais licenciadas. O êxito foi tão expressivo que FIFA Soccer 95 permaneceu exclusivo do Mega Drive, situação rara mesmo para a época. Posteriormente, FIFA Soccer 96 ampliou ainda mais a experiência ao incorporar nomes reais de jogadores e uma quantidade impressionante de equipes e campeonatos.

Outra série popular foi Pro Striker, conhecida no Japão como J. League Pro Striker. A sequência Pro Striker Final Stage refinou a jogabilidade e conquistou apreciadores que buscavam alternativas às produções da Electronic Arts e da Konami. Todavia, o grande marco da plataforma acabou sendo International Superstar Soccer Deluxe. Desenvolvida pela Factor 5 a partir da obra original da Konami para o Super Nintendo, a adaptação preservou boa parte das qualidades que tornaram a série célebre. Formações táticas, diferentes condições climáticas e uma jogabilidade equilibrada ajudaram a transformar o título numa referência do gênero. Ao final da geração, o Mega reunia uma biblioteca capaz de agradar praticamente qualquer fã do esporte!

Mais um nome fundamental da década, de peso, foi Sensible Soccer, lançado pela Sensible Software em



1992. Criado por Jon Hare e Chris Yates como sucessor espiritual de MicroProse Soccer, o jogo adotava uma visão mais

afastada do campo e controles extremamente simples, permitindo partidas rápidas e acessíveis sem que se sacrificasse a profundidade. Um dos recursos mais característicos era o chamado aftertouch, responsável por aplicar efeitos acentuados à bola durante os chutes. O sucesso foi imediato, transformando Sensible Soccer num dos títulos mais celebrados da era dos computadores de 16 bits. A série culminaria em Sensible World of Soccer, obra que combinava a jogabilidade consagrada com milhares de clubes e atletas inspirados no futebol real, sendo considerada um dos maiores jogos de futebol de todos os tempos.

Acerca da Konami, a empresa japonesa apresentou, para o Super Nintendo, International Superstar Soccer e posteriormente International Superstar Soccer Deluxe.



Embora já pertencessem a uma nova geração de hardware, esses títulos representaram a culminação

de uma evolução iniciada muito antes, ainda nos micros e consoles de 8 bits. A inteligência artificial mais refinada, as opções táticas e a personalidade dos atletas virtuais demonstravam o grau de maturidade alcançado pelo gênero após mais de uma



década de experimentações. Para muitos jogadores, a série estabeleceu um novo padrão de qualidade e influenciou profundamente produções posteriores. Sob certo aspecto, era possível enxergar ali ecos de ideias desenvolvidas ao longo dos anos por Match Day, Kick Off, MicroProse Soccer e até mesmo Konami's Soccer do MSX. O futebol eletrônico havia percorrido um longo caminho desde os traços luminosos dos consoles dedicados dos anos 1970 até alcançar a sofisticação que caracterizou a série International Superstar Soccer.

Curiosidade: no Brasil e em diversos países da América Latina, surgiu um fenômeno bastante particular. Programadores independentes modificaram uniformes, nomes e competições, criando versões não oficiais como Campeonato Brasileiro e Ronaldinho Soccer. Em muitos casos, tais adaptações alcan-



çaram popularidade comparável à dos jogos originais. Parte do charme residia nas narrações improvisadas e no portu-

guês "peculiar" utilizado nas locuções digitalizadas. Expressões como "Que bomba!", "Que lindo!" e outras frases, pronunciadas com forte sotaque, transformaram-se em marcas registradas. Embora a origem dessas gravações permaneça incerta, acredita-se que tenham surgido em diferentes países da América Latina e da Ásia, refletindo-se a intensa circulação de cartuchos e hacks durante os anos 1990.

As bases estabelecidas por esses pioneiros continuariam a influenciar gerações posteriores, abrindo caminho para séries como FIFA, posteriormente rebatizada como EA Sports FC, e igualmente

para a linhagem inaugurada por International Superstar Soccer, da qual nasceriam Winning Eleven, Pro Evolution Soccer e, mais recentemente, eFootball. Ainda que os gráficos tenham se aproximado do fotorrealismo e os recursos disponíveis sejam incomparavelmente superiores aos do passado, muitos dos conceitos fundamentais desenvolvidos nas décadas de 1970, 1980 e 1990 permanecem presentes nos simuladores atuais.

Em tempos de Copa ou não, uma coisa permanece inalterada: desde os dias do Telejogo, todo jogador sempre acreditou que o próximo chute seria um... gol de placa!

Mas, aos 48 do 2º tempo... teremos uma prorrogação!

Ao que parece, o VAR pegou algumas "faltas" do Marcus e, por isso, teremos uma "prorrogação" aqui! Na realidade, faltaram alguns jogos importantes no quesito "jogos de Futebol", especialmente em se tratando dos jogos que fizeram muito sucesso aqui no Brasil, afinal, não somos Pentacampeões à toa!

Falando do nosso querido Atari 2600, além do Pele's Soccer/Championship Soccer (que, a bem da verdade, era pouco conhecido por aqui) e do RealSports Soccer (que aqui no Brasil era vendido pelas empresas nacionais produtoras de cartuchos



e, por consequência o nome mais conhecido pela "molecada" como "Super Soccer"), tem um outro jogo que foi bem conhecido entre os jogadores da época, que era o International Soccer, da M-Network, o qual, novamente, foi muito comercializado apenas como "Soccer" ou mesmo simplesmente "Futebol". Ambos,

"Soccer" e "Super Soccer" foram bastante populares.



EVENTOS

Já passando para o Super Nintendo, que remonta muito à época das locadoras de games conjugada com os "playgames" (jogatina por hora no próprio estabelecimento), o já citado International Superstar Soccer da Konami era um dos mais pedidos, mas, outro jogo rivalizava a preferência da galera, qual seja, o excelente Capcom's Soccer Shootout. A software-house, famosa por seus jogos de luta, realmente marcou um "gol de placa" com o lançamento deste jogo na época, justamente em 1994, ano do Tetra da Seleção! Detalhe muito interessante, e fator também impulsionador do sucesso de Soccer Shootout, é que ele tinha um modo de jogo de "Futebol de Salão", igualmente popular no Brasil, e ótimo para competições entre 2, 3 e até 4 jogadores simultaneamente!

Aliás, característica dos jogos de Futebol (e outros esportes também) do Super Nintendo era a possibilidade de utilizar o acessório "Multitap", o qual permitia a conexão de 4 joysticks simultaneamente, possibilitando a jogatina entre 4 pessoas, o que fazia a torcida, digo, os jogadores irem à loucura!



Outro título do Super Nintendo que devemos mencionar é o Striker. Lançado pela famosa Rage Software, e abusando dos efeitos "Mode 7" do SNES,



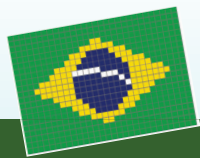
foi bem famoso nas locadoras e popular entre a molecada que adorava esse tipo de jogo. Além de rápido, da ótima jogabilidade, o jogo tinha à disposição nada menos que 64 seleções para escolher. E outro fator que o fez popular, tal qual o Capcom's Soccer Shootout, era o modo de Futebol de Salão, presente em Striker e, diria até, mais versátil e bacana que o do jogo da Capcom.

E ainda citando jogos desta época de 16 bits, o poderoso Neo-Geo (e seu "irmão" Neo-Geo CD) também tinha seus jogos de futebol, os quais igualmente fizeram enorme sucesso nas locadoras de então: trata-se da série Super Sidekicks. A primeira versão era ótima, mas sem dúvida, a versão mais popular por aqui - e melhor também - foi o Super Sidekicks 2, com sua mecânica única, visão lateral, as reações dos jogadores e treinador e a icônica jogada "Chance" durante a partida!



Enfim, era natural de se esperar, no país onde qualquer espaço de terra batida vira campo, qualquer meia vira bola e um par de chinelos o gol, o estrondoso sucesso dos jogos de Futebol, seja qual for a plataforma, virava diversão garantida!

J80



As lojas do passado



Parte 1:
Ipanema Micro

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Nos primeiros anos da década de 1980, quando os microcomputadores ainda eram objetos cercados por um certo mistério tecnológico, algumas lojas começaram a surgir nas grandes cidades brasileiras como pontos de convergência entre curiosidade e inovação. No Rio de Janeiro, uma delas foi a **Ipanema Micro**, instalada na Rua Visconde de Pirajá, endereço que, em virtude da concentração de lojas especializadas em eletrônica e entretenimento eletrônico, acabaria se tornando uma pequena "meca" da cultura digital nascente.

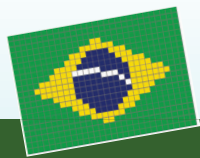
Cumprir dizer que a própria rua já possuía uma história curiosa dentro do universo dos videogames. Em vista da popularização dos consoles no início dos anos 80, a Visconde de Pirajá tornou-se reduto de algumas das primeiras **locadoras de cartuchos de Atari do Rio de Janeiro**, estabelecimentos por meio dos quais muitos jogadores tiveram acesso a jogos que dificilmente poderiam comprar. Sendo assim, não era exatamente surpresa que, em face desse ambiente já impregnado de eletrônica doméstica e experimentação tecnológica, uma loja dedicada aos microcomputadores encontrasse ali terreno fértil.

A Ipanema Micro foi inaugurada em dezembro de 1982 e, poucos meses depois, já aparecia em destaque nas páginas da revista Micro Sistemas. A reportagem apontava que a loja vinha operando

além das expectativas. Em apenas 4 meses de funcionamento, vendia cerca de cinquenta micros por mês, número expressivo para um período no qual esses equipamentos ainda eram considerados artigos caros e, para muitos consumidores, quase enigmáticos.

No balcão da loja, os protagonistas eram os computadores da **Microdigital**, especialmente o TK82-C, máquina "de entrada" que rapidamente se consolidou como um dos símbolos da primeira fase da microinformática brasileira. Todavia, o catálogo não se restringia a um único fabricante, pois também apareciam equipamentos da Digitus, da Unifon e da Microengenh, além de livros, revistas e softwares, itens que começavam a formar um pequeno ecossistema de conhecimento ao redor dessas máquinas.

Porém, o aspecto mais interessante da Ipanema Micro não residia apenas nas vitrines, estava no atendimento. Comprar um computador em 1983 era uma experiência bastante diferente da atual: o cliente levava para casa um equipamento fascinante, contudo, pouco familiar. Em face dessa realidade, muitas lojas simplesmente entregavam a caixa e desejavam "boa sorte". A Ipanema Micro adotava outra postura. Segundo a reportagem, o cliente recebia orientação prática sobre o equipamento, a qual incluía desde retirar o micro da embalagem até compreender os primeiros comandos. Havia também cursos de BASIC e demonstrações



NOSSA HISTÓRIA

que transformavam a venda numa espécie de iniciação tecnológica. O vendedor assumia quase o papel de mentor! A própria matéria recorria a uma metáfora saborosa ao descrever o espírito da equipe: algo próximo ao entusiasmo inventivo do **Professor Pardal**.

Esse ambiente didático combinava perfeitamente com o perfil do público que frequentava a loja. Grande parte da clientela era formada de jovens entre 14 e 20 anos, curiosos que começavam a descobrir que aqueles pequenos teclados de plástico podiam servir não apenas para jogar, mas para programar, experimentar e criar. Outro aspecto interessante era a tentativa de introduzir novas formas de pagamento. Em virtude do preço relativamente alto dos micros, a loja cogitava adotar um sistema inspirado no modelo americano conhecido como lay-away. Por meio dele, o cliente poderia reservar o equipamento e pagá-lo ao longo de alguns meses antes de levá-lo para casa. Desse modo, uma tec-

nologia que parecia distante tornava-se um pouco mais acessível.

Havia ainda planos de especialização em torno da linha TK, o que incluiria peças de reposição, consertos, cabos, livros e manuais. Em outras palavras, a loja buscava criar um pequeno centro de suporte dedicado àqueles computadores.

A Ipanema Micro fez parte de um momento muito específico da história brasileira da informática. Um período no qual a descoberta dos computadores acontecia de forma física e presencial, isto é, no interior das lojas, entre demonstrações improvisadas, revistas sobre o balcão e jovens curiosos esperando a vez de experimentar o teclado: o primeiro contato da juventude para com a microinformática.

J80



IPANEMA MICRO

A MAIS NOVA ATRAÇÃO DE IPANEMA

A Ipanema-Micro lança uma nova loja especializada em vendas de Micro-Computadores

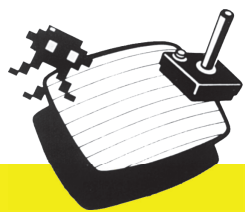
Visite-nos, a Ipanema-Micro garante a qualidade de sua compra e a certeza de uma entrega imediata.

- Várias modalidades de financiamento em até 24 meses.
- Leasing.

CURSOS DE BASIC
Horário noturno das 20.00 às 22.00 hs.
Aberto de 2ª a 6ª das 9.00 às 19.00 hs. e Sábado das 9.00 às 13.00 hs.

SOLICITE A VISITA DO NOSSO REPRESENTANTE

ENTREGA IMEDIATA



JOYSTICK



LASER GATES ↑↑↑↑↑

Imagic para Atari 2600 e compatíveis

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 10

Eduardo Antônio Raga Luccas

Jogos no "velho e bom" estilo "voe-e-atire" não são exatamente novidade no Atari 2600. Mas jogos com ação constante, vários obstáculos diferentes no caminho e um objetivo concreto por fase; isso sim é raro, e é o que teremos em Laser Gates, um dos melhores, e difíceis, jogos de nave para o nosso querido Atari 2600!

Como de costume, a história para ambientar o jogo: o Computador Críptico, que contém o sistema de defesa intergaláctico e manteve a paz nas milhares de Galáxias por 5 séculos, agora está com defeito! Com isso, 4 detonadores à prova de falha dentro do complexo do Computador Críptico iniciaram a contagem regressiva para a destruição do Universo! A única chance foi enviar a nave espacial Dante Dart para o complexo e enfrentar as quase impenetráveis defesas do Computador de modo a chegar nos detonadores e destruí-los antes que sejam ativados.

Portanto, o objetivo do jogo é guiar a nave Dante Dart pelo caminho, evitando e/ou destruindo

os obstáculos até chegar nos detonadores e destruí-los. O jogo tem 4 fases, cada vez mais rápidas e difíceis. A tela é dividida em 2 partes, na superior, onde acontece a ação do jogo, com scroll horizontal da direita para a esquerda, e a metade inferior, onde há os indicadores da nave e da missão: **SCORE**, o seu placar, **ENERGY**, a energia restante na Dante Dart, que vai diminuindo pois é a energia que mantém a nave; **SHIELDS**, os escudos que protegem a nave e vão diminuindo, caso ocorra alguma colisão ou seja alvejado pelos tiros inimigos, e, caso chegue a zero, o próximo impacto representará a destruição da Dante Dart; e **D-TIME**, que é o tempo que falta para a detonação da fase atual, e que se chegar a zero o detonador é acionado, o Universo é destruído e o jogo acaba... Detalhe que, à exceção do indicador do placar, os outros, quando estão chegando a um nível crítico, começam a piscar, ou seja, fique esperto porque o tempo, energia ou sua proteção estão acabando.

Durante o trajeto para dentro do complexo do Computador Críptico, a Dante Dart enfrentará diversos obstáculos e inimigos, que devem ser transpassados ou destruídos para prosseguir. Note que o tempo é essencial e não se pode ficar "enrolando" muito em cada um, pois o tempo e a energia são escassos. Os obstáculos são os Campos de Força, que podem ser de 3 tipos: os **Piscantes**, que aparecem e desaparecem em intervalos regulares e devem ser ultrapassados enquanto estão apagados; os **Esmagadores**, que se abrem e fecham verticalmente e, obviamente, devem ser ultrapassados enquanto abertos; e os **Fixos**, que têm uma abertura de tamanho fixo, mas que ficam subindo e descendo, e você deve guiar a Dante Dart para passar pela aber-

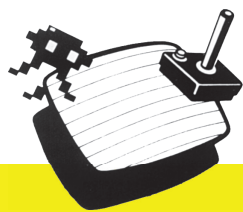
tura. Ainda em termos de obstáculos, temos as Colunas Compactas, paredes de espessura variável que devem ser perfuradas com os tiros da nave para fazer uma abertura a qual permitirá a passagem.

Já em termos dos inimigos que podem ter aguardando-o podem ser os **Radares Mortars**, estruturas fixas que parecem uma antena parabólica, mas que atiram em você; os **Comedores de Pedra** ("Rock Munchers"), **Mísseis Teleguiados** e os **Morcegos Mordedores** ("Byte Bats"), todos móveis, que vão atacar a sua nave e devem ser destruídos o quanto antes.

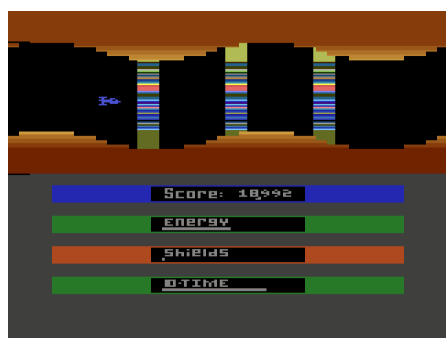


Vencidos todos os inimigos da fase, chegaremos ao detonador: uma estrutura vertical fixa com pinos e uma inscrição "6507", o que soa bem engraçado, pois o chip MOS 6507 é o microprocessador do Atari 2600, e que devem ser alvejados para destruí-lo. Cuidado, pois, segundo o manual original da Imagic para o jogo, há pinos-armadilha que, se atingidos duas vezes, detonam a bomba, encerrando o jogo. De qualquer modo, destruído o detonador, o marcador D-TIME é recarregado para o próximo, uma recarga de energia para você pegar aparece e começa a próxima fase, mais rápida e mais difícil.

Cada obstáculo ultrapassado dá 400 pontos, os inimigos variam



de 115 a 525 pontos, e destruindo o detonador você ganha - ahah - 6507 pontos! O toque em qualquer obstáculo tira 6 unidades do escudo. Ser atingido por um tiro dos inimigos tira 1 unidade. E a cada 10.000 pontos você ganha 6 unidades do escudo (você começa com 24 unidades, o máximo). E em cada fase, mais ou menos no meio dela, vem uma recarga (6 unidades) para o escudo.



Laser Gates não tem variações, somente uma, portanto a chave "Game Select" não tem uso, da mesma forma que as chaves de dificuldade, e a chave "Color-P&B" também não tem função neste jogo. A chave "Game Reset", como de praxe, inicia ou reinicia o jogo.

O jogo não é muito fácil. Mas é tudo questão de se "pegar a manha" de cada obstáculo. O mais difícil são as barreiras fixas, pois requerem precisão, já que qualquer toque nela, lá se vão 6 unidades do escudo. As outras é apenas questão de "timing". Já nas barreiras fixas você precisa ser rápido: concentre-se em um ponto (não saia atirando em qualquer local, pois não vai dar tempo), no centro usualmente, e abra um fresta, abaixe um pouco, abra outra e logo em seguida mais um "toquinho" da nave pra baixo e abra a terceira (3 são suficientes para a nave passar), posicione a nave no centro e passe. Apre-

da bem na 1ª fase porque nas seguintes, além de o deslocamento da tela ser mais rápido, as paredes vêm mais espessas.

Já os inimigos, fixos ou móveis, devem ser destruídos com um tiro da Dante Dart. Os Misseis Teleguiados são os mais chatos, não tem muito o que fazer senão aprender a manha, pois eles são rápidos. Porém, basta 1 tiro em qualquer um para destruí-lo.

Enfim, Laser Gates é um dos melhores jogos no estilo "voe-e-atire" do Atari. Rápido, difícil, exige concentração e destreza, mas é muito divertido e viciante! A Imagic realmente fez jogos sensacionais para o Atari, não é à toa que é a única que "briga pau-a-pau" com a Activision. Se você nunca jogou, experimente, vai adorar!



ENDURO RACER 1111

Sega para Fliperama

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 8

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Enduro Racer é um jogo de corrida de motocross desafiador, com gráficos vibrantes e uma convincente sensação de velocidade, algo que, em vista das limitações técnicas da época, evidencia o domínio da SEGA em termos de

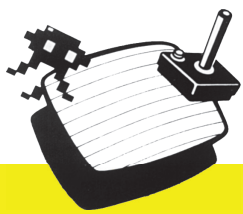
arcades. O uso de sprites escalonados (imagens bidimensionais que aumentam ou diminuem de tamanho para simular profundidade e distância) e a técnica de pseudo-3D criam uma perspectiva dinâmica da pista, com o cenário avançando em direção ao jogador de maneira fluida, reforçando-se a impressão de



deslocamento contínuo. As cores são intensas e bem contrastadas, variando conforme o ambiente, desde os tons terrosos dos desertos até os verdes densos da floresta, contribuindo para uma identidade visual clara em cada fase.

No campo sonoro, o jogo apresenta uma trilha energética, com composições que acompanham o ritmo acelerado da corrida e mantêm o jogador em constante estado de tensão. Os efeitos sonoros, por sua vez, cumprem papel importante: o ronco da motocicleta, as colisões e os saltos são reproduzidos de forma convincente, reforçando-se a imersão. Há, ainda, uma resposta auditiva imediata às ações do jogador, o que contribui para a sensação de controle e impacto.

O jogador controla um piloto em diversos cenários com terrenos variados, e a progressão se dá por meio de checkpoints, sendo crucial cruzar cada trecho dentro do limite de tempo. Ao todo, há 5 fases distintas, que abrangem campos abertos, dois tipos de deserto, um lago



JOYSTICK

em meio à floresta e uma praia, cada qual com suas particularidades de terreno e visibilidade.

A jogabilidade é um dos pontos altos. Inicialmente intuitiva, revela-se progressivamente exigente: é necessário equilibrar velocidade e precisão, desviando-se de obstáculos como árvores, placas laterais e pedras, além de evitar colisões com outros competidores. Os saltos sobre troncos e barreiras de areia introduzem uma camada adicional de habilidade, exigindo cálculo de tempo e posicionamento. Os chamados "Wheelies", quando a moto se projeta no ar, constituem um elemento estratégico, pois permitem manter a velocidade e superar trechos críticos da pista.

Sendo assim, Enduro Racer se destaca com gráficos expressivos, áudio eficiente e jogabilidade responsiva, os quais se combinam para criar uma simulação estilizada de motocross, acessível e desafiadora.



シェフ (CHEF) ↓↓↓↓↓↓

Nintendo para Game&Watch

Gráficos/Som: 8

Ação/Controles: 9

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Assuma o controle de um atrapalhado cozinheiro, movimen-

tando-o agilmente da esquerda para a direita - e vice-versa. Colete os alimentos (bife, linguiça, peixe e frango (apenas no GAME B)), apanhando-os com a frigideira e jogando-os para cima como um malabarista. Ganha-se um ponto a cada item coletado. Se um deles cair, perde-se uma vida (de três). Um gato brincalhão ao lado esquerdo da tela, numa prateleira, tenta atrapalhar, espetando o alimento mais à esquerda com um garfo e fazendo com que esse demore mais a cair, isto é, o felino torna a queda imprevisível. Sempre que um alimento atinge o chão, um ratinho engraçado - segurando garfo e faca! - corre, apanha e come a comida.



No GAME A, há três posições que podem ser ocupadas pelo cozinheiro, que lida com três alimentos simultaneamente; no B, há quatro posições e, portanto, quatro alimentos ao mesmo tempo. Como de costume, o gameplay se torna mais rápido com o passar do tempo. Aos 200 e aos 500 pontos, as vidas do jogador são restituídas. O cenário (fixo) é bonitinho e colorido, os personagens e os objetos móveis (LCD) são bem desenhados e engraçados, e os efeitos sonoros, como sempre, dão um tom frenético ao CHEF.

Reza a lenda que Gunpei Yokoi observou o funcionário de uma rede de fast-food, o qual virava panquecas numa frigideira, e imediatamente teve a ideia para CHEF. Aliás, as duas letras do código

go, FP, são as iniciais de Frying Pan ("frigideira" em inglês), que também era o título provisório do game durante o desenvolvimento. Curiosidade: o ícone do alarme é a chaleira preta ao lado esquerdo da tela que, quando dispara, apita e solta vapor!

Mecânica de jogo: Malabarista.

Série: Wide Screen.

Código: FP-24.

Display: Cristal líquido.

Jogadores: Um.

Controles: Dois botões de pressão (esquerda e direita).

Baterias: Duas do tipo LR43 (dióxido de manganês alcalino).

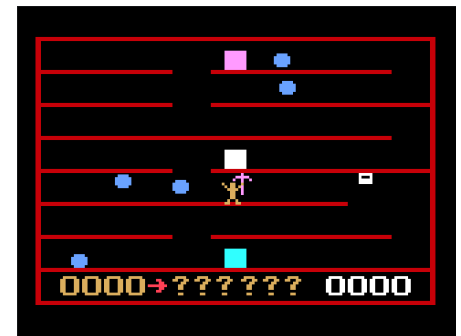
Lançamento no Japão: Setembro de 1981.

Ordem de produção: 12.º modelo.

Visto no Brasil à época: Sim.

Preço (1981): ¥6000 / Valor corrigido: ¥8800 (aprox. R\$350).

Valor atual (2025): R\$500 (aparelho apenas) ~ R\$3000 (novo na caixa).



DIDI NA MINA ENCANTADA ↓↓↓↓↓↓

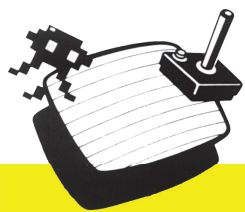
Philips para Odyssey

Gráficos/Som: 7

Ação/Controles: 8

Eduardo Antônio Raga Luccas

Inaugurando na seção Joystick Iminhas análises para jogos do Odyssey, console muito querido de muitos aqui no Brasil, pois até ago-



JOYSTICK

ra eu não havia publicado análises de jogos para ele aqui na Jogos 80. Então, vamos lá, e procurarei trazer mais jogos daqui em diante, sendo possível até os lançamentos, quem sabe?!

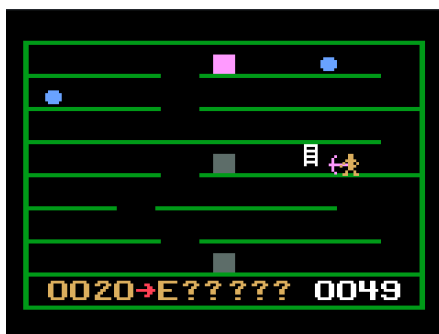
Bem, mas estreando temos um dos jogos mais amados do console aqui no Brasil, e que de fato é muito divertido, o "Didi na Mina Encantada"!

Este jogo foi uma grande, enorme sacada da Philips do Brasil! O jogo original chama-se "Pick Axe Pete", algo como, numa tradução livre para o Português, "Pedro Picareta"; contudo, graças à perspicácia do pessoal de marketing e produto da Philips do Brasil na época, e a gigante e feliz coincidência do lançamento do filme dos Trapalhões na exata mesma época, intitulado "Os Trapalhões na Serra Pelada", o qual encaixava-se como uma luva no enredo do jogo, convergiu para o título do cartucho! O pessoal da Philips entrou em contato com a Renato Aragão Produções, conseguiu o licenciamento, com a anuência do próprio Didi, segundo reportagens da época, e o jogo se tornou um dos maiores sucessos do Odyssey aqui no Brasil!

Claro que isto deveu-se não só ao título e aos Trapalhões, mas também porque o jogo é bem divertido! Nele, Didi está dentro da Mina, a qual contém várias plataformas, pedras rolando, picaretas, portais de passagens para outras seções da Mina e a chave, a qual permite que se abra a porta, levando Didi a outras partes da Mina Encantada.

O objetivo do jogo, portanto, é conduzir Didi através das plataformas, em busca de ouro, o que se obtém, de acordo com o Manual oficial da Philips, quebrando as

pedras com a picareta. Mas note que a picareta é temporária: ela desaparece depois de algum tempo. Neste caso, deve evitar as pedras, pulando (use o botão ACTION do joystick) ou abaixando (joystick para baixo). Paralelamente, deve-se ir em busca da chave de portal, para que ele possa passar para outras seções da Mina e assim continuar a busca e coleta de mais ouro, cada Mina ficando mais difícil.

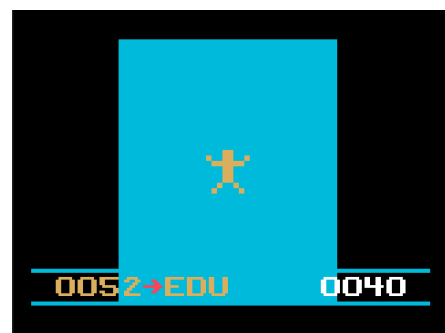


Quando duas pedras se chocam ela, podem liberar ou uma nova picareta ou a chave. Didi deve ir em busca delas, podendo caminhar entre as plataformas através das escadas, que ficam aparecendo e sumindo aleatoriamente, entre os andares. Uma vez obtida a chave, pode-se entrar dentro de uma das 3 portas existentes (um quadrado que fica no centro da plataforma, em cima, no meio e na plataforma inferior), no que Didi será transportado para uma nova seção da mina (após uma pequena animação, que é bem legal!). Um detalhe interessante é que a cor da nova Mina será a cor do portal no qual Didi entrou.

O jogo utiliza o joystick esquerdo, a alavanca controla Didi nas quatro direções e diagonais, e o botão ACTION faz com que o Trapalhão pule. Para se abaixar, puxe a alavanca para baixo. Ao inserir

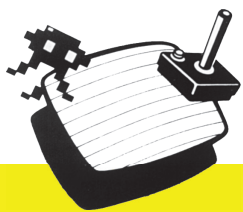
o cartucho e aparecer o "SELECT GAME", digite qualquer número, indiferentemente. A cada desvio de uma pedra, você ganha 1 ponto, quebrando a pedra e descobrindo o ouro, 3 pontos, apanhando uma nova picareta, recebe 5 pontos, pegando a chave, você leva 10 pontos e, finalmente, entrando no portal, você soma 20 pontos.

Didi na Mina Encantada é muito divertido. A jogabilidade é ótima, o personagem se move sem dificuldades, é fácil guiá-lo para cima e para baixo. No início do jogo, Didi começa com uma picareta, aproveite para quebrar quantas pedras puder. Fique atento com o som, quando a picareta começa a desaparecer, ela começa a ficar "tracejada" e fica um som característico. É preciso atenção, pois, se a picareta sumir e uma pedra vier logo na sequência e lhe atingir, você morre. Esteja alerta também quando surgir a chave: ela usualmente "sobe" e fica no alto da tela, mas por poucos segundos, depois começa a desaparecer (tal qual a picareta, com o



mesmo efeito sonoro, inclusive), e aí só aguardando outra. Assim, procure ficar sempre por volta do centro da Mina, e quando surgir a chave corra para pegá-la. Lembre-se: atravessar o portal é o que concede mais pontos no jogo! As escadas são uma dificuldade extra, pois elas sempre ficam trocando de lugar ra-





pidamente, mas você pode subir em uma mesma que ela esteja quase sumindo (pule para alcançar). Cuidado quando estiver sem a picareta, evite as pedras pulando-as ou abaixando-as, enquanto procura um caminho. Cair pelos buracos da plataforma não tira suas vidas, apenas vai atrasá-lo. E evite tentar entrar nos portais sem estar com a chave. Didi ficará momentaneamente sem controle e poderá ser lançado contra uma pedra, que é fatal. Se precisar passar para o outro lado, pule o portal.

Um aspecto dos jogos do console da Philips que pode provocar certa estranheza, principalmente se você está acostumado com a "mecânica" dos jogos de Atari, e mesmo do Colecovision e Intellivision, para citar os consoles da mesma época: você tem apenas 1 "vida". Isso é uma característica muito interessante, aliás, dos jogos do Odyssey, especialmente os jogos da "leva" mais "antiga" (pode observar a mesma coisa em outros jogos, como o Come-Come, Senhor das Trevas, OVNI, etc.): você tem apenas 1 vida e a partida termina ao perdê-la, iniciando-se outra. Quando isso acontece você pode digitar seu nome (até 6 letras), as quais ficam na base da tela junto com o seu placar, caso tenha marcado o maior até então. Isso é algo bem bacana de vários jogos do Odyssey, que estimulam a competitividade (todos ficam querendo "bater" o recorde para poder colocar o nome na tela). Além do que foi muito explorado na época nas propagandas do Odyssey: o famoso "teclado alfanumérico"!

Enfim, Didi na Mina Encantada foi um enorme acerto da Philips do Brasil para Odyssey, é um dos jogos mais conhecidos pelos fãs e até para quem não é entusiasta da plataforma, fez enorme sucesso, ao

mesmo tempo em que é um jogo muito divertido. Título indispensável, sem dúvida.



CAPTAIN BLOOD ↓↓↓↓

*Infogrames para Atari ST (e outros!)
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 9*

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Lançado em 1988 pela francesa Lexxos, selo da ERE Informatique, Captain Blood é uma obra singular no panorama da microinformática europeia, frequentemente lembrada como uma experiência sensorial e conceitual à frente de seu tempo. Publicado pela Infogrames, o título chegou inicialmente ao Atari ST, sendo posteriormente convertido para uma ampla gama de sistemas, tais como Amiga, Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC e MS-DOS.

A premissa é, por si só, comum: o jogador assume o papel de Bob Morlock, um designer de jogos que, ao testar sua própria criação, acaba aprisionado dentro dela. Um acidente o fragmenta em múltiplos clones espalhados pela galáxia e a sobrevivência passa a depender da eliminação dessas cópias, cada uma detentora de parte de sua essência vital.

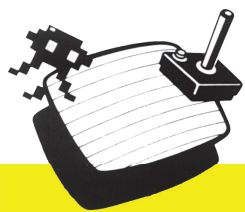
Do ponto de vista visual, Captain Blood impressiona pela estética orgânica e alienígena, fortemente

inspirada em traços biomecânicos que remetem à obra de H. R. Giger. As superfícies planetárias são geradas por meio de fractais (imagens criadas a partir de cálculos matemáticos repetitivos, capazes de produzir formas complexas e aparentemente orgânicas), o que confere variedade e imprevisibilidade aos cenários. A sensação é a de se explorar um universo verdadeiramente estranho, onde cada planeta possui identidade própria, tanto em forma quanto em atmosfera. No campo sonoro, o jogo se destaca pela trilha de Jean-Michel Jarre, cuja música, derivada da composição Ethnicolor, reforça o caráter etéreo e futurista da experiência. Os efeitos sonoros, por sua vez, são minimalistas, porém, eficazes, contribuindo para uma ambientação que oscila entre o contemplativo e o inquietante.

A jogabilidade é, talvez, o aspecto mais inovador e também desafiador. Em vez de ação direta, o jogo se estrutura em torno da comunicação com formas de vida alienígenas por meio do sistema UPCOM (interface baseada em ícones que representam conceitos, permitindo-se a construção de "frases" simbólicas). Cada espécie possui comportamentos e reações distintos, exigindo-se, do jogador, não apenas lógica, mas uma espécie de sensibilidade interpretati-



va, quase linguística. A exploração se dá a partir da nave orgânica



Ark, de onde o jogador viaja entre planetas, envia sondas às superfícies e estabelece contato com os habitantes locais. A obtenção de informações depende da forma como se conduz o diálogo, podendo envolver persuasão, ameaça ou negociação. Há ainda elementos estratégicos, como a possibilidade de destruir planetas ou transportar criaturas para a nave, decisões que podem comprometer irremediavelmente o progresso.

Outro elemento digno de nota é a deterioração progressiva do protagonista: à medida em que o tempo passa, os efeitos da fragmentação tornam-se mais evidentes, traduzidos visualmente em distorções na interface e dificuldade crescente de controle, o que introduz uma camada adicional de tensão e urgência à experiência.

Em muitas das edições, Captain Blood era acompanhado de uma pequena noveleta impressa, a qual expandia o universo narrativo e fornecia contexto adicional à trama. Tal recurso, bastante comum na produção europeia da época (vide *Weird Dreams* nesta edição), reforçava o caráter literário e conceitual da obra, convidando o jogador a uma imersão que transcendia a própria tela do computador.

Em virtude da proposta pouco convencional, o jogo dividiu opiniões à época: enquanto alguns críticos elogiaram a originalidade, a atmosfera e a ambição estética, outros apontaram a interface e a jogabilidade como excessivamente obscuras. Ainda assim, o jogo alcançou sucesso comercial considerável, com mais de 100 mil cópias vendidas, consolidando-se como um dos títulos mais marcantes da produção europeia dos anos 1980.

Sendo assim, Captain Blood permanece como um exemplo raro de videogame que se aproxima da arte experimental, no qual narrativa, estética e mecânicas se entrelaçam de maneira pouco convencional, desafiando o jogador não apenas em termos de habilidade, mas também de interpretação e imaginação.



PREHISTORIC ISLE IN 1930 ▴ ▴ ▴ ▴

SNK para Fliperama

Gráficos/Som: 9

Ação/Controles: 7

Marcus Vinicius Garrett Chiado

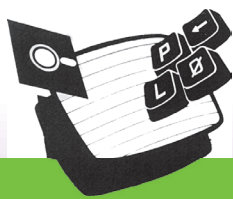
Lançado em 1989 pela SNK, este jogo transporta os jogadores a uma aventura inusitada: ambientado nos anos 1930, combina elementos de shoot 'em up horizontal às temáticas de ficção científica e de paleontologia, pondo os jogadores no papel de pilotos de hidroaviões, da Marinha dos EUA, que enfrentam uma variedade impressionante de dinossauros. As criaturas habitam uma ilha misteriosa, nas Bahamas, onde as aeronaves investigam o sumiço inexplicável de embarcações naquela região. De pterodáctilos a tiranossauros gigantes, cada bicho representa um desafio único, exigindo-se diferentes estratégias de ataque e de esquiva.

Há gráficos vibrantes e detalhados para a época, bem como animações fluidas e cenários de fundo, particularidades que favorecem a sensação de perigo constante. O gameplay ainda apresenta um sistema de power-ups que permite melhorar o armamento dos aviões. A dificuldade é desafiadora, exigindo-se coordenação e reflexos rápidos para que se sobreviva aos ataques implacáveis dos dinossauros. Com premissa original e jogabilidade envolvente, consolidou-se como uma experiência singular nos fliperamas.



Infelizmente, Prehistoric Isle in 1930 acabou restrito aos arcades, não recebendo conversões para computadores ou consoles domésticos - a ele - contemporâneos. Cumpre dizer que o título só viria a reaparecer, anos mais tarde, por meio de relançamentos digitais e coletâneas da SNK já em plataformas modernas, fato que o distancia do fenômeno típico dos anos 1980: quando sucessos dos fliperamas eram rapidamente adaptados para os equipamentos que tínhamos em casa.

J80



ATARI 7800 PROSYSTEM



Micael XBr (VGDB)

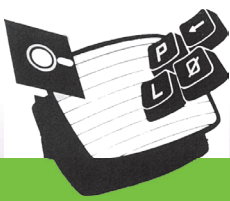
Anunciado pela Atari em 21 de maio de 1984 por US\$ 140 (cerca de US\$ 450 em valores de 2026), o **Atari 7800** chegou cercado de expectativas. O console contava com uma CPU personalizada capaz de exibir até 100 objetos simultaneamente na tela e trabalhar com uma paleta de 256 cores, características bastante avançadas para a época. Outro grande diferencial era sua compatibilidade com a vasta biblioteca de jogos do Atari 2600. Apesar dessas qualidades, o 7800 acabaria se tornando um dos consoles mais subestimados e menos lembrados da história da Atari.

Desenvolvido pela empresa General Computer Corporation, o Atari 7800 tinha tudo para substituir o Atari 5200. Os primeiros consoles de produção já estavam sendo fabricados quando ocorreu a venda da divisão de consumo da Atari para Jack Tramiel, fundador da Commodore International. Tramiel havia acabado de sair da Commodore após uma disputa interna e queria transformar a Atari em uma empresa focada principalmente em computadores domésticos. Ao assumir o controle, ele encontrou um mercado de videogames em colapso, grandes estoques encalhados de jogos de toda linha 2600 e 5200,

além de contratos que considerava desfavoráveis, fora diversos projetos em andamento que não pareciam ter um foco com o mercado da época. Por isso, o lançamento do Atari 7800 foi imediatamente interrompido.

Um dos maiores obstáculos envolvia os contratos firmados pela antiga Atari. O Atari 7800 utilizava tecnologia criada pela General Computer Corporation. Pelo acordo original, a Atari deveria pagar royalties sobre cada console vendido. Tramiel não gostava desse tipo de compromisso financeiro de longo prazo e decidiu renegociar os contratos. Nesse mesmo período, ocorreu o grande colapso da indústria dos videogames. Os lojistas reduziram drasticamente seus pedidos de consoles e jogos. No final de 1984, apenas Atari, Coleco e Mattel ainda lançavam produtos para seus sistemas já existentes, sem nenhum novo console importante previsto para o mercado. A Atari passou os dois anos seguintes resolvendo questões internas e, finalmente, lançou o Atari 7800 em 1º de maio de 1986.

Enquanto isso, a Nintendo iniciou o lançamento gradual do NES nos Estados Unidos. Quando os resultados começaram a aparecer, a Atari percebeu que o mercado de consoles estava se recuperando muito mais rápido do que o esperado. Isso



convenceu Tramiel a finalmente colocar o Atari 7800 à venda, o qual chegou oficialmente às lojas em maio de 1986. O problema era que o hardware já tinha quase dois anos de atraso, com apenas três jogos acompanhando o lançamento. Tramiel também não quis investir em marketing e muito menos contar com grandes lojistas para distribuir o produto, praticamente o oposto de como foi o Atari 2600. Em 1984, foram anunciados 12 jogos e também um cartucho especial de pontuação máxima, que permitiria aos jogadores salvar seus recordes pela primeira vez, porém, nada disso aconteceu no lançamento tardio.

A Estratégia de Baixo Custo

A Atari Corporation, de Tramiel, tinha uma filosofia muito diferente da antiga Atari. Em vez de investir pesadamente em marketing e desenvolvimento, a empresa buscava custos reduzidos e aproveitamento de tecnologias existentes. Isso explica por que o 7800 continuou usando o chip de som do Atari 2600 e por que muitos jogos demoraram para ser lançados. Mesmo com uma gama enorme de grandes títulos de arcade, o marketing da Atari não parecia claramente interessado em mostrar isso em comerciais de TV. O 7800 recebeu excelentes versões de jogos como Xevious, Joust, Food Fight, Robotron: 2084 e Ms. Pac-Man. Muitas delas eram superiores às versões existentes para outros consoles da época, porém, os lojistas, desconfiados da Atari devido às promessas e aos anúncios anteriores que nunca se cumpriram, não faziam pedidos desses cartuchos. Dessa forma, o console acabou tendo pouca relevância no mercado da época.

Como é o Pro System?

Em termos gráficos, o 7800 era uma excelente máquina para seu tempo. Em alguns aspectos, conseguia rivalizar e até superar o NES e o Sega Master System. Seu principal problema era o som, pois utilizava o mesmo chip de áudio do Atari 2600. Para

VIDEO GAME SYSTEMS

2600 7800

The 2600 System

The world's best-selling video game system is more attractive than ever at its new under \$50 retail price. Over 20 million units are already in people's homes and millions more continue to be sold each year. The home videogame business never really went away—and Atari is supporting it 100% once again. The huge installed base creates a growing opportunity for after-market sales of software. New titles are on the way from major names like Atari and Activision. The latest arcade hits are once again coming for the 2600.

The 2600 has now been cosmetically re-designed for a more compact size that consumers will love. With a new box complete with carrying handle that gives this unit portability in keeping with its small size and light weight. Promotion and major media support is sure to generate continued consumer awareness to insure that the buying public takes advantage of this fantastic value in family entertainment.

New 7800 System

Now, a true state-of-the-art video game system at an extremely low price point will mean big volume and profit opportunities for you. Atari continues to license the hottest game titles and translate them for this exciting system. Packed with the 7800 is Yoko Position II, a best-selling arcade title exclusively available for the 7800. The Atari 7800 video game system—the perfect trade-up product for your 2600 owners.

Besides the high resolution 7800 software titles the console also plays existing 2600 software.

from Atari and other video game suppliers—no adapter required. This gives the 7800, by far, the largest software library for any video game system.

Atari continues to license the hottest game titles and translate them for this exciting system. Packed with the 7800 is Yoko Position II, a best-selling arcade title exclusively available for the 7800.

The Atari 7800 video game system—the perfect trade-up product for your 2600 owners. Besides the high resolution 7800 software titles the console also plays existing 2600 software.



ATARI VIDEO GAMES—THE BEST LOW-PRICED FUN IN THE WORLD.



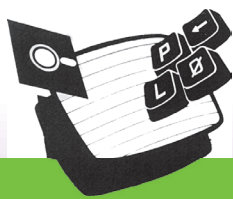
contornar essa limitação, alguns desenvolvedores

incluíram o chip sonoro POKEY, originalmente usado no Atari 5200, diretamente nos cartuchos. Isso permitiu uma qualidade sonora muito superior em determinados jogos. Além disso, as adaptações de jogos de arcade para o sistema eram de excelente qualidade. Porém, faltou o investimento em marketing necessário para competir com a Nintendo.

Propaganda do Atari 2600 e 7800.

O Atari 7800 é compatível com praticamente toda a biblioteca de jogos do Atari 2600. Além disso, todos os controles e acessórios do Atari 2600 também funcionam no console. O sistema possuía ainda seus próprios controles, chamados Proline, criados para corrigir problemas do controle do Atari 5200. Eles possuem dois botões independentes, mas seu formato alongado não é considerado muito confortável nem oferece grandes vantagens durante o gameplay.

Durante muitos anos, o console foi ignorado por causa de sua biblioteca relativamente pequena e pela maior popularidade de outros consoles da própria Atari. No entanto, existem quase 60 jogos lançados para o sistema - e muitos deles são realmente bons. Para quem está começando uma



coleção de videogames clássicos, o 7800 é uma ótima opção. Muitos de seus jogos ainda podem ser encontrados lacrados (e nas caixas) sem grande dificuldade. Apenas alguns títulos são realmente raros e nenhum deles costuma ser considerado impossível de se adquirir para um colecionador comum.

Fora da América do Norte, ele teve um desempenho um pouco melhor. As versões vendidas em

Características	Cartucho Atari 2600	Cartucho Atari 7800
Processador (CPU)	Modo 6507	6502C personalizado
Memória RAM	128 bytes	4 KB de alta velocidade
Memória ROM	6 KB	52 KB
Velocidade da CPU	1,19 MHz	1,79 MHz
Velocidade gráfica	3,58 MHz (TIA)	7,16 MHz (Maria)

outros países incluíam o jogo Asteroids gravado diretamente na memória interna do console, tornando esses aparelhos especialmente interessantes para colecionadores norte-americanos. Na Austrália e na Nova Zelândia, o console era acompanhado de um cartucho 32 em 1. Embora esse cartucho fosse basicamente uma coleção de jogos do Atari 2600 com outra apresentação, ele também se tornou um item bastante procurado por colecionadores. Curiosamente, ao longo dos anos, foram encontrados muito poucos protótipos do Atari 7800 quando comparados aos muitos protótipos descobertos do 2600. A emulação do sistema só se tornou mais acessível recentemente e, diferentemente de quase todos os outros consoles clássicos, praticamente não houve muito desenvolvimento de novos jogos para ele.

Por esses motivos, o Atari 7800 acabou sendo negligenciado não apenas durante sua vida comercial, mas também pela própria comunidade de colecionadores e entusiastas de videogames antigos. Ainda assim, muitos acreditam que esse console merece mais reconhecimento e esperam que ele conquiste novos admiradores, talvez até recebendo novos jogos no futuro e ganhando uma segunda oportunidade para mostrar seu valor.

Como o Atari 7800 se Adapta ao Cartucho Utilizado?

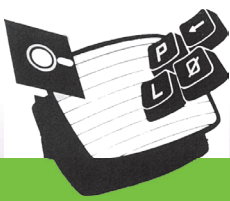
Uma das características mais interessantes do Atari 7800 é sua capacidade de funcionar praticamente como dois consoles em um. Dependendo do cartucho inserido, ele ativa componentes diferentes para garantir total compatibilidade com os jogos do Atari 2600 ou para aproveitar os recursos mais avançados dos jogos desenvolvidos especificamente para o 7800. Ao ser ligado, o aparelho inicia-se normalmente em modo Atari 2600. Em seguida, ele verifica uma área específica da memória do cartucho: se encontrar o código de identificação correto, ativa automaticamente o modo 7800. Durante

esse processo, uma pequena ROM interna exibe o tradicional logotipo da Atari na tela.

Os Chips "Tia Maria"

Quando um jogo de Atari 2600 é utilizado, o sistema opera com o processador em modo 6507, que é a forma do 6502 "em repouso". As duas principais diferenças são que, nesse modo, ele consegue acessar apenas 8 Kbytes de memória e não possui linhas de interrupção conectadas. O gráfico e o som são produzidos pelo mesmo chip Stella do Atari 2600, agora chamado apenas de "Tia" (Television Interface Adaptor), ou seja, seu nome técnico.

Então, ao detectar o cartucho do 7800, ele aciona o modo completo do processador 6502C (o antigo "Sally" com C de custom) e, para gráficos, utiliza o chip Maria. O maior avanço deste modo está no sistema gráfico. Ele utiliza DMA (Acesso Direto à Memória), permite que o chip gráfico trabalhe de forma independente e aproximadamente 4 vezes mais rápido que o processador principal. Isso deixa a CPU livre para executar outras tarefas, resultando em jogos mais complexos e com mais elementos na tela. Já o áudio praticamente não mudou em relação ao Atari 2600, pois continua sendo gerado pelo

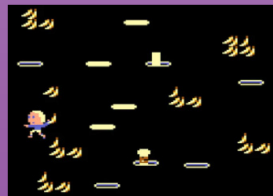


chip Tia, formando-se o combo de nome maravilhoso: "Tia Maria". A única exceção é o jogo Ballblazer, que possuía seu próprio chip de som instalado diretamente no cartucho, oferecendo uma qualidade sonora superior (*Nota do Editor: na realidade foram 3 cartuchos do Atari 7800 que contêm chip de som no cartucho: Ballblazer, Commando e Tiger Heli, em termos de jogos oficialmente lançados*).

Os Jogos

O Atari 7800 possui uma biblioteca que combina diversos estilos, com os clássicos de arcade e sucessos originais:

Food Fight: Amplamente considerado o melhor jogo do sistema, esta conversão de arcade apresenta ação frenética e viciante, em que você corre mais rápido que os chefs e atira tortas.



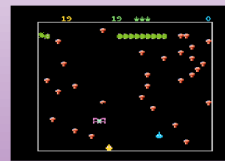
Robotron: 2084: Um fenomenal jogo de tiro, com dois joysticks, que utiliza o poder de processamento gráfico da GTX 7800 para lidar com uma ação massiva na tela (suporta controle com 2 joysticks).

Alien Brigade: Um dos melhores jogos de tiro, com pistola de luz, para consoles de 8 bits, oferecendo mecânicas e visuais excelentes.



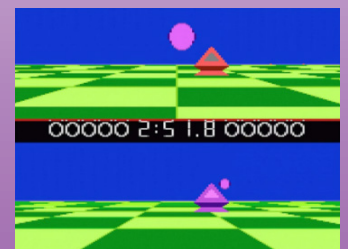
Ms. Pac-Man: Um clássico do console, muito elogiado por ser uma adaptação extremamente precisa, rápida e sólida do sucesso dos arcades.

Ninja Golf: Uma mistura maluca, mas adorada, em que você luta contra inimigos e joga golfe para chegar ao buraco.



Centipede: Uma conversão vibrante e dinâmica que aprimora significativamente as antigas adaptações para o Atari.

Ballblazer: Desenvolvido pela Lucasfilm Games, é um jogo de esportes futurista de ficção científica "1 contra 1" altamente elogiado. Combinando a mecânica acelerada do air hockey à condução de hovercrafts em primeira pessoa, ele oferece gráficos 3D fluidos, jogabilidade competitiva profunda e um impressionante chip de som integrado.



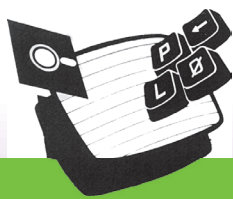
Algumas empresas, sobretudo nos EUA, vêm lançando jogos em esquema homebrew, embora em menor quantidade se comparados aos lançamentos para outras plataformas. Selos como AtariAge e Opcode Games, por exemplo, têm atuado no 7800.

Os acessórios do Atari 7800

Embora o 7800 seja compatível com a grande variedade de acessórios e periféricos do Atari 2600, poucos equipamentos foram desenvolvidos exclusivamente para ele. O mesmo acontece com os protótipos: ao longo dos anos, foram encontrados poucos jogos inéditos e apenas alguns projetos de hardware que nunca chegaram ao mercado. Mesmo assim, entre esses raros itens existem algumas peças bastante interessantes para colecionadores e entusiastas.

Atari 7800 Pro System

O Atari 7800 foi lançado em diferentes versões. A principal diferença entre elas é a presença de uma porta de expansão no lado esquerdo do console, encontrada apenas nos primeiros modelos.



Apesar disso, nenhum acessório ou equipamento oficial foi lançado para utilizar essa conexão. Algumas versões mais recentes também apresentam problemas de compatibilidade com certos jogos do Atari 2600, entre eles Robot Tank, Decathlon, Space Shuttle, Time Pilot, Kool-Aid Man e os títulos que utilizam o acessório Supercharger.

Controle Atari Proline

Este é o controle criado especialmente para acompanhar o Atari 7800. Seu principal diferencial é possuir 2 botões de ação independentes, algo incomum na época. No entanto, seu formato pouco ergonômico acaba tornando o uso desconfortável durante longas sessões.



Controle Pad Atari



Parecido com o controle do NES, este controle foi incluído com o Atari 7800 nas versões vendidas na Europa. Embora seja raro nos Estados Unidos,

ele pode ser encontrado com relativa facilidade no mercado europeu. Porém, a versão vendida separadamente, em sua própria embalagem, foi produzida em quantidades muito limitadas, tornando-se uma peça bastante difícil de se encontrar atualmente.

Cartucho Atari High Score

Anunciado junto com o Atari 7800 em 1984, este acessório nunca chegou a ser lançado oficialmente pela Atari.



Anos depois, em 2000, o projeto foi recuperado por Curt Vendel e Gary Rubio, que produziram uma edição limitada para colecionadores e fãs do console. O acessório consiste em um cartucho que permite salvar pontuações máximas, mas funciona apenas com alguns jogos específicos.

Pistola do Atari XE



A Atari nunca lançou uma pistola óptica exclusiva para o Atari 7800. Por isso, os usuários que queriam jogar títulos compatíveis com esse acessório precisavam

utilizar a pistola XE, que funciona perfeitamente com o console.

Pistola Best Gold Components

Disponível na Best Electronics, esta pistola é compatível com o Atari 7800 e foi produzida por uma empresa que atua há muitos anos na distribuição de produtos relacionados à Atari.



Controle Best Gold Components



Disponível na Best Electronics, este controle é semelhante ao controlador padrão do 7800, mas é um pouco mais robusto e também possui disparo automático.



Joystick Telegames Quick Fire

Embora seja parecido com a forma de jogar do controle da Atari 2600, possui a função de disparo rápido e o botão na ponta da alavanca era muito popular na época.



Controle Telegames 7800 Super Deluxe

Este controle foi fabricado pela Sears como uma alternativa ao joystick original do Atari 7800. Seu principal diferencial é a função de "Disparo Rápido".

Atari 7800 to 5200 Prototype adapter

Apresentado na CES 1984 juntamente com o Atari 7800. Aparentemente, é um adaptador de cartucho do Atari 2600 com componentes internos do modelo 7800 para rodar os novos jogos. Nunca lançado.



Console protótipo Atari 7800

Um dos protótipos conhecidos foi feito em plástico transparente para apresentação do console. Porém, nunca foi comercializado dessa forma.



Protótipo de teclado para Atari 7800

Anunciado junto com o Atari 7800, este teclado nunca chegou a ser lançado oficialmente. Ele seria conectado à segunda porta de controle do console e teria a função de



transformá-lo em um computador doméstico mais completo. A ideia era permitir o uso de diversos periféricos da linha de computadores Atari 400 e 800, embora os programas desses computadores continuassem incompatíveis com o sistema. O acessório também seria vendido acompanhado da linguagem BASIC e de um programa de edição de texto chamado VideoWriter.

O Atari 7800+

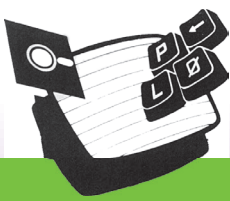
Em 2024, a Atari lançou o Atari 7800+ por US\$ 130 utilizando os emuladores de código aberto Stella e ProSystem para re-



produzir o hardware do 7800 original, o que torna os cartuchos jogáveis numa tela moderna. Com 80% do tamanho do 7800 original, usa HDMI e suporta tanto a proporção widescreen quanto a 4:3. Vem com um controle sem fio e um cabo USB-C, é compatível com quase todos os cartuchos originais do Atari 2600 e 7800 e constitui uma bela homenagem aos 40 anos do console.

O Legado

O Atari 7800 vendeu aproximadamente entre 3 e 4 milhões de unidades durante sua vida comercial. Não foi suficiente para competir com o NES, mas o console conquistou uma base fiel de fãs. Muitos historiadores de videogames acreditam que, se o 7800 tivesse sido lançado em 1984, ele teria tido uma chance muito maior de disputar espaço com o NES e o Master System. O atraso de



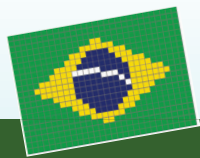
quase dois anos agravou uma situação que já não era favorável. Em virtude do desgaste acumulado pela Atari após a crise do mercado norte-americano de videogames, esperava-se um grande esforço de marketing para reconstruir a imagem da empresa e apresentar o Atari 7800 ao público. Jack Tramiel, contudo, optou por uma estratégia muito mais conservadora, tanto na promoção do console quanto na recuperação da marca.

Anos depois, porém, a abordagem seria diferente. No início da década de 1990, a Atari investiu

pesadamente na divulgação de outro videogame desenvolvido pela General Computer Corporation. Nesse novo projeto, não faltariam bits no processador, o lançamento ocorreria antes de parte da concorrência e a campanha publicitária seria muito mais agressiva. Tratava-se do Jaguar, mas essa já é outra história...

J80





Mais

DYNACOM

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Na edição de número 20 da Jogos 80, entrevistamos dois antigos funcionários da Dynacom, Diamantino Sardinha e Zeno Bocardo, que estiveram na empresa praticamente desde o início. Hoje, a fim de complementar diversos "causos" e várias curiosidades a respeito da companhia em questão, apresentamos informações preciosas, oriundas da recente entrevista feita por Cleber Marques (WarpZone) ao Sr. Gabriel Almog, vindas diretamente da boca do "chefão". Divirtam-se!

Os Primórdios

A história de Gabriel Almog e da Dynacom começa muito antes de qualquer cartucho de Atari ser aberto sobre uma bancada ou de qualquer joystick ganhar forma num molde de injeção plástica. Ela surge de deslocamentos forçados, atravessa fronteiras políticas e tecnológicas, e passa por ambientes em que precisão e responsabilidade eram questões de vida ou morte.

Gabriel nasceu em Alexandria, no Egito, e sua infância foi marcada pela ruptura. A família foi obrigada a deixar o país e passou por campos de refugiados em Marselha, na França, até conseguir emigrar para Israel por intermédio da Agência Judaica. Essa experiência inicial de deslocamento e reconstrução parece ter moldado uma característica que o acompanharia por toda a vida: a capacidade de operar em ambientes adversos e criar soluções onde não havia estrutura pronta.

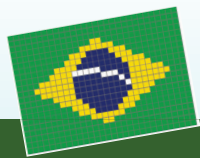
Em Israel, formou-se engenheiro, serviu na Força Aérea e trabalhou diretamente com sistemas de

navegação aérea, radares, radio-auxílio, equipamentos meteorológicos e infraestrutura eletrônica crítica. Não se tratava de eletrônica doméstica ou experimental, mas de sistemas que integravam aeroportos, pistas, centros de controle e segurança de voo. Era um universo em que as falhas não eram toleradas.

Fluente também em francês e inglês, Gabriel tornou-se naturalmente um mediador técnico-cultural. Em 1973, veio ao Brasil para trabalhar na Hidro Serviços, empresa de engenharia pesada, envolvida em projetos estratégicos num país que ainda engatinhava em determinadas áreas de alta tecnologia. Participou da implantação de sistemas no Aeroporto Internacional do Galeão, no Eduardo Gomes, em Manaus, no Hospital das Clínicas, na linha Leste-Oeste do metrô de São Paulo e em projetos de telecomunicação na Nigéria. A Hidro Serviços também atuava no SINDACTA, o sistema integrado de controle do espaço aéreo brasileiro, desenvolvido com empresas francesas ligadas à indústria aeronáutica. Gabriel redigia anexos técnicos, discutia especificações complexas, negociava com bancos internacionais e mediava interesses entre governos e fornecedores estrangeiros.

CCE, Maksoud Plaza e outros projetos

Após cerca de 5 anos nesse ambiente de engenharia de grande porte, foi convidado por Isaac Werner para integrar a CCE como gerente de desenvolvimento. A empresa, tradicionalmente voltada ao varejo popular, buscava sofisticar sua linha de áudio. Durante meses, Gabriel participou do desenvolvimento da linha Studio 60. Ao mesmo tempo, escrevia 3 colunas mensais para a revista Som Três e realizava testes técnicos de equipamentos de som,



NOSSA HISTÓRIA

*Bloqueador de Linha:
Um dos produtos iniciais da empresa.*



o que lhe dava contato constante com o que havia de mais avançado no setor. O rompimento com a CCE

ocorreu quando surgiu a oportunidade de desenvolver um painel eletrônico integrado para o Hotel Maksoud Plaza. Henry Mak-

soud desejava um sistema elegante, sem botões físicos, capaz de controlar iluminação, ar-condicionado, rádio e TV. Gabriel visualizou imediatamente a arquitetura eletrônica necessária. A CCE, no entanto, não se interessou. Em 1979, ele decidiu sair e fundar sua própria empresa: a Dynacom.

O painel do Maksoud Plaza foi o primeiro projeto. A Dynacom estava oficialmente inaugurada. Nos anos seguintes, a empresa atuou desenvolvendo soluções para Cygnus, Telereide, Alpha System (do grupo Fotóptica, guarde este nome!) e para o metrô de São Paulo, incluindo-se sistemas de monitoramento e o centro de controle operacional no Paraíso. Porém, mudanças regulatórias começaram a dificultar o modelo baseado exclusivamente em projetos. Gabriel, então, decidiu fabricar produtos próprios: surgiram bloqueadores eletrônicos de chamadas interurbanas e retentores de linha telefônica (um pré-PABX), bem como o Plactron (leia a seguir). A estrutura ainda era pequena, com poucos funcionários e orçamento contido; era uma empresa de engenharia, não uma indústria de consumo.

Videogame: a grande novidade do momento!

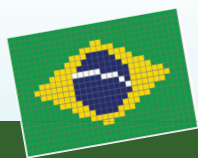
O videogame entrou quase por

acaso. Um diretor comercial da Fotóptica, de nome William, comentou com Gabriel sobre a febre do Atari nos EUA, a qual começava a chegar ao Brasil via Paraguai e Estados Unidos. Os consoles apreciavam via "importabando", contudo, os cartuchos eram caros e arriscados para se trazer, uma vez que determinados títulos podiam não se mostrar tão interessantes aos clientes, ou seja, podiam "encalhar". Gabriel levou um cartucho para casa, abriu, estudou a ROM e fez engenharia reversa. Era viável!

Via-se um período absolutamente incipiente, um momento em que quase ninguém possuía o Atari em casa; e os poucos que surgiam, à ocasião, vinham via contrabando. Os cartuchos idem: quase na totalidade, os jogos eram originais contrabandeados e custavam, em média, 50 dólares cada. Eduardo Barrinha, um dos primeiros funcionários da área comercial, e Jerry Mayo, o outro sócio da Dynacom, foram ao escritório central da Fotóptica, em Alphaville, para conversar. "Qual o preço do seu cartucho?", foi a pergunta do gerente da cadeia de lojas. A pergunta pegou o Sr. Jerry de calças curtas, uma vez que nem sequer havia pensado sobre o assunto em detalhes. "Trinta e cinco dólares cada", veio um chute. "Queremos duas mil peças!", resposta dada! E assim, numa negociação rápida, a qual ainda envolveu um grosso adiantamento para que a produção pudesse ser iniciada, a Dynacom ingressou, de cabeça, naquela novidade, no tal do videogame, o produto que prometia ser o grande chamariz no começo dos anos 1980.



Microcomputador Fast, projeto nacional usado inicialmente na gravação de EPROMs.



NOSSA HISTÓRIA

O pedido era urgente: era preciso ter cartuchos prontos para o Dia das Crianças, com um prazo de apenas dois meses, e os desafios beiravam o absurdo! Moldes de injeção plástica normalmente levavam cerca de 45 dias apenas para serem encomendados, quanto mais tê-los prontos "para ontem"! Não existiam gravadores de EPROM disponíveis no mercado com facilidade: Gabriel adquiriu um microcomputador nacional, o "Fast", que levava cerca de quatro minutos para gravar uma única memória de 2 Kb, sendo assim, a solução encontrada foi quase artesanal. O sogro de Gabriel, proprietário de uma fábrica de injeção plástica, a Interplastic, adaptou moldes antigos para viabilizar a produção dos cases, enquanto Gabriel, o sócio e um técnico se revezavam, dia e noite, na gravação das memórias, mantendo um ciclo de trabalho contínuo de praticamente 24 horas por dia. Gabriel trabalhava até às duas da manhã; então o sócio chegava, muitas vezes trazendo pizza, assumia o posto e seguia até o amanhecer. Nesse ritmo extenuante, de improviso técnico e dedicação absoluta, conseguiram cumprir o prazo e realizar a entrega!

Logo após a Fotóptica, outras lojas passaram a adquirir os cartuchos, especialmente depois que Gabriel negociou um anúncio na quarta

Os divertidos catálogos de jogos.



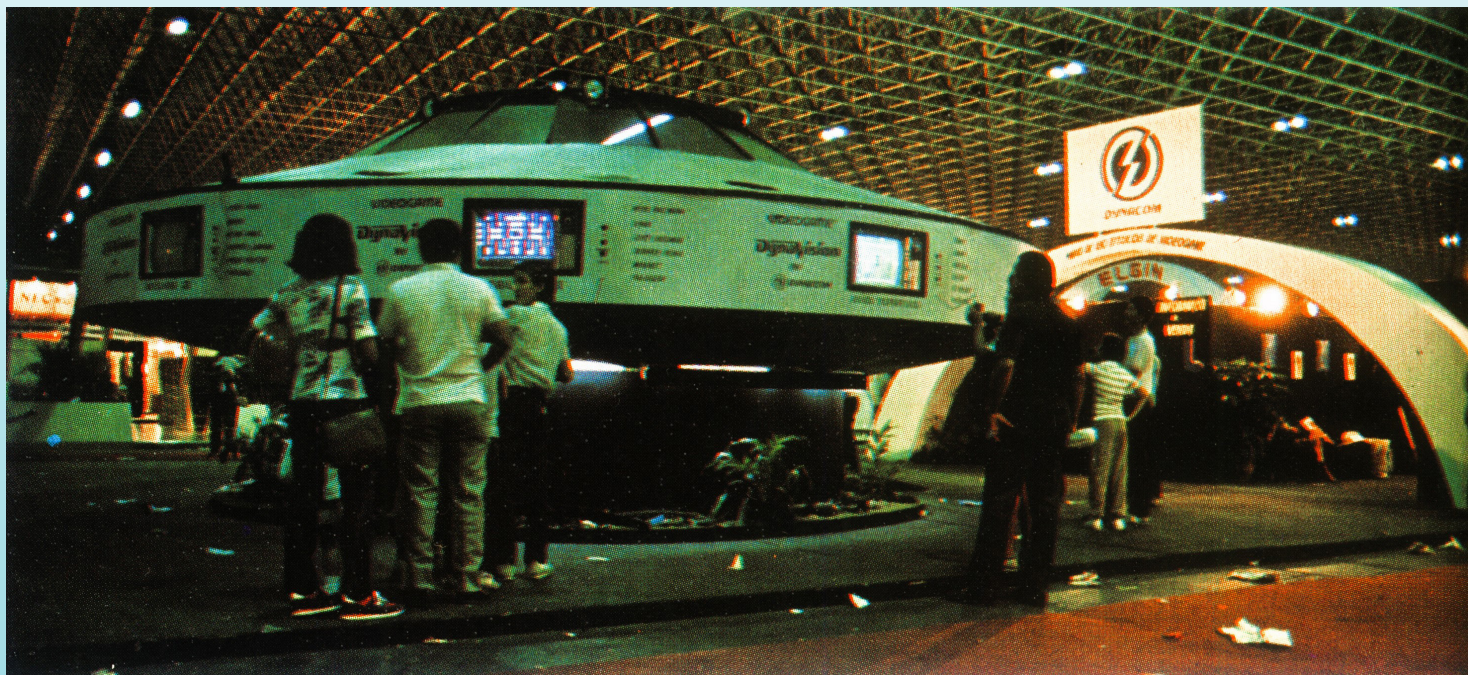
A empresa decolou com os cartuchos de Atari!



capa da revista Som Três, algo caríssimo à época... a demanda explodiu! O Supermercado Eldorado, por exemplo, pediu três mil unidades. A Cinótica, o Mappin e a Mesbla também não ficaram para trás! Pessoas apareciam com cheques administrativos, no desespero para garantir os cartuchos. Em menos de um ano, a empresa saltou de quatro para oitenta pessoas. Segundo Claudio Ribeiro, outro antigo funcionário, "os cartuchos de Atari da Dynacom levantaram a empresa".

Entrando de cabeça

No início, a pronúncia correta era "Dinacôm". A forma "Dáinacom" surgiu depois, como estratégia deliberada de marketing para americanizar a marca. A empresa começou



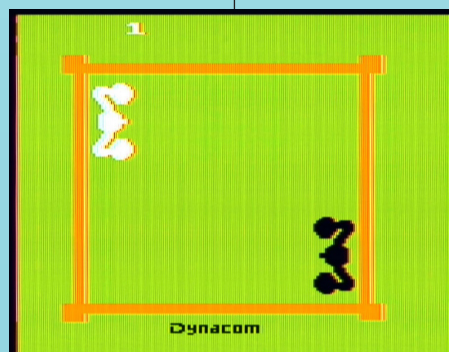
O mítico Disco Voador na Feira UD de 1983.

na Rua Martim Francisco, 265, na Vila Buarque, em São Paulo, dividindo o endereço com a Microdigital. Imediatamente antes dos videogames, fabricou o Plactron, um aparelho de eletroestimulação muscular que utilizava plaquetas metálicas com espuma umedecida para provocar contrações involuntárias. O produto vendeu muito bem.

Entre o final de 1982 e início de 1983, a Dynacom mudou-se para a Alameda Glete. Ali, a produção de cartuchos de Atari tornou-se intensa. Utilizava-se, conforme já comentado, um único gravador de EPROMs (XPTO), operando sem interrupção. Cartuchos importados tinham suas memórias removidas e lidas via Apple II, com software em linguagem de máquina transferindo o conteúdo para RAM e, depois, gravando-o em até 8 EPROMs simultaneamente. Inicialmente, usavam-se EPROMs de 2 Kb e 4 Kb; depois, as de 8 Kb e os cartuchos multijogos. Erros exigiam apagamento por lâmpada ultravioleta, um processo de cerca de 20 minutos.

Posteriormente, adotaram ROMs 30% mais baratas, mesmo com risco de perda total em caso de erro. Aliás, havia frequente escassez de componentes, o que paralisava a produção. Jogos de

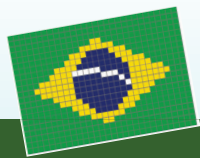
empresas como Activision, Imagic e Parker Bros. eram copiados e armazenados em matrizes catalogadas. Um técnico reprogramou os jogos para substituir o nome "Atari" e "Activision", por exemplo, por "Dynacom" na tela da TV:



explorava-se a ausência de proteção legal ao software no Brasil, evitando-se, assim, problemas com a Gradiente, a representante oficial da Atari via Polyvox. Em 1983, segundo a revista Exa-



O Dynavision só foi mesmo lançado no início de 1984.



NOSSA HISTÓRIA

me, a empresa já produzia 10 mil cartuchos por mês. As embalagens eram simples, do tipo luva, com instruções em inglês para preservar a percepção de qualidade.

Com o sucesso dos cartuchos, surgiu o Dynastick. Projetado com apoio da Interplastic (empresa ligada à família de Gabriel Almog), o joystick trazia formato inspirado em manche de jato, maior resistência, botão extra e ventosas de fixação. As vendas chegaram a 25 mil unidades mensais, totalizando cerca de 3 milhões ao longo da vida comercial do produto. Depois vieram também os paddles.

O passo seguinte foi o Dynavision, anunciado em 1983 e lançado no início de 1984. O console incorporava melhorias técnicas: placa simplificada de face única (reduzindo custos), nacionalização de componentes, substituição da blindagem de RF por filtros ajustáveis, conversão NTSC para PAL-M integrada, conectores frontais de joystick e tela escura, com áudio silenciado, na troca de cartuchos. Apesar do potencial, o lançamento sofreu atrasos, reflexo da prática de anunciar produtos antes da conclusão definitiva.

Um episódio curioso envolveu um lote com falhas na injeção do gabinete. Para disfarçar manchas brancas, aplicou-se graxa de sapato nas unidades, que posteriormente mancharam mãos e roupas com o calor. O lote precisou ser recolhido.

Na Feira UD de 1983, no Anhembi, a Dynacom apresentou um estande em formato de disco voador, equipado com TVs de 20 polegadas e consoles com múltiplos jogos comutáveis por chave eletrônica. O evento

impulsionou as vendas e a divulgação do Dynastick e do futuro Dynavision. Em 1984, a empresa mudou-se para o Bom Retiro. Entre 1986 e 1990, a Dynacom entrou no mercado de PCs XT, AT e 386 com tecnologia da Multitech (futura Acer) e fornecedores sul-coreanos. Produziu também um clone do TRS Color, o MX-1600, de pouca expressão comercial. O Plano Collor comprometeu a competitividade cambial, levando Gabriel a abandonar os PCs e apostar no videogame compatível com NES. Em abril de 1989, surgiu o Dynavision 2 antes mesmo do Phantom System. A linha expandiu-se com novos modelos, versões com teclado, portáteis e cartuchos multijogos, mantendo-se como opção de entrada mesmo na era PlayStation.

Nos anos 2000, a produção foi terceirizada para a Cedela Eletrônica, em Manaus. Problemas de qualidade, crises cambiais, dívidas em dólar e saturação do mercado culminaram no encerramento das atividades após mais de 3 décadas. A Dynacom consolidou-se como símbolo de sucesso e de engenharia adaptativa num mercado marcado por improviso técnico e ousadia empresarial.

J80



Gabriel Almog atualmente. Acima no destaque, Gabriel demonstra um protótipo do Dynavision na feira UD de 1983.



Os Microcomputadores Japoneses 'Desconhecidos'

Parte 2

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Na primeira parte desta série, exploramos alguns dos sistemas que ajudaram a moldar o singular ecossistema da microinformática japonesa: máquinas como o PC-88, o PC-98, o FM Towns e o lendário X68000 demonstram com clareza como o Japão seguiu um caminho tecnológico próprio, frequentemente distante dos padrões ocidentais. Contudo, esse universo era ainda mais amplo. Diversos outros micros, hoje quase esquecidos fora do arquipélago nipônico, também contribuíram de maneira decisiva para a evolução dos jogos eletrônicos e da computação doméstica.

Falo de máquinas como o Fujitsu FM-7, o Sharp X1 e até mesmo o curioso SEGA SC-3000, um sistema diretamente derivado do hardware de um console de videogame, o SG-1000. Cada um desses equipamentos ilustra, à sua maneira, a diversidade de soluções técnicas e estratégias comerciais que caracterizaram o mercado japonês durante os anos 1980.

Vamos conhecê-los?

Fujitsu FM-7

Lançado pela Fujitsu em 1982, o FM-7 foi o sucessor direto do FM-8 e um dos microcomputadores de 8 bits mais respeitados do Japão. A máquina surgiu num momento em que o mercado local ainda buscava definir padrões tecnológicos, o que resultou em projetos particularmente ousados e, em certos aspectos, complexos.



O FM-7 utilizava o processador Motorola 6809, um chip notável entre os micros de 8 bits da época em vista da arquitetura avançada. Operando a aproximadamente 2 MHz, ele oferecia desempenho competitivo e um conjunto de instruções bastante elegante. Contudo, o verdadeiro diferencial da máquina estava em sua curiosa arquitetura dual-CPU: além do processador principal, um segundo 6809 era dedicado ao subsistema gráfico. Essa divisão permitia que o FM-7 manipulasse gráficos de forma relativamente eficiente para um micro daquela classe.

A resolução gráfica padrão era de 640×200 pixels, com até 8 cores simultâneas, o que representava um avanço considerável quando comparado a muitos computadores ocidentais contemporâneos. A memória inicial era de 64 Kbytes de RAM, com diversas possibilidades de expansão. No campo do áudio, o sistema utilizava um chip PSG compatível com o AY-3-8910, padrão bastante difundido entre os micros japoneses do período.

O armazenamento ocorria inicialmente por meio de fitas cassetes, embora unidades externas de disquete de 5.25" tenham se tornado comuns. Nas gerações posteriores da família, especialmente na série **FM-77** (com destaque para os modelos AV), também passaram a aparecer unidades de 3.5", acompanhando a evolução do mercado japonês. A máquina rodava principalmente o F-BASIC, versão própria da linguagem BASIC da Fujitsu, embora também





CURIOSIDADES

houvesse suporte para outros ambientes de desenvolvimento. A linha FM-7 evoluiu para diversos modelos ao longo da década, incluindo-se o FM-77 e o FM-77AV. Este último introduziu melhorias gráficas significativas, incluindo modos avançados com paleta de até 4096 cores, além de maior foco em aplicações multimídia e jogos.

Embora jamais tenha alcançado a hegemonia comercial do PC-88 da NEC, o FM-7 manteve uma presença sólida no mercado japonês e tornou-se uma plataforma respeitada para jogos, experimentação gráfica e software educacional.

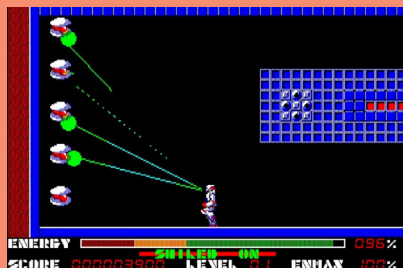
Alguns jogos populares e representativos do FM-7:

Bokosuka Wars:

Este título pioneiro combinava ação, estratégia e elementos de RPG em tempo real. O jogador lidera um exército em formação, recruta aliados no campo de batalha e evolui suas unidades enquanto avança rumo ao castelo inimigo. Considerado um precursor dos RPGs táticos, o jogo foi um sucesso no Japão e ajudou a estabelecer as bases de um novo gênero. Curiosidade: foi convertido para diversas plataformas nipônicas.



Thexder: O famoso híbrido de ação e plataforma da Game Arts também apareceu no FM-7. O jogo permite alternar instantaneamente entre robô e caça espacial, oferecendo combate terrestre e aéreo num mesmo cenário. A versão para o micro da Fujitsu manteve o gameplay envolvente que tornaria o título um clássico.



Hydlide: Um dos RPGs de ação mais influentes do Japão. Lançado originalmente em 1984, Hydlide apresentava um mundo relativamente amplo e um sistema de combate simples, porém eficaz. A obra inspiraria diversos títulos posteriores e contribuiu para a consolidação do gênero no país.



Space Harrier: Conversão doméstica do famoso arcade da SEGA. Embora inevitavelmente simplificada em relação ao fliperama, a versão para FM-7 demonstrava como os desenvolvedores japoneses buscavam reproduzir, mesmo em micros de 8 bits, a experiência do arcade.



Sharp X1

Se o X68000 é hoje o computador japonês mais cultuado pelos entusiastas, o antecessor espiritual merece igual atenção. Lançado em 1982, o Sharp X1 representava a entrada da Sharp no competitivo mercado de microcomputadores domésticos. O sistema utilizava um processador Zilog Z80A a 4 MHz e vinha equipado com 64 Kbytes de RAM. À primeira vista, as especificações não pareciam muito diferentes das de outros micros de 8 bits da época. Contudo, o X1 possuía algumas características técnicas particulares.



Diferentemente de diversos computadores ja-



CURIOSIDADES

poneses posteriores, o X1 não possuía sprites por hardware. Os gráficos eram manipulados diretamente na memória de vídeo (VRAM), exigindo maior participação do processador para a movimentação de objetos e animações. Essa abordagem tornava certas operações mais exigentes, porém também proporcionava grande flexibilidade para os programadores. O micro oferecia resoluções gráficas de até 640×200 pixels com 8 cores simultâneas, além de modos de texto sofisticados. O áudio inicial baseava-se num chip PSG compatível com o AY-3-8910, bastante comum nos computadores japoneses daquele período. O suporte ao áudio FM só seria introduzido posteriormente, a partir da linha X1 Turbo, por meio do chip Yamaha YM2151, ampliando-se consideravelmente as capacidades sonoras do sistema.

Uma das curiosidades mais interessantes do X1 era o monitor dedicado, frequentemente vendido junto ao computador. Esse monitor integrava controles físicos de brilho, contraste e até ajustes de cor diretamente no painel frontal, reforçando a ideia de um sistema elegante e integrado. A linha evoluiu posteriormente para modelos como o X1 Turbo (1984) e o X1 Turbo Z (1986), os quais trouxeram melhorias gráficas, suporte a som FM e maior capacidade de processamento.

Apesar de não atingir o domínio comercial da NEC, o X1 conquistou um público fiel e uma biblioteca respeitável de jogos.

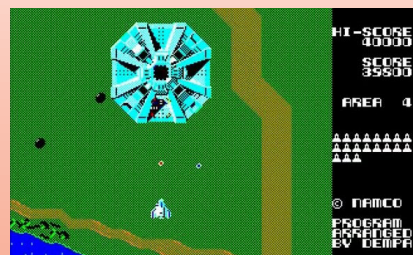
Alguns títulos representativos do Sharp X1:

Dragon Slayer:

Criado por Yoshio Kiya e desenvolvido pela Falcom, Dragon Slayer é um dos RPGs de ação mais influentes da história japonesa. A mecânica simples - colidir com inimigos para atacá-los - escondia um design de jogo sofisticado que influenciaria inúmeras obras posteriores.



Xevious: Conversão do clássico arcade da Namco. O shoot 'em up vertical marcou época com inimigos mecanizados e trilha sonora memorável. No X1, mesmo com limitações técnicas, o jogo preservava o espírito do fliperama.



Mappy: Outro port da Namco bastante popular na plataforma. O jogador controla um policial-rato que precisa recuperar objetos roubados enquanto salta sobre trampolins e evita gatos ladrões.



Sofia: Título curioso e relativamente obscuro, no qual acompanhamos uma jovem transportada para outra dimensão após tocar um cristal mágico. Diferentemente de muitos jogos da época, a protagonista é frágil, e o gameplay privilegia memória, paciência e precisão nos saltos, em vez de combate direto. Ao longo da jornada, itens como maçãs, antídotos e um bracelete especial auxiliam na progressão.



Flappy: Um dos poucos títulos com origem no próprio Sharp X1, este puzzle da dB-Soft combina elementos de Boulder Dash e Sokoban. O jogador con-





CURIOSIDADES

trola uma criatura que empurra rochas para resolver desafios e eliminar inimigos, devendo também evitar perigos do próprio cenário. Simples, funcional e bem adaptado às limitações do hardware, Flappy deu origem a algumas sequências, embora tenha permanecido praticamente desconhecido fora do Japão.

SEGA SC-3000

Talvez um dos exemplos mais curiosos da microinformática japonesa seja o SEGA SC-3000, lançado em 1983. Diferentemente de muitos computadores pessoais da época, o SC-3000 nasceu diretamente da arquitetura de um videogame: o SG-1000, primeiro console doméstico da SEGA. A empresa decidiu transformar aquela plataforma num microcomputador simples e acessível, adicionando um teclado e suporte a periféricos. O sistema utilizava um Z80A a 3,58 MHz, acompanhado de 2 Kbytes de RAM e um chip gráfico Texas Instruments TMS9918, capaz de exibir 16 cores e sprites por hardware. Curiosamente, trata-se do mesmo chip gráfico que seria utilizado posteriormente no padrão MSX, o que demonstra como diversas arquiteturas japonesas daquele período compartilhavam soluções técnicas semelhantes.

Os programas podiam ser carregados por meio de cartuchos, fitas cassetes ou, com periféricos específicos, até unidades externas de disquete. A linguagem padrão era o SEGA BASIC, distribuído em cartucho. Embora tecnicamente modesto, o SC-3000 teve importância histórica por aproximar o universo dos videogames do universo da computação doméstica. Para muitas famílias japonesas, ele serviu como porta de entrada tanto para jogos quanto para programação básica. Diversos periféricos estavam disponíveis, incluindo-se gravadores de fita, impressoras e unidades de armazenamento adicionais.

Alguns jogos representativos do SC-3000:



Girl's Garden: Um dos primeiros jogos desenvolvidos por Yuji Naka, que anos mais tarde criaria Sonic the Hedgehog. O objetivo é coletar flores e conquistar o coração de um pretendente antes que o rival chegue primeiro.



Congo Bongo: Port doméstico do popular arcade isométrico da SEGA. O jogador precisa escalar montanhas e evitar obstáculos enquanto persegue um gorila travesso.



Flicky: O jogador está no papel de uma ave que precisa resgatar os filhotes e conduzi-los em segurança até o ninho, enquanto evita gatos predadores. Com ação rápida e uso estratégico de objetos do cenário como armas improvisadas, o título destacou-se pelo ritmo dinâmico e carisma.



Zaxxon: Outro clássico dos fliperamas que ganhou conversão para a plataforma. O shoot 'em up isométrico impressionava pela sensação de profundidade e pela ação intensa.





Ecossistema de um mercado singular

O que esses três sistemas revelam, em conjunto, é a extraordinária diversidade do mercado japonês de micros durante os anos 1980. Enquanto o Ocidente caminhava gradualmente rumo à padronização em torno do IBM PC e de algumas poucas plataformas dominantes, o Japão mantinha um ecossistema vibrante e competitivo. Fabricantes como Fujitsu, Sharp, NEC e até mesmo a SEGA exploravam abordagens técnicas distintas, criando máquinas com personalidades próprias e bibliotecas de software igualmente singulares.

Essa diversidade ajudou a formar um ambiente fértil para experimentação tecnológica e criativa, o qual acabaria influenciando profundamente a indústria de jogos eletrônicos nas décadas seguintes.

Hoje, graças à emulação e ao trabalho de comunidades dedicadas à RetroComputação, esses equipamentos começam finalmente a receber a atenção histórica que merecem. Sistemas que durante muito tempo permaneceram restritos ao Japão passam a ser redescobertos por pesquisadores, colecionadores e entusiastas. Para muitos de nós, eles continuam representando um dos aspectos mais fascinantes da história da tecnologia: a descoberta tardia de máquinas extraordinárias que, por circunstâncias culturais e comerciais, permaneceram praticamente invisíveis fora do país de origem.

J80





40 anos de



Marcus Vinicius Garrett Chiado

Em 1986, enquanto o universo de 8 bits era focado em sprites coloridos e fundos bidimensionais, Geoff Crammond, o famoso autor de jogos como *Revs* e *Stunt Car Racer*, apresentou um... artefato estranho: "The Sentinel", chamado de "The Sentry" nos EUA, não parecia apenas original, parecia improvável.

Explico: o jogo se desenrolava numa paisagem tridimensional composta de colinas e de vales segmentados em níveis de altitude. No ponto mais alto, erguia-se o "Sentinel", uma entidade estática, quase uma estátua, cuja presença era menos física e mais "óptica": ele vigiava. O jogador começava sempre no nível mais baixo do terreno - ali já estava estabelecida a hierarquia: a altitude era poder!

Ao contrário de gráficos em wireframe, relativamente comuns à época, *The Sentinel* renderizava polígonos sólidos preenchidos: montanhas, plataformas e objetos ocupavam espaço concreto. A câme-

ra girava 360 graus e o cenário recalculava a perspectiva continuamente, ou seja, não havia "truque" bidimensional para que a tela se parecesse em 3 dimensões. Via-se 3D real, calculado em CPUs de 8 bits que, teoricamente, não deveriam dar conta da tarefa.

Há um princípio central que organiza tudo no gameplay: energia. Existe uma quantidade fixa distribuída pelo mundo, e cada elemento possui um valor específico de unidades, inclusive o próprio jogador. Absorver é sobreviver! Árvores, blocos e estruturas podem ser convertidos em energia. A fim de se mover, o jogador precisa criar um novo "casco de robô" num quadrado visível do terreno e, então, teletransportar-se para ele, absorvendo o "casco" anterior para não desperdiçar unidades. Blocos podem ser criados e empilhados para que se ganhe altura. Árvores podem ser posicionadas estrategicamente para bloquear o campo de visão do Sentinel. O terreno torna-se um tabuleiro tridimensional onde cada peça tem custo. O objetivo de cada fase é absorver o próprio Sentinel e entrar em hiperespaço a partir do ponto mais alto que ele ocupava.



Antes de se tornar referência em simuladores de corrida, Geoff Crammond era engenheiro aeronáutico. Essa formação técnica ajuda a explicar a natureza quase matemática de *The Sentinel*. O terreno não era um cenário modelado à maneira moderna, mas um "heightmap" numérico relativamente simples, a partir do qual os níveis de altitude eram calculados. O jogo operava com aritmética de ponto fixo, evitando cálculos complexos de ponto flutuante que seriam impraticáveis em CPUs de 8 bits. Os objetos eram poucos, geométricos e deliberadamente "austeros": blocos, árvores e sentinelas. Não se tratava de exibir polígonos por exibicionismo tecnológico, mas de construir um sistema espacial coerente e eficiente.

A mecânica que sustenta a tensão é simples e cruel: a cada poucos segundos, o Sentinel amplia sua varredura pelo cenário. Se o quadrado em que você estiver puder ser visto por ele, inicia-se uma contagem silenciosa. Há aproximadamente 5 segundos para que você escape, por meio do teletransporte, antes de que sua energia comece a ser drenada. Quando esta chega a zero, o androide é destruído. Existe ainda a opção de um teleporte aleatório, contudo, ele jamais colocará o jogador num ponto mais alto do que o atual: ele pode, inclusive, ser consideravelmente mais baixo. Em fases avançadas, surgem outras entidades, as Sentries, posicionadas pelo mapa. Quando o Sentinel tem visão parcial do jogador, uma árvore, que esteja dentro de sua linha de visão, pode ser convertida num "Meanie": uma

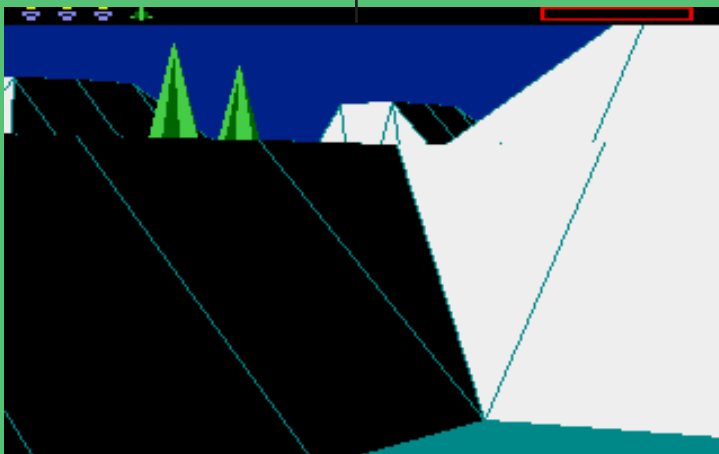
criatura que força a retirada imediata do jogador. Ufa!

O jogo anuncia 9999 níveis, mas, tecnicamente, existem 10.000 paisagens numeradas de 0 a 9999. Cada uma é gerada a partir de parâmetros matemáticos, criando-se topografias distintas dentro de regras fixas. O avanço não é simplesmente sequencial, a próxima fase depende da soma entre o nível atual e a energia restante ao se concluir uma etapa. Quanto mais eficiente a gestão energética, mais adiante você salta. É um sistema, digamos, "elegante".

Não há trilha épica, nem narrativa textual abundante. O céu está vazio, as cores são chapadas, o som é mínimo... O que resta é silêncio e vigi-



Telas do "The Sentinel": abaixo à esquerda, Amiga; abaixo à direita, Atari ST; e à direita, versão do Commodore 64





lância. Essa economia audiovisual gerava uma atmosfera surpreendentemente opressiva, isto é, o jogador não enfrentava hordas, não reagia por reflexo, senão "calculava": observava linhas de visão, avaliava a topografia e sentia-se pequeno diante de uma entidade imóvel que tudo observava.

Décadas depois, quando o 3D poligonal se tornaria padrão na indústria, a ousadia técnica de *The Sentinel* pareceria profética. O jogo já trabalhava com espaço sólido e posicionamento em profundidade como elemento central de design. Tudo isso, claro, sem aceleradores gráficos e chips dedicados a 3D, mas engenhosidade!

Aos 40 anos, *The Sentinel* permanece singular,

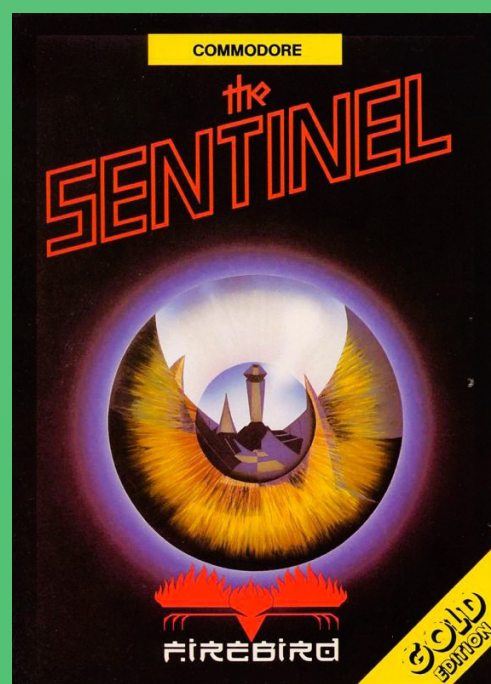
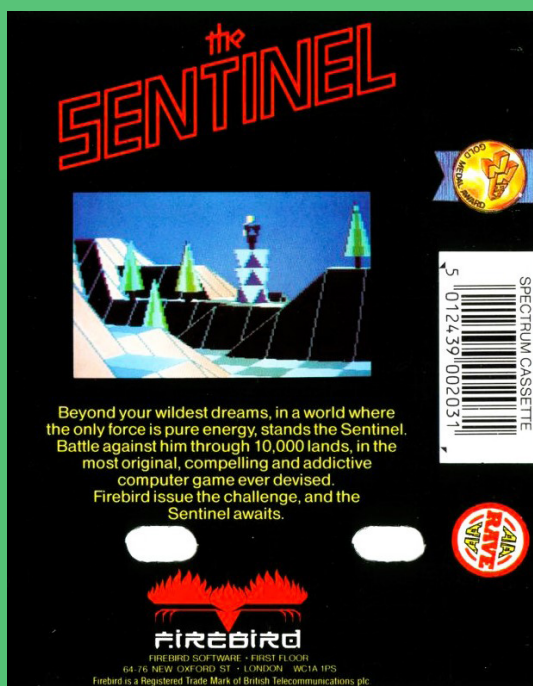
The Sentinel foi publicado originalmente pela Firebird para BBC Micro e Commodore 64, chegando depois a outras plataformas, tais como Amiga e Atari ST. Na época, a crítica destacou dois aspectos recorrentes: a ousadia técnica e a dificuldade cerebral. Muitos jogadores o consideravam fascinante e implacável na mesma medida; não era um jogo "amigável", mas era respeitado. Com o passar das décadas, tornou-se referência quando se fala em 3D precoce nos 8 bits e em design baseado em sistemas fechados de regras claras.

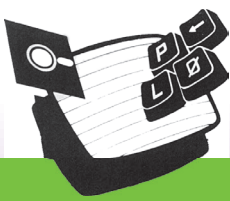
um marco silencioso. Um jogo que parecia impossível no hardware da época, um exercício de abstração espacial e de tensão.

J80

The Sentinel entrou na coletânea 1001 Video Games You Must Play Before You Die, organizada por Tony Mott, e acumulou distinções em diversas publicações europeias. Recebeu prêmios como "Melhor Jogo de Estratégia de 1987" pela revista alemã *Happy Computer*, foi eleito "Melhor Jogo de 1987" para Amstrad CPC pela *Power Play*, figurou em listas históricas da ACE, Amiga Power, ST Format e Zzap!, e consolidou-se como um dos títulos mais originais daquela geração.

Nas imagens, caixas, fita cassete e papelada do jogo, para ZX Spectrum, Commodore 64 e BBC.





Marcus Vinicius Garrett Chiado

O Sharp X68000, lançado em 1987 no Japão, não foi idealizado para conquistar salas de estar do mundo inteiro, nem para competir com PCs ocidentais em planilhas e processadores de texto. Foi concebido como uma espécie de arcade doméstico elevado à décima potência, um altar preto e vertical com dois "floppy drives" frontais que evocavam caixas acústicas, e cujo coração era constituído do microprocessador 68000, da Motorola, da mesma linhagem nobre das placas de fliperama, por exemplo, da Capcom e da Konami. Durante décadas, o aparato permaneceu como um objeto de desejo distante, em revistas japonesas e sussurros trocados por admiradores, até que poucas unidades cruzaram o Pacífico e aportaram, nas mãos de colecionadores abastados, no Brasil. Porém, quase quatro décadas depois, ele retornou como miniatura oficial, reimaginado pela Zuiki sob a alcunha de X68000 Z, novo e disponível nas lojas.

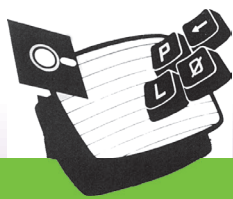
O X68000 Z não é um brinquedo nostálgico no sentido superficial da pala-

vra. Ele não tenta simular uma lembrança coletiva ocidental, porque essa lembrança nunca existiu fora do Japão. O apelo é outro: materializar um mito técnico. A carcaça, reduzida mas fiel, preserva a verticalidade e o desenho austero que sempre fizeram do X68000 um computador com postura, imponente. Ao lado dele, o monitor dedicado, igualmente miniaturizado, compõe uma cena quase teatral, como se estivéssemos diante de uma maquete funcional de um estúdio de desenvolvimento de 1991. O teclado oficial, com suas teclas HELP, OPT.1 e OPT.2, devolve ao conjunto aquela "gramática própria" que o diferenciava de um IBM PC ou de um Macintosh.

Por dentro, o Z é contemporâneo, ele opera via emulação, lê imagens de disco a partir de cartões SD e aceita HDs virtuais via pseudo-SCSI, recursos que transformam a experiência de uso. O ritual antigo da troca constante de disquetes, com cliques mecânicos e tempos de carregamento que pareciam eternos, cede lugar a um fluxo mais contínuo. Ainda assim, a máquina preserva uma certa "temperamentalidade". O leitor



A versão original do clássico da Konami: Gradius.



de SD é exigente, quase caprichoso, pedindo cartões SDHC (de no máximo 32 GB) formatados em FAT32 com clusters adequados, como se quisesse lembrar ao usuário que o passado sempre cobra um “pedágio técnico” (vide box). Há algo curiosamente coerente nisso: o X68000 original jamais foi trivial, e o Z tampouco pretende ser.

O prompt surge como uma porta aberta para um catálogo que, ainda hoje, impressiona pela fidelidade ao Fliperama. Akumajō Dracula, Daimakaimura, Gradius II, Salamander, Darius. Não são meras conversões; são interpretações quase autorais, versões que, em certos casos, superam consoles contemporâneos em resolução, som e controle. O X68000 sempre foi um laboratório doméstico de placas de fliperama, e o Z preserva essa identidade com surpreendente competência!



コンプリートパック内容



- ・本体
- ・システムディスク
- ・グラディウス
- ・JOYCARD
- ・USB-TypeCケーブル
- ・HDMIケーブル
- ・取扱説明書
- ・ギャランティーカード
- ・クリアファイル
- ・マウス
- ・マウス取扱説明書
- ・キーボード
- ・キーボードラベル
- ・キーボードラベルカバー
- ・キーボード取扱説明書
- ・専用モニター
- ・モニター用USB-TypeCケーブル
- ・UARTケーブル
- ・ゲームコレクションVol.1
- ・X68000Zテーマ曲CD

X68000 Z
PRODUCT EDITION
BLACK MODEL

CONTEÚDO DO COMPLETE PACK

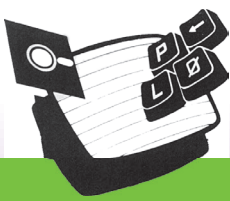
Unidade principal
Disco de sistema
Gradius
Joycard
Cabo USB Type-C
Cabo HDMI
Manual de instruções
Cartão de garantia
Pasta plástica
Mouse
Manual do mouse
Teclado
Etiquetas do teclado
Capa das etiquetas do teclado
Manual do teclado
Monitor dedicado
Cabo USB Type-C para o monitor
Cabo UART
Game Collection Vol. 1
CD com a música-tema do X68000 Z

ves A: e C:, aprender que F1 inicia, HELP confirma, ESC salva etc. Essa fricção não é defeito, senão parte do charme. Ela reinstala o usuário no papel de operador, não só de consumidor: há algo revigorante em ter de entender o que está acontecendo sob a superfície.

Do ponto de vista histórico, o X68000 Z ocupa uma posição peculiar. Ele não é uma réplica FPGA purista no sentido absoluto, nem um simples emulador genérico em caixa estilizada. É um híbrido oficial, licenciado, que reconhece o peso cultural do original e o insere no mercado com respeito formal.

Há também algo de arqueologia ativa na experiência. Diferentemente de um mini console fechado com lista pré-carregada de jogos, o X68000 Z exige participação. É preciso preparar o cartão, organizar diretórios, compreender a lógica de dri-

Em vez de romantizar o passado com filtros “cor-de-rosa”, ele o miniaturiza com precisão: o resultado é um objeto que dialoga tanto com colecionadores quanto com curiosos técnicos; aqueles que desejam



Quem imagina que basta copiar um arquivo de extensão .XDF para o cartão e sair jogando descobre rapidamente que o X68000 Z exige "disciplina". O cartão precisa ser SDHC, preferencialmente de no máximo 32 GB, formatado em FAT32 com tamanho de cluster adequado - cartões maiores ou formatados de maneira "automática" pelo Windows simplesmente não aparecem no sistema. A pasta, no cartão, deve ter o nome exato, os arquivos precisam estar íntegros e, não raro, ainda é necessário pressionar HELP ou F1 para que o sistema prossiga após o carregamento. As trocas de discos "simuladas" exigem atenção ao "drive" certo (slot para o cartão), e remover o SD no momento errado pode corromper tudo. Nada disso é impossível, mas tampouco é imediato. Preparar o ambiente para que um simples .XDF funcione envolve tentativa, erro e leitura cuidadosa.

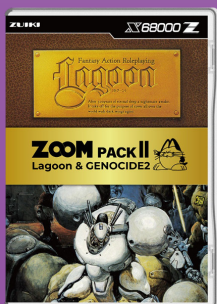
experimentar a máquina que, nos anos 1990, serviu de ponte entre desenvolvimento doméstico e arcades japoneses.

O mais interessante talvez seja perceber que o X68000 Z não tenta se justificar perante o presen-

gos secretos, o Z funciona como uma espécie de reparação histórica: ele materializa aquilo que antes era apenas imagem digitalizada e rumor técnico. Ao fazê-lo, confirma algo que o tempo só reforçou: o X68000 nunca foi apenas um computador japonês exótico, mas um manifesto em forma de hardware. O Z, em escala reduzida, mantém esse manifesto vivo e surpreendentemente jogável.

Se o X68000 original foi esse manifesto encapsulado na elegância negra de uma "torre" japonesa, o renascimento promovido pela Zuiki amplia esse gesto com ousadia: depois do Z mini, surgem variações que retomam proporções mais próximas do tamanho natural, evocando novamente aquela presença física que dominava mesas e estúdios no início dos anos 1990. Ao devolver volume ao objeto, esses novos

modelos reafirmam que o X68000 sempre ocupou espaço, tanto em termos técnicos quanto imaginários.



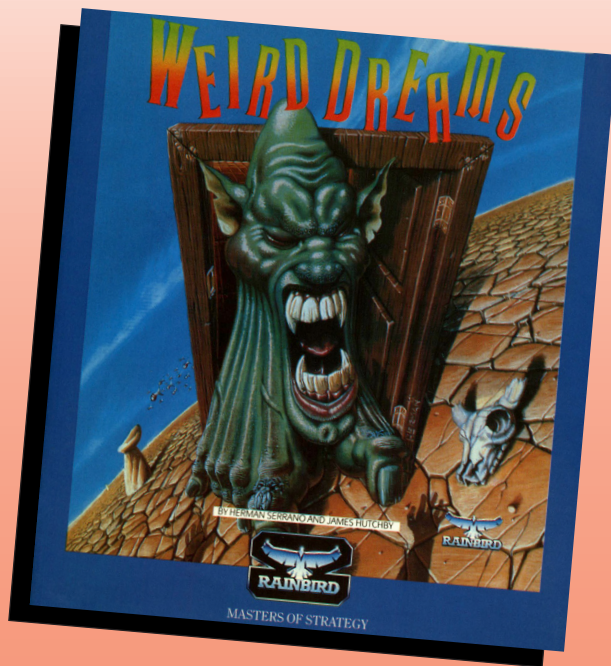
Jogos originais em cartões SD.

te. Ele não promete produtividade, não oferece compatibilidade com o mundo Windows, não se integra a ecossistemas modernos. Ele existe para fazer uma coisa muito específica, isto é, permitir que o X68000 continue sendo o que sempre foi: uma máquina de jogos exigente, sonora, visualmente exuberante e tecnicamente idiossincrática. Um computador que tratava o fliperama como padrão de qualidade!

Para quem cresceu folheando revistas japonesas especializadas ou lendo relatos sobre Human68k e disquetes XDF como se fossem códigos

A Zuiki tem disponibilizado cartões SD oficiais pré-configurados com jogos licenciados, como Gradius II e Akumajō Dracula, entre outros - cada cartão funcionando como um "disquete de luxo" no ecossistema do X68000 Z. Esses lançamentos oficiais são preparados para rodar sem ajustes manuais, poupando o usuário da maior parte das dificuldades técnicas de formatar cartões, criar pastas e montar imagens. Ainda que não cubram o catálogo completo de todo o vasto acervo, esses cartões SD - em belas caixas ilustradas - representam uma alternativa mais acessível e menos trabalhosa para aproveitar grandes clássicos na máquina, especialmente para quem quer rodar títulos emblemáticos sem mergulhar no processo completo de conversão e preparação de arquivos .XDF.

J80



Existem jogos que parecem ter escapado de um “sonho estranho” às três horas da manhã. *Weird Dreams* claramente pertence a essa categoria. Quando apareceu no final dos anos 1980, os jogadores não sabiam exatamente o que pensar. Era ação? Era aventura? Era um delírio visual? A verdade é que o título da Rainbird, uma cocriação de Herman Serrano e James Hutchby, os quais atuaram como idealizadores, designers e artistas do projeto, parecia não se categorizar em nada... Curiosamente, a noveleta escrita por Rupert Goodwins, para acompanhar o lançamento, ajuda a explicar por quê: o texto revelava o que estava por trás daquele desfile de imagens perturbadoras que dançam pela tela.

No enredo, sabemos apenas que controlamos Steve, um sujeito preso em sonhos estranhos; eis o motivo do título. A noveleta, porém, conta o que aconteceu antes disso: Steve é um funcionário comum, preso à rotina da vida, até cruzar o caminho de Emily: uma colega de trabalho que, na verdade, é uma entidade demoníaca exilada há milênios e profundamente entediada. Resultado? Paixonite aguda e... um pequeno experimento químico envolvendo pílulas misteriosas, vinho, queijo e uma dose generosa de maldade!

Esse detalhe muda bastante a leitura do jogo:

WEIRD DREAMS

O PESADELO QUE VIROU JOGO

Marcus Vinicius Garrett Chiado

os sonhos não surgem ao acaso. Eles são projetados para provocar emoções extremas. Cada susto, cada situação absurda, cada cenário desconfortável é parte de um plano. A fim de escapar, é preciso encontrar três orbes escondidas em minijogos “esotéricos”, ambientados nos recessos mentais mais obscuros e claramente influenciados por imagens ao estilo de Salvador Dalí. É um jogo em terceira pessoa que mistura ação e elementos de puzzle, com fases marcadas por situações bizarras e atividades nada convencionais, tais como alimentar uma vespa com algodão-doce, enfrentar totens saltitantes (usando peixes que caem do céu) e encarar uma galinha sem pele numa casa assombrada.

Não há barra de energia, apenas um monitor cardíaco que indica o nível de risco; qualquer contato com inimigos ou obstáculos causa morte instantânea. Ao morrer, a ação retorna à sala de cirurgia, e um game over leva de volta ao início do jogo. Não existem save points, e o progresso é medido por porcentagem e tempo. O título traz vários inimigos, diferentes animações de morte e trilhas sonoras compostas por David Whittaker (Amiga) e Barry Leitch (Commodore 64 e PC), incluindo-se músicas clássicas conhecidas. No final, após derrotar o chefe, Steve acorda na mesa de operação enquanto um cirurgião sorri, de forma perturbadora, antes de que a tela escureça.

Quem jogou à época deve se lembrar da atmosfera inquietante desde os primeiros momentos. Ainda em relação à noveleta, ela explica que tudo começa realmente num consultório de dentista,



Muita gente que jogou *Weird Dreams* nos anos 1980, assim como eu, nem chegou a saber que o jogo possuía um complemento oficial: uma novela escrita por Rupert Goodwins, lançada em 1989 para expandir a história e explicar o estranho universo apresentado nas telas. Longe de ser apenas material promocional, o texto funcionava quase como o "manual psicológico" do game. Nele, descobrimos que o protagonista Steve Trevelyan não apenas sonha ao acaso: seus pesadelos são provocados por uma colega de trabalho que, na verdade, é uma entidade demoníaca entediada, capaz de manipular sua mente através de uma combinação química incomum. Um dos elementos mais curiosos é o tom do texto: apesar da atmosfera estranha, a novela mistura humor britânico, ironia e reflexões sobre sonhos, memória e identidade. O resultado é uma leitura que ajuda a entender por que o jogo parece tão diferente de outros títulos da época.

quando Steve é anestesiado e mergulha numa realidade paralela: os sonhos misturam traumas cotidianos, lembranças infantis e absurdos completos. Montanhas com dentes, terrenos de aparência familiar que não fazem sentido, criaturas híbridas e situações que parecem arrancadas de um pesadelo mal resolvido. O jogo não explica nada disso. Apenas joga o jogador dentro do caos, e isso é parte do impacto.

Na tela, o que vemos é uma sucessão de fases que parecem desafiar qualquer lógica: peixes coloridos usados como armas, parques de diversão ameaçadores, casas assombradas que parecem sonhos dentro de sonhos, crianças aparentemente inocentes escondendo algo errado e outras esquisitices mais. A novela confirma: o objetivo era justamente criar um mundo onde o familiar se torna desconfortável! É o medo de que as coisas estejam "quase certas", porém, não na totalidade. Vale

da Estranheza?

Uma das maiores surpresas do texto oficial é que Steve passa a cruzar literalmente por universos literários. Personagens inspirados em Alice no País das Maravilhas surgem discutindo o próprio papel dentro da história, como atores cansados do roteiro. Esse detalhe transforma a percepção do jogo: não é apenas um sonho, mas um espaço onde narrativas se misturam. O jogador deixa de ser alguém que "vence fases" e passa a ser um intruso dentro de histórias já existentes. Algo bem ousado para um jogo de 1989, não?

À primeira vista, *Weird Dreams* parece sombrio. Contudo, a novela revela um humor ácido constante: demônios burocráticos, personagens literários reclamando do trabalho e situações absurdas tratadas com completa naturalidade. Esse humor está no jogo também, só que visualmente: muitos dos monstros são quase caricaturas, e alguns desafios parecem piadas internas do próprio designer. É aquele tipo de humor estranho que faz o jogador rir... e logo depois se perguntar por que está rindo.

Nem tudo é um sonho bonito. A parte de ação de *Weird Dreams* pode ser implacável. Reflexos rápidos, lógica pouco clara e puzzles que exigem tentativa e erro faziam muitos jogadores desistirem cedo. Porém, vale uma reflexão interessante: talvez a dificuldade seja intencional. A

WEIRD DREAMS

By Rupert Goodwins

Published worldwide by
Rainbird
Unit 1
Hampton Road
Tetbury
Gloucestershire

Chapter One

Day broke over Plymouth, bringing a slow grey sky, damp morose streets and damp morose milkmen, finished off by a minor surge in the electricity supply as quarter of a million clock radios turned on to the early morning show.

Waking up is hard to do, thought Steve. Radio playing, birds singing, Monday morning. He sighed, turned over, and without opening his eyes hit the radio right on the snooze button. That'd teach it. Another five minutes wouldn't hurt...

But radios are made of sterner stuff. Five minutes later, unbowed by such early morning violence, it resumed its unspeakable pop. Which turned, in time, into unpalatable news. Yawn... He really should get up now, or he'd have to run for the bus again. Strange - his usual warm sleepiness was mixed with something else...

Two records after the news. He really had to get up now. Least disgusting pair of boxer shorts, that shirt would do for today, and into the bathroom to shave his teeth... breakfast, paper and irresponsible TV weathermen later, Steve had diagnosed his problem.

He was feeling a bit peaky, as his mum would've said had she not been living in North Dakota. Nothing worse than that. Still, Steve mused, perhaps he was coming down with flu. Perhaps he ought to get something for it. To really get Monday going, among the junk mail was a note from his dentist reminding him of his six-monthly checkup. Which was, he noticed, tomorrow. Super.

He ran for the bus, went upstairs and he read the paper, then trudged the ten minute walk from stop to work. Wet pavements and grey skies - it wasn't actually raining, but that was only a matter of time - did nothing to remove his malaise. In the office, he mentioned his lack of well-being to Emily, a bright girl in the postroom he'd got his eye on. He had often wondered whether he should ask her out but, just as often, decided not to. Never know, keep the friendship going and who knows what might happen? He'd never noticed, which was a bit insensitive on his part, that Emily was bored with life. More importantly, and this really wasn't his fault, he'd never noticed that she was a bored daemon. One of those mythical creatures who spend their eternal lives pushing misery, evil and discord.

Emily hadn't started out as a daemon, few people do; her body had been possessed by the spirit Zelleripus as she waited out her punishment. Three thousand years ago, Zelleripus had been banished from the Central Circle of the court of Asklariom in Chast for a crime against fellow daemons. A crime so despicable that, had it worked, she would have challenged the Great One herself.

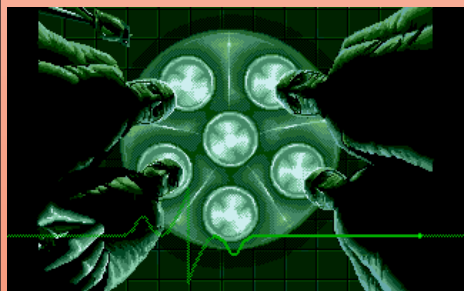
Given human form and stripped of many of her daemonic powers, she was sent to live the life of a mortal being on one of the less pleasant planets, Earth. As each host body died, she hopped into a new one, taking over the mind and feeding on the soul. Three thousand years into her sentence, with three thousand more to go, she was not happy. Sixty centuries in Plymouth is enough to embitter anyone. Even one whose residual evilness could, if focussed, melt a toddler's

***** 2 *****

A 'novelita' que acompanhava o jogo original.

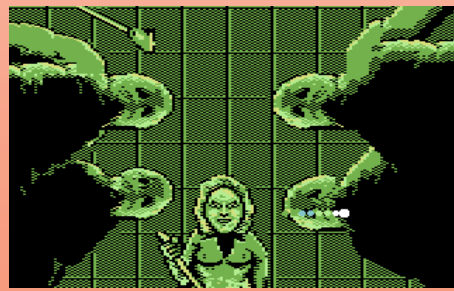
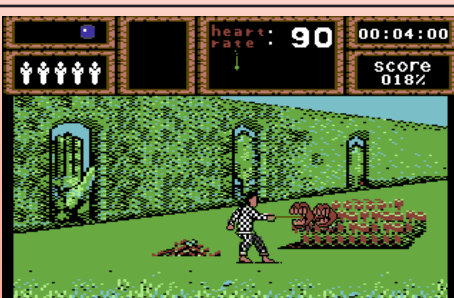


CURIOSIDADES



Screenshots da versão Amiga: imagem bem colorida!

Hoje, olhando para trás, Weird Dreams parece um artefato de uma época em que desenvolvedores experimentavam sem medo. Não havia fórmulas prontas nem preocupação exagerada. O resultado é um título imperfeito, mas curioso. A noveleta deixa



Screenshots do Commodore 64: imagens, claro, mais simples.



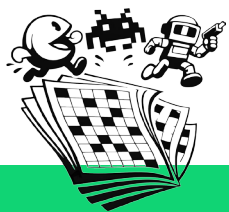
Versão DOS, para PC, igualmente colorida.

sensação de se estar perdido, sem entender as regras, combina perfeitamente com a proposta onírica. O jogo quer que você se sinta desconfortável! Eu me lembro de tê-lo jogado até que bastante no Amiga 500, contudo, não fui longe...

claro que existia uma ambição grande por trás do projeto: falar sobre sonhos, percepção e consciência usando o videogame como meio. Talvez o jogo não consiga transmitir tudo isso sozinho, todavia, quando se conhece o material complementar, ele ganha outra dimensão!

J80

Poucos britânicos se lembram do fato, mas Weird Dreams ganhou espaço no programa infantil britânico Motormouth, exibido nas manhãs de sábado pela ITV no final dos anos 1980. A ideia parecia perfeita: mostrar trechos do jogo na televisão para despertar o interesse do público jovem. Só que a apresentação adotada acabou gerando uma confusão curiosa, uma vez que o formato dava a entender que o progresso dependia de perguntas de conhecimentos gerais, como se fosse um quiz; perguntas respondidas por participantes via telefone. Muitos espectadores foram às lojas esperando algo como o Trivial Pursuit (parecido com o Perfil (da Estrela, de 1987)) e encontraram, em vez disso, uma aventura surreal, difícil e repleta de imagens perturbadoras..



Imaginex: dê nome à imagem!

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Os catálogos de jogos da Dynacom constituíram material promocional dedicado, é claro, à linha Dynavision. Eram catálogos ilustrados que organizavam os jogos de Atari por categorias temáticas, cada qual introduzida por uma página de abertura com fundo chapado e título em caixa alta inclinada, tais como Batalhas, Aventura, Guerras Espaciais, Jogos de Salão, Corridas, Clássicos e Esportivos.

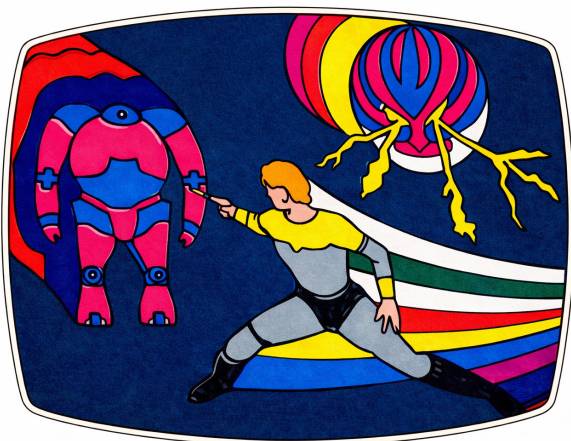
Cada título recebia uma página própria com o nome do jogo em destaque no topo, uma ilustração colorida enquadrada por uma moldura (que remete à tela de um televisor), o logotipo da Dynacom e um texto descritivo - em português - apresentando enredo, objetivos e variações disponíveis. O conjunto combinava linguagem publicitária "entusiasmada" e ilustrações de traços simples e cores vibrantes, refletindo-se a estética gráfica característica dos anos 1980 no Brasil. O catálogo funcionava, ao mesmo tempo, como guia de produtos e peça de marketing, reforçando a identidade visual da Dynacom e a amplitude do portfólio de jogos em face da concorrência.

Nesta edição do Byte-Cabeça, selecionamos 5 ilustrações desses catálogos. Seu desafio, querido leitor, é simples, mas exige boa memória ou "adivinhação": observar atentamente as cenas, os uniformes improváveis, as naves angulosas, os planetas em chamas e os robôs ameaçadores... e descobrir quais são os jogos representados!

Não vale consultar o cartucho, muito menos os catálogos propriamente ditos...
Ah! Todos os jogos pertencem à mesma categoria: Guerras Espaciais.

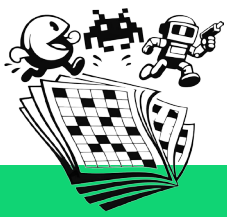
Valendoooooooooooooooooooo!

1



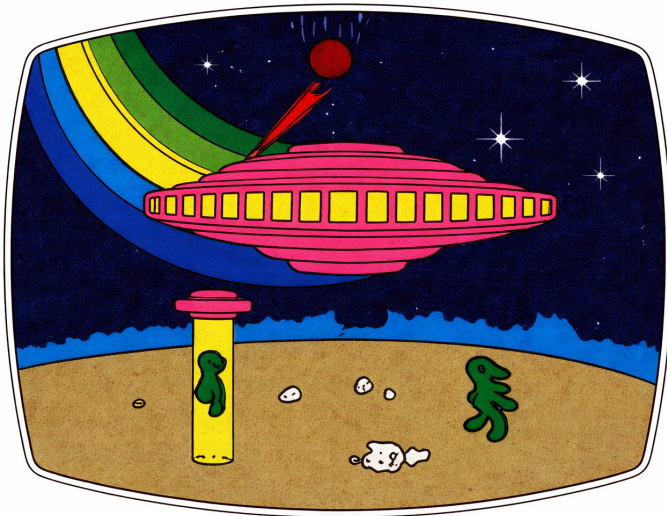
2



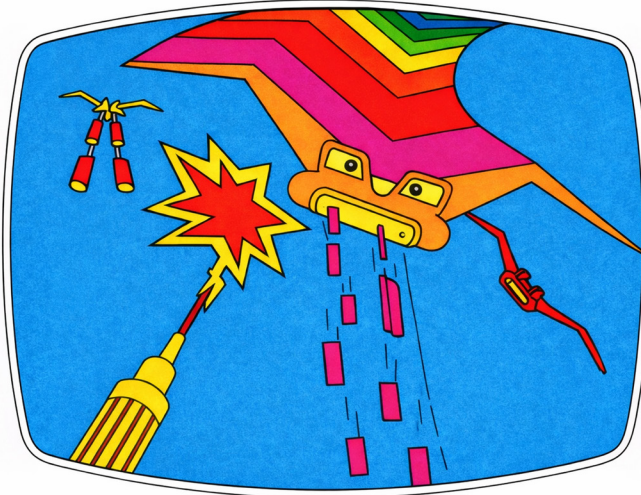


BYTE-CABEÇA

3



4



5