

## **Notícias e anúncios sobre o Intellivision Jornal Folha de São Paulo**



**SHARP** — Dentro de 60 dias poderá estar na praça um novo modelo de videogame. A Sharp está estudando a possibilidade de produzir no Brasil o Intellivision, norte-americano. O contrato ainda não foi assinado, mas, se a transação se confirmar, o Intellivision será o 6.º videogame do mercado brasileiro.

24/08/1983

### **Intellivision**

Os jogos da marca Intellivision, que fazem muito sucesso nos EUA pela riqueza de detalhes, começam a ser procurados também no Brasil. O Dactavision Videogame Clube acaba de receber 30 cartuchos para esse console. O game mais procurado tem sido "Boxing". São seis lutadores, cada um com uma característica diferente. Os jogadores escolhem os boxeadores e a luta começa. O endereço do Dactavision é avenida Faria Lima, 1684, fone 814-2337.

28/09/1983

### **Hoje na Economia**

**INTELLIVISION** — Almoço no Maksoud Plaza marcará o lançamento do Intellivision, um dos mais avançados videogames existentes no mercado mundial.

03/11/1983

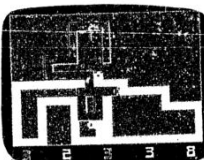
## Videogame criativo é a arma da Sharp

O Intellivision pode vender 15 mil unidades até o final do ano

JOÃO CLODOMIRO DO CARMO  
Editor-assistente da "Folha Informática"

"Que vença o melhor". Essa chamada publicitária que a Digimed — Equipamentos Eletrônicos da Amazônia Ltda (empresa do Grupo Machine, que engloba a Sharp) — está utilizando nos folhetos do videogame Intellivision, tem um sentido duplo. Um se refere à competição que seguramente vai ser dar entre milhares de adolescentes que vão sucumbir à mania dos jogos eletrônicos. A outra referência tem como alvo o concorrente mais direto do Intellivision, o joguinho eletrônico Atari, lançado no Brasil pela Polyvox.

"A Gradiente está jogando tudo no Atari e vai se dar mal. O mercado não tem capacidade para absorver uma produção de massa imediatamente." A sentença é de Marco Antonio Penteado Waetge, gerente de Planejamento de Produto da Sharp, e responsável pela introdução do novo videogame. Para ele, o grande triunfo dos jogos Intellivision está na utilização de uma memória com maior capacidade de armazenamento, o que permitirá imagens mais nítidas do que nos jogos Atari e Odyssey. "Além da imagem com melhor definição, podemos lançar jogos com muito mais apelo à inteligência, fugindo da pura habilidade mecânica." Não resta dúvida que é essa característica que a Sharp (ou se desejarem a Digimed) mais vai enfatizar em para seu novo produto. No dia do lançamento para a imprensa, um vídeo feito sob encomenda para a ocasião mostrava psicólogos e educadores defendendo os jogos inteligentes contra outros que



Onze cartuchos já estão disponíveis

supostamente só desenvolvem perícias motoras. Para os executivos da Sharp, além do simples entretenimento o novo jogo eletrônico pode ser também um estímulo à inteligência e à criatividade. "O que os psicólogos e pedagogos mais criticam nos jogos tradicionais é a atitude de passividade do adolescente diante do jogo. No Intellivision, projetamos jogos que desenvolvem a criatividade e a inteligência", diz Marco Antonio.

### Onze opções de jogos

O console do Intellivision é mais bonito do que o Atari, mas nada garante que fará mais sucesso. A limitação vai ficar por conta da pouca disponibilidade de cartuchos, atualmente por volta de 40, se considerarmos os cartuchos importados irregularmente por diversos clubes. Mas a Sharp mesmo só lançará um lote inicial de 11 jogos. Enquanto isso, o videogame Atari tem cerca de 300 jogos diferentes disponíveis, e a cada dia novos lançamentos são anunciados, além dos inúmeros cartuchos que en-

tram irregularmente, e estão disponíveis em qualquer videoclube.

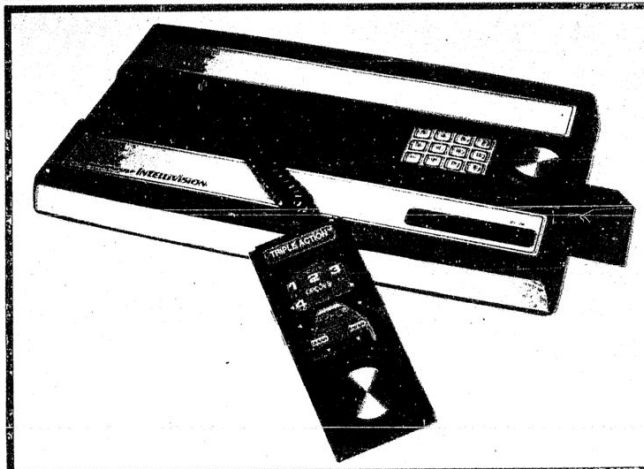
### 15 mil consoles

O novo videogame deve estar nas lojas antes do final do mês. Serão inicialmente um lote de 15 mil unidades, que vendidos a cerca de Cr\$ 300 mil. Os executivos da Sharp querem aproveitar a euforia das festas do final do ano, já que muitos estão apostando que os joguinhos e microcomputadores serão os presentes com maior número de atrativos para os adolescentes.

O videogame da Sharp está sendo fabricado em Manaus. A empresa constitui uma empresa própria, a Digimed, associada à Mattel Inc. dos Estados Unidos. O grupo Machine detém o controle acionário da empresa. A Sharp, com o lançamento do videogame, passa a atuar em praticamente todas as frentes do mercado de lazer doméstico, fabricando televisores, videocassetes, equipamentos de som, computadores (através da SID) e agora videogames. Ocupando todas as frentes, as possibilidades de lucro são maiores. Ou, as possibilidades de peijitos são remotas, já que os lucros mínuos no setor de videocassetes e de som ficam compensados pela excelente performance que o setor de informática está dando, aliada às boas possibilidades dos videogames.

### Onze jogos

O jogo mais divertido, e também o mais simples é o Frog Bog, que poderá ser facilmente jogado até por crianças. No meio de uma lagoa, sentados sobre folhas de vitória-régia, dois sapos



Com a memória de maior capacidade, jogos mais complexos e imaginativos, um dos trunfos da Sharp com seu produto

famintos buscam insetos voadores. O objetivo dos jogadores é fazer seu sapo dar saltos espetaculares, e assim comer mais insetos, somando pontos. Mas, se o pulo for demasiadamente alto, o sapo pode cair na lagoa, perdendo tempo e preciosos pontos.

Outro jogo interessante é o Math Fun, na verdade uma série de brincadeiras matemáticas. Dois gorilas correm ao longo das margens de um rio, desviando-se de animais selvagens. Cada operação matemática resolvida livra os gorilas dos obstáculos, somando pontos.

Além do jogo do sapo e da brincadeira matemática, a Digimed está lançando jogos de futebol, tênis, aventuras espaciais, guerras aéreas, marítimas e terrestres e poker.

Da mesma maneira que a Polyvox, a Sharp vai instalar seus videogames em diversos pontos da cidade, tentando conquistar os jovens consumidores. Ao contrário dos executivos da Polyvox, os diretores da Sharp tomam a iniciativa ao afirmarem que seu videogame é mais estimulante e criativo do que qualquer outro que desenvolva apenas habilidades motoras. Um batalha bem

mais real do que as aventuras espaciais que as telinhas coloridas oferecem. Com a palavra os psicólogos e pedagogos.

### Disputa com microcomputador

No Japão os videogames não fizeram o mesmo sucesso que nos Estados Unidos. E, mesmo nos EUA, já começa uma feroz disputa entre os games e os microcomputadores. As fábricas de micros destacam as vantagens dos computadores, que podem ser programados à vontade pelo usuário, e ainda têm diversas outras aplicações, além dos jogos.

09/11/1983

## Videogames

O lançamento do console Intellivision, pela Sharp, causou bastante impacto no mercado de videogames. Essa disputa deverá ficar mais acirrada com o início da comercialização do console Splicevision (sistema Coleco), prevista para o final de novembro.

### Intellivision

Um novo cartucho lançado nos EUA pela Intellivision já está disponível em alguns clubes e locadoras de videogames da cidade. Trata-se de "Tron". Nesse cartucho, totalmente baseado no filme dos estúdios Disney, o desafio é enfrentar os programas do computador inimigo, até a batalha final com o programa mestre.

16/11/1983

# O MELHOR AINDA NÃO CHEGOU. AGUARDE INTELLIVISION.

Intellivision, o mais inteligente  
dos video games.  
Espere um pouco mais  
e compre o melhor.

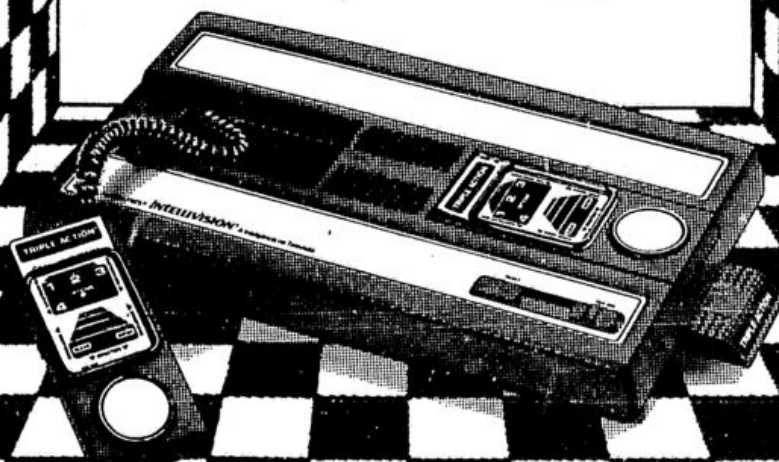


**Intellivision**  
O VIDEO GAME INTELIGENTE

20/11/1983

# O MELHOR AINDA NÃO CHEGOU. AGUARDE INTELLIVISION.

Intellivision, o mais inteligente  
dos video games.  
Espere um pouco mais  
e compre o melhor.



**IntelliVision**  
O VIDEO GAME INTELIGENTE

**CHEGOU**

# INTELLIVISION

O VIDEO GAME INTELIGENTE!

**SENSACIONAL LANÇAMENTO!**

Uma variedade de emoções e desafios pra você, com novidades exclusivas:

- IMAGENS TRIDIMENSIONAIS
- FIDELIDADE DE EFEITOS SONOROS
- REALISMO DOS PERSONAGENS E AÇÕES.

Tudo isto porque com o INTELLIVISION você tem:  
Um único controle para jogar qualquer jogo sem conexões externas.  
16 posições para manobrar os personagens.

**PLANOS DE PAGAMENTOS ESPECIAIS**  
PARA VOCÊ ADQUIRIR ESSA  
MARAVILHA INCOMPARÁVEL!

CARTUCHOS COM MAIOR CAPACIDADE DE MEMÓRIA E MAIOR NÚMERO DE INFORMAÇÕES E DETALHES.

## ISNARD

ONDE É FÁCIL COMPRAR  
UMA EMPRESA DO GRUPO HERMES MACEDO

CENTRO: RUA 24 DE MAIO, 70/80  
ITAIM: RUA JOAQUIM FLORIANO, 328  
S. CAETANO: RUA MANOEL COELHO, 363  
SANTOS: RUA AMADOR BUENO, 193/195  
CAMPINAS: RUA 13 DE MAIO, 228

04/12/1983



## Videogame deve ser o campeão de vendas

**P**ela concentração de publicidade e pelos estoques acumulados nas lojas de produtos eletrônicos, ninguém duvida que esse será o item eletrônico mais vendido nas festas de fim de ano. O videogame é um console construído em plástico e que, conectado a um televisor comum, permite que toda a família e amigos partilhem de uma infinidade de jogos. Há três diferentes tipos de aparelhos à venda, incompatíveis entre si. O mais popular é o Atari, fabricado pela Polyvox e vendido por cerca de Cr\$ 200 mil.

**Os joguinhos custam em média Cr\$ 200 mil: o cartucho, Cr\$ 25 mil**

A Philips fabrica o Odyssey (que custa cerca de Cr\$ 180 mil) e a Sharp já começou a comercializar o seu bonito Intellivision, que é o mais caro de todos (cerca de Cr\$ 250 mil). Além destas três marcas, você ainda encontrará videogames com as marcas Splicevision Dactari e Dismac. Estes dois últimos são compatíveis com os cartuchos Atari, mas custam um pouco menos que o original. É importante observar também que, além do console, para que qualquer jogo possa ser realizado, é necessário um pequeno cartucho, que custa atualmente cerca de Cr\$ 25 mil. Mas todas as fábricas incluem pelo menos um cartucho junto com o console, de modo que assim que o console é instalado, o jogo já pode começar. Mas, no futuro, o usuário terá de adquirir novos cartuchos, já que certamente se cansará de um único jogo. Para arranjar novos cartuchos, outra opção é filiar-se a um dos muitos clubes de videogames espalhados pela cidade. O empréstimo de um cartucho está custando cerca de Cr\$ 500, e geralmente o usuário pode ficar com o jogo cerca de três dias.

Os videogames costumam agradar tanto a adolescentes como a adultos. Os jogos podem ser realizados tanto entre o jogador e a máquina como entre dois ou diversos jogadores. Para os pais que desejam estimular a interação entre os jovens de uma mesma faixa de idade, o videogame pode ser



No lazer doméstico, atração maior sobre os adolescentes

um presente interessante. Muitos jovens confessam que agora passam muito menos tempo em frente à TV, estimulados pelos joguinhos eletrônicos. Alguns educadores condenam o conteúdo dos videogames (guerras espaciais, aventuras e jogos de habilidade) e alguns pais acham que seus filhos poderiam ter os estudos prejudicados pela presença da novidade eletrônica. Mas um razoável controle sobre os consoles poderá garantir que os jogos não interfiram nos estudos ou nas demais atividades dos jovens.

### ***O Atari é considerado o aparelho mais atraente, pelos títulos***

Há também algumas diferenças entre os videogames, que devem ser consideradas. O Atari é o mais popular, e é também o que tem mais cartuchos disponíveis para venda ou aluguel (cerca de 300 diferentes títulos). Já os jogos Intellivision são considerados mais interessantes, e alguns cartuchos estimulam muito o aprendizado através de jogos de habilidade intelectual (ver avaliação na página 4).

Além de introduzir um passatempo agradável em família, o videogame pode garantir ótimos momentos de lazer do adolescente com outros jovens. As fábricas começam a organizar campeonatos, onde são oferecidos prêmios aos mais habilidosos. Quer dizer, a aquisição de um console abre diversas possibilidades de associação, e isso deve ser contado como um benefício para quem mora em cidades grandes, onde a vida tende a ser cada vez mais confinada em minúsculos apartamentos.

Mas, se seu filho (ou a pessoa para quem você deseja oferecer um presente) é de natureza instrospectiva, dificilmente vai se entusiasmar com um videogame. Nesse caso talvez um conjunto de som represente uma escolha muito mais adequada.

Embora as discussões sejam intensas em diversas partes do mundo, a verdade é que os videogames se tornaram um enorme sucesso de vendas. Só nos Estados Unidos, a Atari já vendeu mais de 11 milhões de consoles e no Brasil a Gradiente espera vender pelo menos 1 milhão de unidades antes do final de 1984. Os adolescentes vão resistir?

## Videogame Intellivision é o mais sofisticado

JOSÉ LUIZ SCHIAVONI

Especial para a "Folha Informática"

Com o lançamento do console Intellivision a Sharp pretende ocupar o segmento dos videogames de segunda geração, mais sofisticados que o Atari 2600 e Odyssey. O sugestivo nome, criado a partir da junção das palavras intelligent television, diz bem. É um videogame com mais recursos que os demais e irá ampliar a faixa de mercado dos jogos eletrônicos no Brasil. Isto porque os consoles brasileiros estão dirigidos para públicos diferentes. O Odyssey permite uma boa variação no programa dos jogos e é o preferido pelas crianças, enquanto que o Atari leva a vantagem de ter o maior número de cartuchos (300). Ao Intellivision caberá uma fatia menor do bolo, destinada aos jogadores mais exigentes, que já passaram ou não pelos outros consoles mas querem testar cartuchos mais complexos, que exijam raciocínio, além de habilidade.

### Controle completo

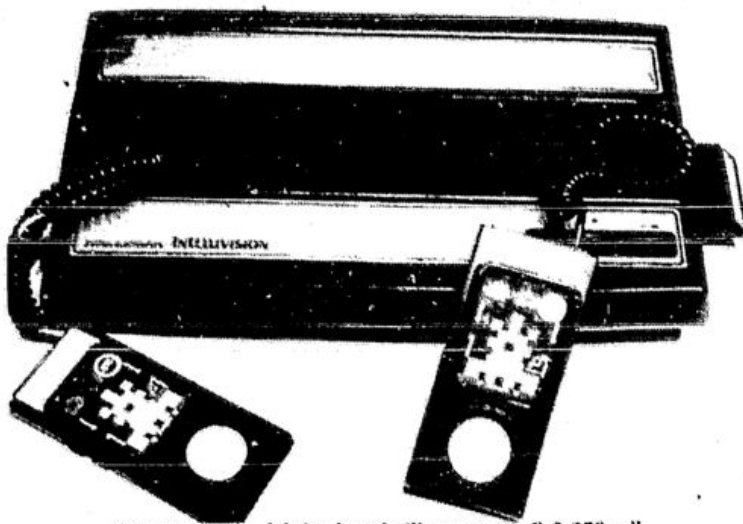
O design do Intellivision é totalmente diferente dos demais videogames. O encaixe dos cartuchos é feito pela lateral e os controles de jogo são guardados dentro do próprio gabinete, facilitando o transporte. A Sharp inovou com um dispositivo que desliga automaticamente o aparelho, caso a mesma imagem fique na tela por mais de cinco minutos. A finalidade desse recurso é proteger o tubo de imagem contra a impressão permanente do cenário do jogo.

O controle também é novidade. Ele incorpora joystick e paddle em um único comando de onze teclas e mais quatro botões laterais — dois para destros e dois para canhotos. Cada cartucho vem com dois pequenos painéis de papelão plastificado, que são encaixados sobre o controle, para facilitar a seleção de teclas.

A movimentação na tela é mais perfeita por causa de um disco de controle, com 16 posições diferentes. Na parte traseira existem apenas duas tomadas, uma para encaixe do cabo de antena e outra para o cabo de força. Uma deficiência: o videogame da Sharp pode ser operado somente em 110 volts.

### "Futebol" é o melhor

O pequeno número de cartuchos nacionais disponíveis para o console não chega a ser um inconveniente. A Sharp tem oito cartuchos para venda, mas



O novo console, fabricado pela Sharp, custa Cr\$ 250 mil

algumas locadoras especializadas em games trabalham com 40 cartuchos diferentes, todos importados.

O cartucho "Futebol", jogado em dupla, atesta a qualidade do Intellivision. Todos os detalhes do campo e do jogo foram fielmente copiados. Os jogadores mexem braços e pernas e podem ser levados a qualquer parte do gramado. Nas saídas de lateral ou nos escanteios um apito do juiz e o jogador corre para colocar a bola em movimento. Quando acontece um gol a torcida grita agitada para comemorar. Dá vontade de entrar para abraçar os jogadores.

Mas, às vezes, a sofisticação dos cartuchos chega a ser irritante. Os detalhes atrapalham a sequência do jogo que não pode ser memorizado com facilidade. É o que aconteceu quando fui testar o cartucho "Tennis", com uma riqueza de detalhes indescritível. O jogador escolhe a velocidade da bola e o canto da quadra para o saque. Se o saque sair muito fraco a bola bate na rede e a jogada deve ser refeita. Este entrosamento leva tempo. Depois de uma maratona de vinte tentativas, sem que eu conseguisse rebater uma única bola, passei para outro cartucho. Perdi o jogo e a paciência.

O cartucho "Frog bog" é bem mais fácil. São dois sapos que ficam caçando

mosquitos num pântano. O game pode ser jogado por uma ou duas pessoas e tem duração determinada, pois os sapos começam a pular pela manhã e param à noite, para dormir, é claro. Com o passar do tempo o sol vai embora e surgem as primeiras estrelas. Quando a tela fica escura, indicando que a partida está no fim, surgem alguns vagalumes e sons de grilos.

**Avaliação final.** A qualidade do Intellivision é nitidamente superior a dos demais concorrentes do mercado, mas é interessante notar que essa supremacia não decreta o fim dos outros consoles. A Sharp terá dificuldades para introduzir sua marca entre os mais jovens como decorrência da sofisticação. Sandro, um garoto de apenas 13 anos que não desgrudava dos vendedores da Cinótica, onde o teste foi realizado, comentou sobre a dificuldade de alguns jogos. "Não gosto do futebol nem do tênis. São jogos muito complicados e tudo demora para acontecer". O Intellivision é indicado para jogadores mais velhos e, acima de tudo, experientes.

### Desvantagens

A única desvantagem encontrada nos cartuchos está relacionada com o som, sem a mesma sofisticação da imagem. A garantia da fábrica é pequena (90 dias) e esse é um fator que influi na credibilidade de qualquer produto.

# Videojogos salvam as vendas de Natal do setor dos eletrônicos

**NEREU LEME**

Da nossa equipe de reportagem

A videomania que começa a dominar a cidade, considerada por muitos inimigo número um da sociedade, teve participação estratégica no desempenho de algumas empresas do setor eletro-eletrônico neste final de ano. Os videojogos tiveram tamanha aceitação que o faturamento desse segmento chegou até a compensar a violenta queda nas vendas de televisores e equipamentos de som.

Para se ter uma idéia do volume de negócios realizados nos últimos três meses, apenas a Gradiente, fabricante do Atari 2.600, está comercializando mil consoles por dia.

Segundo balanço da Associação Brasileira da Indústria Elétrica e Eletrônica (Abinee), 1983 foi 14% pior que o ano passado. Em termos setoriais, as vendas de televisores e aparelhos de som sofreram retração de 18% em relação a 82. No entanto, apesar de a crise econômica ter afetado bastante esse ramo industrial, a Gradiente, a Philips e a Sharp, as três empresas que já lançaram consoles de videojogos, conseguiram compensar os prejuízos no áudio e no som. Juntas, as três colocaram no mercado, até agora, cerca de 180 mil consoles e aproximadamente 500 mil cartuchos. Só nos Estados Unidos, a Atari já vendeu mais de 11 milhões de consoles.

No Brasil, os fabricantes confiam num mercado promissor, com potencial para absorver os videojogos, em proporção semelhante ao número de televisores coloridos. Existem perto de seis milhões de aparelhos instalados.

## "Boom" mercadológico

Por isso, a previsão de vendas para o próximo ano é espantosa. As fábricas aumentam sua capacidade de produção e fazem planejamentos flexíveis para acompanhar o eventual "boom" mercadológico. Desse modo, surgem também novos pretendentes ao filão do divertimento eletrônico. Segundo boatos, duas outras indústrias estudam o lançamento de um console do tipo Colecovision. Como nesse jogo frenético vale qualquer cartucho, os adversários mantêm todas as previsões em segredo. Conservadoramente, a Gradiente fala em vender 250 mil aparelhos em 84. A Philips afirma que, seja qual for o consumo do próximo ano, ela estará na liderança das vendas. Já a Sharp

## A diferença está no preço de cada um

O Odyssey, da Philips, lançado em abril deste ano, é o mais barato dos três consoles de videojogos. Custa cerca de Cr\$ 199 mil (preço sugerido pela fábrica). A vantagem do aparelho é possuir um teclado alfanumérico, que permite introduzir na tela o nome do jogador que conseguir maior número de pontos e que num só cartucho (como os novos jogos estratégicos "Em Busca dos Anéis Perdidos" e "A Conquista do Mundo") selecionar vários ambientes para o desenvolvimento da luta.

O Atari, da Polyvox-Gradiente, por ser o mais popular, possui o maior número de títulos à disposição. Ele custa Cr\$ 239 mil (preço para público a vista) e seus cartuchos, além de comprados, podem também ser alugados nos clubes de videogames espalhados pela cidade. Por três dias o aluguel custa de Cr\$ 500 para cima.

O Intellivision, da Sharp, o último a chegar às lojas, possui os jogos considerados mais interessantes — e também mais difíceis — pelos adolescentes. É o mais caro de todos. Custa cerca de Cr\$ 250 mil e seus cartuchos são vendidos a partir de Cr\$ 28 mil.

prefere não fazer previsão. Seu objetivo é manter capacidade de produção dimensionada para atender à demanda.

O consumo, na opinião dos fabricantes de videojogos, continuará sendo estimulado pela crise econômica, como uma espécie de válvula de escape. Isto é, na impossibilidade de continuar a fazer viagens ou programas fora de casa, geralmente pesados para o orçamento, a população volta-se para o lazer doméstico, atraída também pela necessidade de estar em contato com as novas conquistas tecnológicas. Na opinião de Edson Fregni, presidente da Associação Brasileira da Indústria de Computadores e Periféricos (Abicomp), o desenvolvimento do videogame fatalmente apontará para a direção dos microcomputadores pessoais. Alguns até possuem teclado alfanumérico com toda a aparência de um micro.

Isso explica o sucesso dos três lançamentos. Segundo Mário Pacheco Fernandes, diretor comercial da Gradiente Eletrônica S/A, a empresa (que vende som Gradiente e Polyvox, tele-

phones e videogames) fechará o ano com crescimento de 5% nas vendas em unidades. Em termos de faturamento, explicou, o crescimento será zero: o setor de som empatou, o de telefone caiu 10% e o de videogames proporcionou a compensação necessária.

## Atari e Odyssey

"Desde que foi lançado, em outubro, o Atari já vendeu 90 mil consoles. No trimestre ele representou 40% do faturamento e, nos 12 meses, cerca de 10%. Em 84, terá de 25% a 30% de participação nas vendas da companhia", disse.

Fernandes conta que o Atari (da Atari), como ele costuma dizer para separar seu produto das imitações, é o videogame mais vendido no mundo todo. Em sua opinião é o aparelho que proporciona o melhor custo-benefício, ao levar o lazer eletrônico para dentro de casa.

O primeiro a ser lançado, entretanto, foi o Odyssey, da Philips. A empresa começou a vender o produto em abril deste ano e já comercializou até agora entre 75 e 80 mil consoles e 250 mil cartuchos. Segundo Franco Consonni, gerente geral do grupo comercial de vídeo da empresa, o videogame representa de 10 a 15% do faturamento desse setor.

"A venda de aparelhos de televisão branco e preto caiu 37%, enquanto os coloridos registraram crescimento zero. Por isso, a participação dos videogames foi importante para a empresa, num momento de queda de outros produtos", acrescentou.

Ele calcula o mercado potencial para 84 em 400 mil consoles e espera ter preferência do público para conquistar a liderança. Define o Odyssey como o melhor aparelho da praça, por ser o único que possui teclado alfanumérico, permitindo a seleção de vários ambientes para o desenvolvimento do jogo, no mesmo cartucho.

O Intellivision, da Sharp, foi o último a chegar às lojas e, por isso mesmo, vendeu somente 15 mil unidades em dezembro. Apesar de ser o caçula da turma, ajudou a empresa a recuperar as perdas com a queda de 10% no segmento de vídeo, segundo informação do assessor de comunicação, Enio Sá Machado.

Para a empresa, o console Intellivision oferece maior realismo nas cores e melhor interação do jogador, com a ajuda do teclado de 16 posições, que permite alterar a estratégia do jogo.



## Mattel mostra perdas em 83

O fabricante de brinquedos americano Mattel — que produz o videogame Intellivision — manteve fracos resultados no terceiro trimestre deste ano, e as perdas deverão continuar.

No terceiro trimestre as perdas foram de 46.3 milhões de dólares, comparados com ganhos brutos de 28.3 milhões ou 1.31 dólar por ação no mesmo período do ano passado. As vendas caíram em 31.3 por cento, de 479.7 milhões para 329.6 milhões de dólares.

Estas últimas perdas somam-se a um período já longo de mau desempenho — a empresa esteve no vermelho desde o último trimestre do ano passado. Juntos, os primeiros nove meses do ano produziram perdas de 222.8 milhões de dólares, ou 12.39 dólares por ação, sobre vendas de 754 milhões.

Estes resultados referem-se apenas à divisão de entretenimento eletrônico. Na divisão de brinquedos e equipamentos de hobby, as vendas bateram um recorde e geraram lucro de 50.1 milhões de dólares no último trimestre.

21/12/1983

# Software não detém Intellivision

Apesar de ser um dos últimos consoles lançados no mercado, o Intellivision foi considerado o melhor videogame de 83. Entre aqueles que opinaram estão proprietários de clubes e locadoras de videogames, dois finalistas do campeonato de videogames realizado pela locadora Video Home Shop e pelo Dactavision Videogame Clube, e Márcio Arroyo, diretor da Cinótica. Muito dos entrevistados reconheceram a superioridade do console Atari, em relação ao número de cartuchos disponíveis, mas optaram pela definição de imagem do videogame da Sharp.

Para Luiz Jampolsky, do Dactavision, o Atari perde em definição, mas é um videogame mais versátil. "Você coloca o cartucho e sai jogando normalmente", diz. Paulo Gonçalves, proprietário da locadora VHS, critica o baixo número de cartuchos do Intellivision. "Ainda são poucos jogos, mas a definição da imagem e cor do aparelho e a complexidade dos cartuchos são superiores".

Os entrevistados também elegeram os cinco melhores videogames do ano. Entre os cinco cartuchos preferidos, quatro são compatíveis com o Atari. A relação é a seguinte:

- 1 - "Anduro".
- 2 - "River Raid".
- 3 - "Megamania".
- 4 - "Keystone Kapers".
- 5 - "Futebol" (Intellivision)\*

Participaram da pesquisa: Antonio Vicente Ferreira, diretor do VEC Videoclube; Luiz Jampolsky, proprietário do Dactavision; Dago-berito Assunção, do clube e locadora Videoland; José

Antonio Felipe, proprietário de Play Video (fabricante de cartuchos); Luciano José Rocha e Maurício José Rocha, respectivamente 2º e 5º colocados no primeiro campeonato Dactavision - VHS de videogames; Márcio Arroyo, diretor da Cinótica, Artur de Araújo Guerra, do Videogame Clube Paulista e a equipe de redatores da "Folha Informática".

Com o lançamento do console Intellivision a Sharp pretende ocupar o segmento dos videogames de segunda geração, mais sofisticados que o Atari 2600 e Odyssey. O sugestivo nome, criado a partir da junção das palavras intelligent television, diz bem. É um videogame que irá ampliar a faixa de mercado dos jogos eletrônicos no Brasil. Isto porque os consoles brasileiros estão dirigidos para públicos diferentes. O Odyssey permite uma boa variação no programa dos jogos e é o preferido pelas crianças, enquanto que o Atari leva a vantagem de ter o maior número de cartuchos (300). Ao Intellivision caberá uma fatia menor do bolo, destinada aos jogadores mais exigentes, que já passaram pelos outros consoles mas querem testar cartuchos mais complexos, que exijam raciocínio, além de habilidade.

## Controle completo

O design do Intellivision é totalmente diferente dos demais videogames. O encaixe dos cartuchos é feito pela lateral e os controles de jogo são guardados dentro do próprio gabinete, facilitando o transporte.

O controle também é novidade. Ele incorpora joystick e paddle em um único comando de onze teclas e mais quatro botões laterais — dois para destros e dois para canhotos. Cada cartucho vem com dois pequenos painéis de papelão plastificado, que são encaixados sobre o controle, para facilitar a seleção de teclas.

A movimentação na tela é mais perfeita por causa de um disco de controle, com 16 posições diferentes. Na parte traseira existem apenas duas tomadas, uma para encaixe do cabo de antena e outra para o cabo de força. Uma deficiência: o videogame da Sharp pode ser operado somente em 110 volts.

## "Futebol" é o melhor

O pequeno número de cartuchos nacionais disponíveis para o console não chega a ser um inconveniente. A Sharp tem oito cartuchos para venda, mas algumas locadoras especializadas em games trabalham com 40 cartuchos diferentes, todos importados.

O cartucho "Futebol", para duplas, atesta a qualidade do Intellivision. Todos os detalhes do campo e do jogo foram fielmente copiados. Os jogadores mexem braços e pernas e podem ser levados a qualquer parte do gramado. Nas saídas de lateral ou nos escanteios um apito do juiz e o jogador corre para colocar a bola em movimento. Quando acontece um gol a torcida grita agitada para comemorar.

Mas às vezes a sofisticação dos cartuchos chega a ser irritante. Os detalhes atrapalham a sequência do jogo que não pode ser memorizado com facilidade. É o que aconteceu quando fui testar o cartucho "Tennis", com uma riqueza de detalhes indescritível. O jogador escolhe a velocidade da bola e o canto da quadra para o saque. Se o saque sair muito fraco a bola bate na rede e a jogada deve ser refeita. Este entrosamento leva tempo. Depois de uma maratona de vinte tentativas, sem que eu conseguisse rebater uma única bola, passei para outro cartucho. Perdi o jogo e a paciência.

O cartucho "Frog bog" é bem mais fácil. São dois sapos que ficam caçando mosquitos num pântano. O game pode ser jogado por uma ou duas pessoas e tem duração determinada, pois os sapos começam a pular pela manhã e param à noite, para dormir. Com o passar do tempo o sol vai embora e surgem as primeiras estrelas. Quando a tela fica escura, indicando que a partida está no fim, surgem alguns vagalumes e sons de grilos.

Avaliação final. A qualidade do Intellivision é nitidamente superior a dos demais concorrentes do mercado, mas é interessante notar que essa supremacia não decreta o fim dos outros consoles. A Sharp poderá ter dificuldades para introduzir sua marca entre os mais jovens como decorrência da sofisticação. J.S.

## Videogames

Quem comprou um Odyssey ou um Intellivision tem dificuldade na escolha dos cartuchos que ainda são poucos e caros. O aluguel de games para esses consoles nas casas especializadas também é caro. Percebendo essa brecha no mercado, o Vec Videoclube está criando um clube de cartuchos de Intellivision e Odyssey. A categoria mais interessante é a de sócio remido. Você doa três cartuchos e fica isento do pagamento de qualquer taxa de manutenção. Se você se interessou, ligue já pois são apenas sete vagas para cada tipo de console.

11/01/1984

## Disputa entre videogames continua após o Natal

Quem não comprou seu videogame no Natal pode agora escolher mais calmamente um dos cinco produtos disponíveis no mercado. Três deles são incompatíveis entre si — Atari, Intellivision e Odyssey. Os módulos fabricados pela Dactari e pela Dismac aceitam normalmente os cartuchos da Atari.

A maior conveniência dos joguinhos Atari é o imenso estoque de cartuchos disponíveis na maioria das lojas e clubes de vídeo. O Intellivision é tido como o melhor em definição de imagem e em som, mas tem uma quantidade bem menor de cartuchos. Apesar disso, um dos seus cartuchos, o de jogo de futebol, está fazendo enorme sucesso, atraindo jogadores para as seções de videogames. O juiz apita quando há faltas e a platéia se manifesta quando acontece um gol.

A forte diferença de preço age como um fator adicional para a limitação de vendas do Intellivision. Mas na nossa



O Odyssey tem preço mais baixo

pesquisa de preços, encontramos esse console sendo vendido a Cr\$ 254 mil no Carrefour, ou seja, apenas Cr\$ 15 mil de diferença do seu mais ferrenho concorrente, o Atari.

### PESQUISA DE PREÇOS DE VIDEOGAMES

|               | Jumbo-Eleto | Eldorado | Carrefour |
|---------------|-------------|----------|-----------|
| Odyssey       | 235         | 199      | ---       |
| Atari         | 239         | 239      | 239       |
| Intellivision | 284         | 290      | 254       |
| Dactari       | 179         | ---      | ---       |
| Dismac        | ---         | 195      | ---       |

Obs.: Preços em mil cruzeiros. 2. Lojas situadas na Marginal de Pinheiros (Carrefour), Shopping Eldorado (Eldorado) e Shopping Matarazzo (Jumbo-Eleto).

18/01/1984

# Competição entre videogames ainda é grande nos EUA

Uma análise do comportamento da indústria americana de videogames no ano passado mostra que foram vendidas 6.6 milhões de consoles, contra 8 milhões em 1982. Mas estes dados, da Electronic Industry Association, parecem muito otimistas a analistas e fabricantes, que falam em 5 milhões de consoles em 1983.

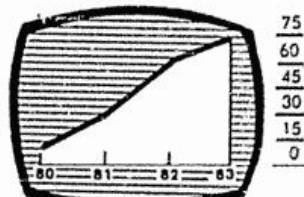
Foram vendidos ainda 75 milhões de cartuchos de jogos, 15 milhões a mais que em 82, mas 40 por cento deles eram encalhes e chegaram aos consumidores com grandes descontos. O jogo E.T. da Atari, por exemplo, foi vendido em liquidações com preços variando de 4 a 9 dólares, quando o preço original era de 25 a 35 dólares. As sobras foram significativas: em 1982, as indústrias entregaram aos lojistas 60 milhões de cartuchos, mas 30 milhões ficaram nas prateleiras.

Mesmo com estes dados, que evidenciam uma crise, acredita-se que quem está ainda no mercado deverá nele permanecer (com exceção possível do Intellivision), mas com uma abordagem de mercado mais conservadora. Acabou a euforia. O setor vai se transformar numa indústria de reposição, como aconteceu com a indústria automobilística. Mas terá de repensar suas estratégias. As anteriores estão sendo agora consideradas suicidas. Foi ingênuo da

## FLUTUAÇÕES NAS VENDAS DE VIDEOGAMES

(para distribuidoras, em milhões de unidades)

### CARTUCHOS



### CONSOLES



fonte: Electronic Industry Association 1983 estimativa

parte dos fabricantes supor que bastava colocar algo numa caixinha e evender facilmente, acredita Roger

Sharpe, editor da revista "Video Game", citado pelo jornal "New York Times".

Uma das surpresas do mercado foi a batalha de preços entre Texas Instruments e a Commodore, que fizeram com que computadores domésticos tivessem preços menores que os videogames. Na briga, a Texas acabou desistindo do segmento, liderado agora tranquilamente pela Commodore. Como consequência, ainda, a Atari baixou o preço de seu VCS para 49 dólares, quando o preço inicial era de quase 200 dólares, e enfrentou pesados prejuízos para se manter em operação. Outras vítimas foram as lojas especializadas, enterradas pela entrada de lojas de departamento como Sears, J.C. Penney e K Mart. Havia mais de 20 fábricas de cartuchos, e agora elas são dez.

No hardware, há previsões de que o segmento inferior do mercado será ocupado pelo Atari 2600, e o superior pelo Atari 5200 ou o Colecovision. O Intellivision fabricado nos Estados Unidos pela Mattel, não parece mais viável para os analistas de mercado. Dois importantes fabricantes de jogos, Parker Brothers (dono do best-seller "Q Bert") e Imagic pararam de fabricar games para o Intellivision.

25/01/1984

## Intellivision vende seu controle nos EUA

Até há pouco, Terrence Waleski, vice presidente para marketing e vendas da Mattel Inc, não sabia que a problemática divisão de consumo eletrônico da empresa estava à venda. Descobriu a intenção de venda, juntou um pequeno grupo de investidores e com 20 milhões de dólares comprou os direitos de exploração da marca Intellivision, de todas as unidades já acabadas e dos projetos em desenvolvimento. Waleski disse que tomou a decisão depois de ver um enorme interesse pela Intellivision na Consumer Electronic Show, realizada janeiro último em Las Vegas.

22/02/1984

### Na arquibancada

Atualmente o cartucho de maior sucesso do intellivision brasileiro é "Futebol". Mas existem outras versões circulando por aí, principalmente para o Atari. A Polyvox comercializa um cartucho bem mais movimentado que as versões americanas do futebol, que podem ser encontradas nas lojas especializadas em videogames. Nessas versões os jogadores aparecem na posição vertical, mas os jogadores são pouco habilidosos.

21/03/1984

### Videogame

"Tenho um videogame Intellivision e gostaria de obter maiores informações sobre o adaptador para ATARI, o "SUPER CHANGER":

- 1) que tipo de alteração deve-se fazer no Super Changer se ele foi projetado para o Intellivision II?
- 2) onde posso encontrá-lo no Brasil?
- 3) e qual seu custo aproximado?

Vi numa revista especializada vários jogos superemocionantes para minha coleção, mas não sei onde encontrá-los, talvez você saiba em que lojas de venda ou locação ou clubes posso encontrá-los. Eles são da IMAGIC, ACTIVISION, CBS, e COLECOVISION para Intellivision. Karla Morivaki (São Paulo, Capital)

*Transferimos suas dúvidas para alguns proprietários de clubes e locadoras de videogames, mas a resposta foi negativa. Alguns proprietários também ouviram falar no adaptador, como você, mas não conseguiram encontrá-los nos Estados Unidos. Por isso não podemos informar seu preço. Com certeza você não encontrará este acessório no País.*

*Aqui vão alguns endereços de clubes e locadoras especializados em cartuchos para o Intellivision:*

*Dactavision Videogames — Rua Henrique Monteiro, 35, fone 814-2337.*

*VEC Videoclube — Rua da Mata, 201, fone 881-5588.*

*Game Clube Paulista — Av. Santo Amaro, 3784, fone 241-9757.*

21/03/1984



## Splice, com qualidade superior à média

Internamente, o Splicevision é uma réplica do Coleco americano, um videogame que chegou a esfriar os negócios da poderosa Atari, por causa da qualidade da imagem e som de seus cartuchos. Há alguns meses, um executivo do grupo Gradiente, fabricante do Atari-Polyvox, justificou o sucesso do Coleco. "Nos Estados Unidos", disse o executivo, "a Atari representa um porta-aviões. A Coleco fez sucesso porque veio a nado. Era imperceptível".

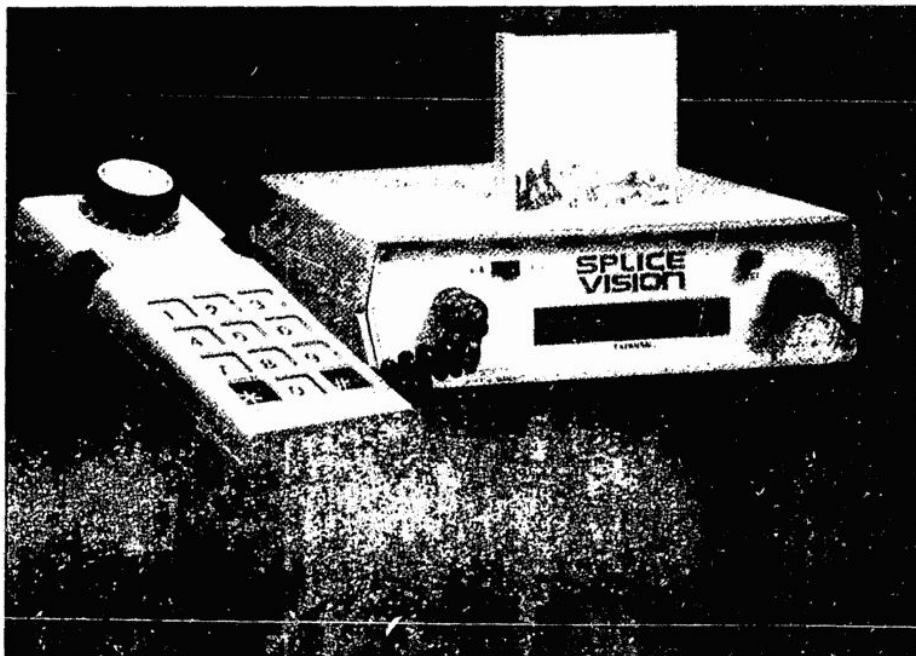
A estratégia da Splice de Votorantim parece ser a mesma utilizada pela Coleco. A empresa, que sempre esteve ligada à telefonia, quer poupar fôlego para as últimas brachadas, de olho no futuro, já que nos próximos anos a imagem mercadológica dos videogames irá sofrer mudanças radicais. O aparelho não poderá estar ligado apenas ao lazer. Os próximos videogames terão suas funções ampliadas, passando a operar também como pequenos microcomputadores domésticos.

No Brasil essa batalha pelo mercado dos videogames ainda nem começou, mas o Splicevision já está sendo comercializado com uma interface para encaixe de um teclado alfanumérico para transformá-lo em um computador de pequeno porte. Dos demais aparelhos do mercado somente a Philips, fabricante do Odyssey, poderia fazer a transformação, mas a reserva de mercado para microcomputadores é um impedimento.

### Qualidade superior

Além da interface para computador o Splicevision apresenta uma imagem invejável, de excepcional qualidade. Entre os videogames nacionais o único em condições de competir com o Splice é o Intellivision, fabricado pela Sharp. Mesmo assim, o Splice leva uma pequena vantagem. A maioria dos cartuchos para o sistema Coleco é baseada em games das "Arcades", as máquinas de videogames dos fliperamas americanos. Por isso todos os jogos lançados são velhos conhecidos dos adolescentes e têm qualidade comprovada. O cartucho "Spitfire", que vem com o aparelho é um exemplo. A definição de cada componente do jogo é perfeita, e todas as informações para o jogador são fornecidas em português.

O Splice não utiliza joysticks. Seu controlador é bem semelhante ao do Intellivision, combinando um teclado numérico para a seleção do nível de dificuldade de cada jogo (quatro variações), botões de tiro e uma alavanca semelhante ao câmbio de marchas de um carro, com oito posições. Cada cartucho é vendido com duas cartelas plásticas que devem ser encaixadas no comando numérico do controlador para facilitar o funcionamento do jogo. O orifício de encaixe de cartuchos é protegido contra a entrada de pó e insetos. As conexões com o televisor estão na parte traseira. Uma deficiência: a chave de mudança de canal 3/4, nunca indica qual o canal que está sendo utilizado. Quem desejar fotografar um recorde, pode congelar a imagem na tela, apertando o botão de



O Splicevision é uma réplica do videogame Coleco americano, de boa definição

início de jogo. Entretanto, o jogador deve certificar-se que as fotos tenham saído pois o jogo voltará ao início quando o botão for liberado.

### Dificuldades

A assistência técnica e o preço de cada cartucho são os maiores inconvenientes para quem pretende comprar o Splicevision. Quem mora nos grandes centros não terá dificuldades em encontrar uma assistência técnica autorizada (atualmente são cerca de 50 postos espalhados pelo país), mas no interior qualquer conserto será mais demorado. A outra desvantagem, a do preço, dificilmente será superada. O preço de cada cartucho está oscilando entre 55 mil e 100 mil cruzeiros por causa da capacidade de memória do aparelho.

**Avaliação Final** — Nos Estados Unidos o Colecovision já provou sua qualidade. No Brasil a pequena Splice está produzindo um aparelho sem concorrentes. Apesar do investimento de 400 mil cruzeiros na compra do videogame e do alto preço de cada cartucho, o Splicevision é para quem pesquisa qualidade e não preço. O número de cartuchos ainda é pequeno (nas próximas semanas será lançada uma nova série, totalizando 30 jogos), mas a superioridade é notória. O Intellivision da Sharp tem uma boa definição de imagens, mas, com exceção de "Futebol", seus jogos são menos interessantes. Os demais aparelhos do mercado nem precisam entrar na disputa. A diferença é brutal, a começar pela memória dos cartuchos.

### PREÇOS DE VIDEOGAMES

| CINÓTICA       | 269 | 254 | 380 | 235 |
|----------------|-----|-----|-----|-----|
| ÁUDIO          | 269 | 295 |     |     |
| BRUNNO BLOIS   | 269 | 284 |     | 190 |
| IMARÉS         |     |     |     | 265 |
| ELDORADO PLAZA | 269 | 270 |     | 235 |
| SEARS          | 269 | 275 |     | 235 |

(em mil cruzeiros)

ATARI INTELLIVISION SPICE VISION ODYSSEY

As lojas da centro de São Paulo: Imarés (Av. do Imarés, 437), Eldorado Plaza (Eldorado Shopping), e Sears (Shopping Iguatema).

### INTELLIVISION TEM MELHOR PREÇO

A tabela deixa claro que a melhor compra baseando-se na relação preço/desempenho é a o videogame Intellivision, fabricado pela Sharp. A Cinótica está vendendo esses videogames por Cr\$ 254 mil, 15 mil cruzeiros a menos que o preço de tabela do Atari-Polyvox. Quem for comprar um Intellivision deve lembrar-se, contudo, da pouca quantidade de cartuchos para esse console no mercado brasileiro. Com relação ao Atari-Polyvox, não adianta pechinchar: os preços são rigorosamente tabelados. As únicas variações de preço para esse aparelho irão ocorrer nas compras feitas à prazo, devido a variação das taxas cobradas pelas financeiras.

O Odyssey é o videogame mais barato do

mercado (190 mil cruzeiros na Compushop), mas o futuro comprador deve analisar também os preços dos cartuchos que deseja comprar. As variações são muito grandes mas os melhores cartuchos estão custando em torno de 40 mil cruzeiros. Com o console Atari a relação de preço de cartuchos é justamente inversa. Devido ao grande número de fabricantes, os preços são constantemente rebaixados. Por isso mesmo, a Polyvox está adotando preços diferentes. Os cartuchos de 8 Kbytes de memória estão custando 27 mil e novecentos cruzeiros e os cartuchos compus são vendidos a 22 mil e novecentos cruzeiros. Os preços dos outros fabricantes obrigatoriamente ficam abaixo destes. 'JS'

## Mattel reestrutura dívida

Com dificuldades financeiras atribuídas a grandes perdas de sua divisão de produtos eletrônicos, fabricante principalmente de videogames (Intellivision), a Mattel perdeu nos primeiros nove meses do ano encerrado em fevereiro último 222.8 milhões de dólares sobre vendas de 754 milhões. E agora, apenas com sua divisão de brinquedos gerando lucros, chegou a um acordo de um ano para a reestruturação de uma dívida de 349 milhões de dólares em bancos americanos. A empresa vai ter de pagar pelo empréstimo um ponto percentual em juros acima da prime rate, ou taxa básica no mercado de dinheiro dos Estados Unidos.

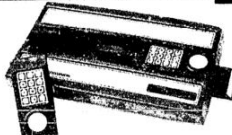
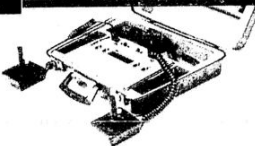
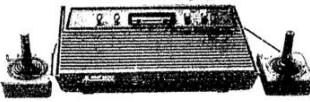
28/03/1984

FOLHA DE S. PAULO

Domingo, 8 de abril de 1984 — 1.º caderno 9

# É ISSO Jumbo ELETRÔ

**Deseje Boa Páscoa com estas boas ofertas.**

| BICICLETAS                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                | VIDEOGAMES                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Caloiross Extra 16.<br/>de 135.900, por <b>110.000,</b></p>                         |  <p>Bicicleta Blikendur Brandani.<br/>Tipo Cross, Pneus 20 x 2.125.<br/>de 139.900, por <b>119.000,</b></p> |  <p>Videogame Intellivision.<br/>A VISTA <b>284.500,</b><br/>A PRAZO <b>284.500,</b> SEM<br/>EM <b>3 x 94.833,</b> ACRESCIMO</p> |  <p>Videogame Dactar 007.<br/>A VISTA <b>189.000,</b><br/>A PRAZO <b>189.000,</b> SEM<br/>EM <b>3 x 63.000,</b> ACRESCIMO</p>                                                                 |
|  <p>Monark Fofita.<br/>Para crianças a partir de 2 anos.<br/>A VISTA <b>39.900,</b></p> |  <p>Caloi Cecizinha 10. Aro 10.<br/>de 89.900, por <b>79.500,</b></p>                                       |  <p>Videogame Atari.<br/>Acompanha um cartucho.<br/>A VISTA <b>269.000,</b></p>                                                  |  <p>Odyssey, o videogame da Philips.<br/>Com teclado alfanumérico e controles manuais<br/>para todos os jogos. Acompanha cartucho com<br/>3 jogos diferentes.<br/>A VISTA <b>235.000,</b></p> |

**BRINQUEDOS**

08/04/1984

## Sharp anuncia mais jogos Intellivision

Depois do lançamento do videogame Intellivision, no final do ano passado, a Sharp percorreu o primeiro trimestre de 84 sem apresentar qualquer novo cartucho. Na U.D. porém, os ventos recomeçaram a soprar favoravelmente aos consumidores: a empresa promete, para os próximos 30 dias, um leque de seis jogos inéditos.

No pacote com certeza estarão Basketball, Tron, Reversi, Xadrez, Auto racing e Space Armada, todos com a

alta qualidade gráfica característica do aparelho.

"É esse e apenas o começo", diz um funcionário da empresa, assegurando que no decorrer do ano "muitos dos 150 títulos Intellivision disponíveis no mercado americano serão lançados no Brasil". Para ele, "a complexidade do sistema dá aos cartuchos Sharp vida útil mais longa que de outros videogames em que, depois de quatro ou cinco partidas, o jogador já sabe tudo o que pode acontecer e se desinteressa".

18/04/1984

## Cartas

### Intellivision

"Tendo adquirido no Natal um videogame do sistema Intellivision, que a Sharp (ou Digimed) vem nacionalizando e que, segundo este suplemento (nº 57) foi muito bem recebido, gostaria de saber o que a empresa pretende, já que até agora não se fez nada em relação ao aparelho. A Sharp deve saber que o Intellivision não é vendido só em São Paulo ou no Rio (onde há lojas, clubes e locadoras com títulos importados) e que um dos principais, ou melhor, o principal motivo do sucesso do Atari é a quantidade de títulos. Por isso não é concebível que os brasileiros só contem com 11 dos cerca de 60 títulos da Mattel americana (há ainda os mais de 20 da Imagic, que não poderão ser nacionalizados). Além disso a Sharp não foi muito feliz na escolha dos cartuchos lançados no Brasil (excessão à Bургertime, Tennis e Futebol), há títulos

muito mais interessantes. Em nome dos possuidores do Intellivision nacional peço mais ação por parte da empresa. Lancem mais cartuchos (pelo menos mais nove, para se ter 20 títulos) para que as vendas aumentem e em breve possam colocar no mercado sem medo o Intellivoice. Agradeço a este ótimo suplemento pela atenção." Hilton Kiyoshi Mida (Curitiba-PR).

Enio Machado, gerente de Relações Públicas da Sharp, responde: "O Intellivision terá 20 novos títulos até o final do ano, o que tornará seu acervo muito mais atraente. Quanto ao Intellivoice, nós estamos pensando no seu lançamento, mas o mercado atualmente ainda está muito restrito. Não se esqueça que essa máquina fala inglês, idioma que ainda não é muito falado no Brasil. Só uma expansão vigorosa do mercado permitirá a viabilização do Intellivoice em português. Um abraço."

18/04/1984

## Intellivision

Enquanto a Sharp não lança novos cartuchos para o console Intellivision no Brasil, muitos cartuchos importados para esse sistema podem ser alugados nas locadoras especializadas. Entre as novidades estão: "Micro surgeon" game baseado no filme "Viagem fantástica", que já serviu de roteiro para um jogo do sistema Atari. Outro lançamento que chegou ao Brasil é "Utopia", jogo de estratégia parecido com "War", o mais tradicional jogo de tabuleiro depois do Banco Imobiliário.

25/04/1984

FOLHA  
DE S. PAULO

Quarta-feira, 9 de maio de 1984



Informática

Caderno de Audio, Video, Foto e Computadores

# O fascínio e os lucros do videogame

O entusiasmo pelos joguinhos eletrônicos produz milhares de novos adeptos e injeta euforia na indústria do lazer doméstico

JOSÉ SCHIAVONI  
Especial para o "Folha Informática"

O primeiro console de videogame fabricado no país, o Odyssey, está completando um ano de mercado. Nos doze meses que se seguiram ao lançamento desse videogame pela Philips, a indústria brasileira de produtos eletrônicos conheceu uma de suas maiores batalhas pelos consumidores desde o aparecimento da alta-fidelidade, na década de 50. O objetivo das sete empresas que disputam esse lucrativo filão da indústria do lazer (outras duas estão se preparando para colocar seus videogames nas lojas nos próximos meses), é atingir cada um dos oito milhões de televisores a cores já vendidos no país.

Por isso, nem a estonteante crise econômica sentida pelo brasileiro consegue impedir o fascínio e a proliferação dos "joguinhos eletrônicos", uma terminologia que entrou definitivamente para o vocabulário dos adolescentes. A emoção de pilotar um fórmula um, ou de caçar perigosos discos voadores pelos quatro cantos da galáxia, já proporcionou a venda de 400 mil consoles em todo o país (incluindo os contrabandeados), um número que deixa a indústria e o comércio do setor como uma expressão de euforia há muito inexistente.

O pico de vendas, entretanto, deverá ocorrer no segundo semestre de 84, com a proximidade das festas natalinas. Eugênio Staub, diretor do grupo Gradiente, acha possível vender 240 mil unidades do Atari/Polyvox até o final do ano. Outro fabricante, a CCE, que começará a vender o console Supergame — também compatível com o Atari somente no próximo mês, pretende fabricar 100 mil aparelhos até o Natal. Apesar do otimismo exagerado dos fabricantes do setor, e da crise pela qual passa o mercado de videogames no exterior, essas máquinas de lazer são itens várias características que determinam o seu sucesso. Os principais motivos são a falta e o preço do lazer nos grandes centros urbanos. Com um console de videogame em casa os pais conseguem aumentar sua convivência com os filhos e evitar despesas fora do lar.

As empresas que prestam serviços na área participam da mesma euforia que os fabricantes. Entre elas estão os

clubes e locadoras de cartuchos. O grande movimento dessas lojas está ligado ao preço de venda de cada cartucho, que oscila entre 15 e 100 mil cruzeiros de acordo com a capacidade de memória do game e com o tipo de console. A locadora Dactavision, por exemplo, atinge uma média de 3200 locações mensais em suas duas lojas, com um acervo de 2500 cartuchos compatíveis com todos os videogames do mercado, em apenas um ano de atividades. Edino Pereira de Moraes, analista de sistemas, inaugurou uma nova mania. Uma loja para competições com videogames, na rua Vergueiro, 923, em frente ao Centro Cultural São Paulo. Moraes trabalha com os consoles Atari e Odyssey, e cobra um aluguel de 750 cruzeiros por quinze minutos de jogo, com direito a console e cartucho.

**Compatibilidade, o segredo**  
O grande segredo na escolha de um videogame que preencha totalmente as expectativas da família é a sua flexibilidade em número de cartuchos. Da mesma maneira que acontece com o videocassete, os diferentes formatos de cartuchos impedem que um game seja utilizado em vários aparelhos.

Sob esse aspecto o padrão VCS (Video Computer System), adotado no Brasil por cinco empresas que detêm cerca de 70% do mercado brasileiro, é o grande vencedor. Os usuários desse sistema podem contar com 300 cartuchos diferentes, para todas as faixas de idade. A grande sensação desse sistema é o Atari 2600, um aparelho de recursos limitados que já atingiu a incrível marca de 20 milhões de unidades vendidas em todo o mundo. Curiosamente, os cartuchos mais vendidos para o Atari e compatíveis no mercado brasileiro (River Raid e Enduro), não são fabricados pela Polyvox, detentora da marca Atari no país.

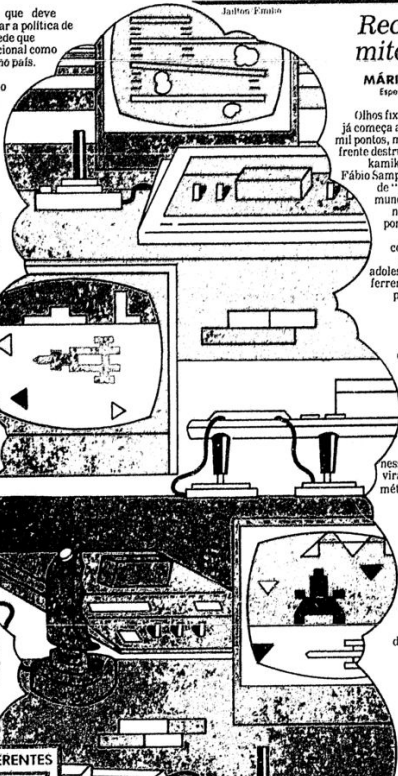
Na briga pelos 30% restante do mercado, estão outros três sistemas: Odyssey, Intellivision e Colecovision, com características totalmente diferentes entre si. A principal característica do Odyssey, da Philips, é um teclado alfanumérico que possibilita uma alteração no programa de alguns jogos, como o cartucho Come-Como, um dos maiores sucessos de vendas da empresa.

A existência do teclado também permite a transformação do Odyssey num

microcomputador, hipótese que deve ser afastada enquanto vigorar a política de reserva de mercado que impede que empresas de capital multinacional como a Philips, fabriquem micro no país.

A falta de cartuchos tem se tornado a grande frustração dos usuários do Intellivision, da Sharp. A empresa lançou apenas onze cartuchos no mercado, um número muito pequeno em relação aos 52 cartuchos para o Odyssey e aos 300 títulos disponíveis para o Atari e compatíveis.

A resolução gráfica do Intellivision é superior aos sistemas Atari e Odyssey, e o controle é igualmente superior, utilizando um disco giratório, ao invés do tradicional joystick, mas a empresa ainda não soube explorar adequadamente essas boas características do console. Quem possui um Intellivision tem que se contentar com o cartucho Puhel, em banho de criatividade é um dos mais vendidos pela empresa. Outra opção são os clubes e locadoras especializadas em cartuchos de Intellivision, com muitos títulos importados. No outro extremo do mercado, com um número de consoles inferior a 5% do total vendido no país, está a Splice de Sorocaba, com o Splicevision, compatível com o Coleco americano, que tem boa aceitação nos Estados Unidos. No segundo semestre de 84 a Microdigital deverá lançar o console Oryx, também compatível com o Coleco. O aparelho foi apresentado na última Feira de Informática, no Anhembi, mas até agora não chegou às lojas. O maior impedimento para a difusão do sistema Colecovision no Brasil é o alto custo dos consoles e dos cartuchos.



## Recordista brasileiro desfaz o mito do adolescente invencível

MÁRIO CESAR CARVALHO  
Especial para "Folha Informática"

Olhos fixos na tela, mãos trêmulas, o corpo já começa a suar. Já se passaram mais de 500 mil pontos, mas ele não pode parar, e segue em frente destruindo helicópteros, navios, pontes, kamikazes. Afinal, o piloto desse avião é Fábio Sampaio Saldanha, recordista brasileiro de "River Raid" e provável recordista mundial (nos Estados Unidos o recorde nesse jogo não ultrapassa os 400 mil pontos). Fábio não se parece nem um pouco com a imagem que se costumava vender de um recordista de videogame. Não é um daqueles adolescentes com cara de gênio que se obrigam a uma auto-disciplina ferrenha e ficam horas a fio diante de um aparelho de TV se preparando para o próximo campeonato. O próprio repórter se enganou quando procurava-o para uma entrevista.

— Alô? Sua mãe deu o recado que quero conversar com contigo? — O recado foi dado, só que não é minha mãe, é minha esposa. Pois é Fábio é casado, tem 28 anos, trabalha como vendedor de sacos plásticos e a maior novidade no apartamento do casal não é nenhum cartucho extraordinário, mas sim o filho que está com um mês de idade. Mesmo sendo um recordista, Fábio nunca participou de um campeonato de videogame. No primeiro torneio da Atari ele preferiu ir jogar bolão — "o primo pobre do boliche", como ele mesmo define. — Não gosto de promoção. Jogo para me divertir, diz Fábio. Fábio tem dois diplomas da Faculdade de Comunicação Social Anhembi — um de Publicidade e outro de Relações Públicas. Mas nessa época de crise — "onde ninguém tem profissão" — ele resolveu virar vendedor. Dispõe de poucas horas para treinos, não usa nenhum método e gosta de jogar nos fins de semana, quando está descansando.

### As dicas do piloto

Além da paixão — regra número para ser um bom jogador de "River Raid", segundo Fábio — o recordista dá algumas dicas para quem quer aumentar seus pontos nesse jogo. A primeira delas é decorar o máximo a trajetória que o avião deve percorrer. Só assim você consegue saber, por exemplo, que dos 80 a 100 mil pontos não há gasolina para abastecer o avião, argumenta Fábio. O ideal, para o recordista, é manter sempre que possível o tanque cheio. Mas se não acontecer, não se desespere. Deixe de atirar nos navios e helicópteros e voe rápido até encontrar algum posto. Abasteça e continue o ataque. Com gasolina, não adianta correr desesperadamente, pois o tanque dura 24 segundos, independente da velocidade. O alvo mais traiçoeiro, para Fábio, é o navio. Seu bico comprido costuma chocar-se com o avião quando o jogador menos espera. Por isso ele aconselha: — Não vale a pena ficar cacando navios. Além de ser perigoso, ele só vale 30 pontos. Outra dica do recordista é não ficar dando tiros à toa, porque o jogador só pode atirar de novo quando atinge o alvo ou quando a bala já saiu fora da tela. Agora, é só ligar o videogame, botar o "River Raid" e sair bombardeando tudo que você encontrar pela frente. Afinal, depois dessas dicas todas, ficou muito fácil fazer 500 mil pontos.



Fábio, emocionado aos 28 anos

NOVE OPÇÕES EM CONSOLES, QUASE 400 JOGOS DIFERENTES

09/05/1984

## Não compatível

Quem adquiriu o console Intellivision fabricado pela Sharp deve ter cuidado ao comprar cartuchos que não sejam fabricados pela empresa. Os cartuchos americanos fabricados para o Intellivision, principalmente os da Coleco, não podem ser jogados no Intellivision nacional.

23/05/1984

## Novamente Intellivision

"Há algum tempo enviei, a este suplemento, uma carta, mais diretamente dirigida à Sharp, a respeito da úmida política de lançamentos para o videogame Intellivision. Quando li a resposta, porém, minha carta parecia ter chegado tarde, pois seis novos cartuchos já haviam sido anunciados na UD. Fiquei esperançoso de que a situação iria melhorar. Não melhorou.

Volto a recorrer a este ótimo caderno, na busca de uma conscientização, por parte da Sharp; de que como está não dá. O Intellivision possui o segundo maior catálogo de jogos do mundo, entre todos os sistemas. Que se aproveitem disso. Sigam o exemplo da Philips, que apesar de possuir um sistema pobre consegue vender, a um preço pouco razoável (em relação ao intellivision), bem. Lancem, constantemente, novos jogos. A Philips comprou os direitos para lançamento no Brasil de cartuchos da Parker Brothers e da Imagic. Façam o mesmo, acrescentando cartuchos da Activision, Coleco, CBS, Interplay, etc. Não fiquem somente com a Mattel. Se for o caso, criem uma fabricante independente (como essas que fabricam só cartuchos, para Atari) para os jogos de outras empresas. Deixem de lado, pelo menos por algum tempo, os jogos educativos e de salão, pois estes dificilmente podem motivar alguém a comprar um console. Concentrem-se nos esportivos e estratégicos, pontos fortes do Intellivision, e ampliem as opções em ação. Se não quiserem lançar cartuchos, coloquem no mercado uma adaptação, para a-o console nacional, do Sistem Changer. Em resumo, lancem, lancem, lancem, tudo o que os consumidores que confiaram na boa vontade da Digimed têm direito. Para que os Intellivisionários possam ter, legalmente e em breve, em suas casas, jogos premiados como B-17 Bomber, Advanced Dungeons e Dragons; elogiados como Mission X, Space Battke; ou, quem sabe?, sucessos como Demon Attack, Pirfall, Q\*Bert, Frogger, Popeye, Dracula...

Não deixem que o Coleco suba, pois aí será difícil ele descer.

E vamos à luta, agradecendo novamente a este prestigioso suplemento pela atenção, que o Atari 2600 não pode durar tanto, nem é um bicho papão do mercado de videogames." Hilton Kiyoshi Hida (Curitiba, PR)

30/05/1984



### Intellivision

Enquanto a Sharp não lança novos cartuchos para o console Intellivision resta aos curtidores desse videogame o consolo de adquirir os bons títulos lançados. É o caso de "Snafu", um game totalmente diferente. É original nas cores, nos sons e nos desenhos que se formam na tela. A temática do cartucho é muito simples. Você deve interromper o caminho de seu adversário, montando um labirinto sem saída. O cartucho tem 16 níveis de dificuldades e pode ser jogado por um ou dois jogadores.

13/06/1984

## AGORA FICOU 2 VEZES MAIS EMOCIONANTE TER UM INTELLIVISION.



1

EM 3 VEZES  
SEM ACRÉSCIMO.  
À vista: Cr\$ 366.300,00.  
Ou 3 x Cr\$ 122.100,00.  
Total: Cr\$ 366.300,00

2

NA COMPRA DE  
1 INTELLIVISION  
VOCÊ GANHA  
2 JOGOS GRÁTIS.

Burgertime — Tennis — Tripleaction — Frog Bog  
Poker/Black Jack — Lock'N'Chase — Futebol —  
Shark! Shark! — Snafu — Math Fun — Astrosmash

**Intellivision**  
O VIDEOGAME INTELIGENTE

UM PRODUTO  
**DiGiPLAY**  
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

NÃO PENSE DUAS VEZES! PASSE HOJE MESMO NUM REVENDEDOR AUTORIZADO E COMPRA O SEU INTELLIVISION. ESTA PROMOÇÃO É POR TEMPO LIMITADO.

A. D. MOREIRA (SANTOS) ■ AUDIO ■ BRASIL 2001 ■ BRUNO BLOIS ■ CARREFOUR ■  
CASAS BAHIA ■ CASA CENTRO ■ CINERAL ■ CINÓTICA ■ COML. EDUARDO ■  
COLORCENTER ■ COOPERALAR ■ DOMUS (SANTOS) ■ ELDORADO ■ ELETRÔNICA  
SANTANA ■ FOTO GILBERTO ■ FOTOPTICA ■ GUEDES CINE FOTO SOM ■ INSTANT  
KOLOR ■ JEQUILAR ■ JUMBO ELETRO ■ KELAR ■ LOJAS CEM (OSASCO) ■ MAHFUZ ■  
MAPPIN ■ MESBLA ■ PNEUS AUTO LINS ■ PRÓ-SOM VÍDEO ■ SANDIZ ■ SATOW & CIA ■  
SEARS ■ SNOB LAR ■ STARK ELETRÔNICA ■ ULTRALAR

27/06/1984

# Promoções esquentam a guerra dos videogames nas férias

As férias de meio de ano tornaram-se palco de uma vigorosa batalha entre as empresas que participam do segmento de mercado que mais cresceu no ano passado, os videogames. Aproveitando as férias escolares os fabricantes abasteceram o comércio com uma avalanche de promoções que incluem facilidades de pagamento, preços abaixo da tabela e cartuchos brindes, numa pequena mostra do que acontecerá no final de ano, quando o mercado de videogames poderá repetir o sucesso de vendas do último natal.

A batalha pelos consumidores de meio de ano teve início antes mesmo que as férias escolares começassem. A CCE colocou seu console Supergame nas lojas com um preço especial de lançamento: 269 mil cruzeiros. A promoção tinha um endereço certo. Diminuir as vendas do console Atari/Polyvox, até o momento líder do mercado brasileiro de videogames. Para enfrentar a concorrência da CCE (tanto o Supergame quanto o Atari utilizam o padrão VCS e

portanto, competem diretamente entre si) a Polyvox teve que brear o aumento programado para o segundo semestre. Os executivos da empresa decidiram também vender o console em cinco pagamentos iguais de 66 mil e 600 cruzeiros, uma prova irrefutável que não iriam encarar a guerra de preços promovida pela CCE pacificamente.

## Mais promoções

A estratégia mercadológica das duas empresas rapidamente provocou uma reação em cadeia nos demais fabricantes. A Philips, fabricante do videogame Odyssey passou a fornecer gratuitamente o cartucho mais vendido para o sistema, o cartucho "Come-Come", na compra do aparelho.

Mas a recordista em promoções de meio de ano é a Sharp, que está vendendo o seu console Intellivision em três pagamentos iguais, sem juros; e que ainda oferece mais um cartucho brinde, a escolha do comprador. O grupo Digiplay que vinha

adiando constantemente o lançamento de mais cartuchos para o console Intellivision está prometendo colocar mais cinco novos cartuchos no mercado ainda este mês. Dessa forma a disputa ganha uma nova dimensão já que as vendas de console Intellivision estavam diminuindo muito por causa da falta de cartuchos.

Apesar de sua excelente qualidade gráfica o console Intellivision ainda possui o menor acervo entre os videogames nacionais, posição que continuará inalterada, mesmo após o lançamento dos novos títulos. Por isso a fábrica está preparando o lançamento de quatorze novos cartuchos até o final do ano.

A partir desse mês a Sharp começa a distribuir um boletim informativo com dicas sobre jogos, campeonatos e outras promoções para os proprietários do console. Até o momento a Philips é a única empresa que mantém uma revista especialmente voltada para os curtidores de videogames. É a "Odyssey Aventura", uma publicação trimestral.

11/07/1984

## Videogames

O "Intellivoice", módulo de simulação de voz humana que pode ser acoplado ao console Intellivision, ainda não está nos planos de fabricação do grupo Digiplay, mas vários cartuchos que utilizam este importante acessório já podem ser encontrados nas locadoras e videoclubes especializados nesse sistema. Dos quatro cartuchos que podem ser utilizados juntamente com o Intellivoice, o mais interessante é "B-17". O jogador deve comandar uma esquadrilha de aviões durante um ataque ao território inimigo, e voltar com segurança para a sua base. Todos os cartuchos compatíveis com o Intellivoice funcionam normalmente nos consoles Intellivision que não estejam acoplados a esse módulo

25/07/1984

## Mostre que você é bom no game e ganhe um console

Começou no dia 23 e prossegue até o dia 11 de agosto o 1º Campeonato Digiplay/Mesbla de videogame Intellivision. O campeonato está sendo realizado na loja Mesbla da rua Butantã, 62, em Pinheiros, e nas filiais de Santo André e do Rio de Janeiro (rua do Passeio), com o cartucho Burgertime. A inscrição para a fase classificatória pode ser feita na hora, sem limite de idade.

O jogador que ultrapassar a marca dos 100 mil pontos receberá uma camiseta e os dez melhores jogadores estarão automaticamente selecionados para a fase final da competição. Nesta etapa, os competidores poderão jogar até três partidas, valendo a que registrar o maior número de pontos.

A Digiplay e a Mesbla oferecem um console Intellivision para o campeão, dois cartuchos para o jogador que conquistar o segundo lugar, e um cartucho para o terceiro colocado.

Niela Andreas

01/08/1984

# CHEGARAM OS NOVOS JOGOS INTELLIVISION.

**Promoção por tempo limitado.**

**Compre 1 console Intellivision,  
pague em 5 vezes sem acréscimo  
e ganhe ainda 2 cartuchos grátis!**



Tron ■ Space Armada ■ Auto Racing ■ Basketball  
■ Reversi ■ **E vem aí muito mais!** ■ Intellivision: o único  
com pausa. Você pára o jogo na hora que quiser e depois  
começa de novo ■ Controles direcionais com 16 posições  
■ Perfeita definição gráfica e sonora ■ Imagens tridimensionais.

**INTELLIVISION**  
O VIDEOGAME INTELIGENTE

UM PRODUTO  
**DIGIPLAY**  
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

09/09/1984

## Usuários Intellivision

"Quando adquiri o videogame Intellivision, no último Natal, enviei a carta resposta comercial que acompanhava o console. Através dela, segundo constava, meu nome ficaria registrado, de forma que seria informado dos lançamentos e dos eventuais torneios. A Digiplay agora coloca no mercado novos cartuchos, e diz ter criado o Núcleo dos Usuários Intellivision, para informar aos possuidores deste sistema as últimas novidades e promover torneios. Foi anunciada também a criação da revista Intellivision Games, a ser distribuída aos usuários do sistema cadastrados no Núcleo. Pois bem, pela lógica eu já deveria ser um dos membros do citado núcleo, devido a carta resposta mencionada, e, portanto, receber a revista, se foi realmente lançada, sendo informado do lançamento, só agora efetuado, de novos cartuchos. Como escrevi à Digiplay (Digiplay) sem receber resposta alguma, e não recebi aviso nenhum, resolvi utilizar-me deste prestigioso órgão de imprensa para conseguir meu intento. Solicito-lhes que, se possível, entrem em contato com a Digiplay por mim, para que eu possa saber realmente o que anda acontecendo.

Gostaria, também, que o Tabelão da "Folha Informática" tivesse um espaço regular para os videogames que, sem dúvida, viraram mania nacional".  
Hilton Kiyoshi Hida (Curitiba - PR)

*Anotada sua sugestão, Hida. A partir da semana que vem o Tabelão vai incluir uma seção de videogames.*

26/09/1984



# Digisplay lança o Intellevision 2, um game que perdeu a austeridade

**SÔNIA MARIA ROMÉRIO**

Especial para a Folha Informática

O videogame perdeu a austeridade. Essa é a nova imagem que a Digisplay (ex-Digimed, do Grupo Mathias Machiline, que engloba a Sharp) está vendendo. Com o slogan "a nova dimensão em videogame", o Intellevision 2 deverá estar nas lojas ainda na segunda quinzena de dezembro. Desta vez, o sóbrio preto cedeu lugar à tonalidade pastel e ganhou corpo de reduzidas dimensões.

A mudança, segundo a assessoria de comunicação da empresa, tem um único objetivo: facilitar o manuseio, já que os recursos de controles manuais e a possibilidade de pausa permanecem. "O sistema também permanece", diz Ênio Machado, responsável pela Assessoria de Comunicação da Sharp, "e o consumidor pode perfeitamente utilizar seus antigos cartuchos no novo console." O antigo Intellevision, ainda segundo Ênio, já saiu da linha de montagem, e segundo informações de lojistas do centro de São Paulo, a Sharp recolheu os últimos dos moicanos restantes.

A jogada de marketing da empresa, que há exatamente um ano desovou o primeiro e único compatível com o sistema no mercado nacional, promete render muitos dividendos. Com a expectativa de vendas de cinco mil consoles/mês a um preço que gira em torno de Cr\$ 450 mil, a Digisplay também lança, embora gradualmente, um pacote que até o final de dezembro deve totalizar 31 jogos. Já estão no mercado "Boxing", quinze rounds onde não faltam socos e golpes baixos e a possibilidade de o jogador ser o treinador da disputa; "Advanced Dungeons & Dragons", um dos jogos de tabuleiro de maior sucesso no mercado americano, onde três heróis partem em uma expedição para a Montanha Nebulosa em busca de



Um novo design e cartuchos clássicos para o Intellevision 2

uma coroa bipartida e enfrentam cavernas, abismos e até um terrível dragãozinho; "Night Stalker", um labirinto repleto de robôs, aranhas e morcegos, inspirado no flipper "Berzerk", e "Space Battle".

## Ação e aventura

A Sharp também ataca com "Buzz Bombers", um jogo de abelhas assassinas que deverão ser pulverizadas com spray mágico que as transformam em favos de mel; "The Dreanaught Factor"; "Happy Trails"; "Beamrider"; e os clássicos jogos para Atari "Pitfall" e "River Raid". Em dezembro, novas aventuras e situações periclitantes para o Intellevision: "Masters of the Universe-The Power of He-Man", onde o herói enfrenta com bolas de trovão, massas de energia e espadas mági-

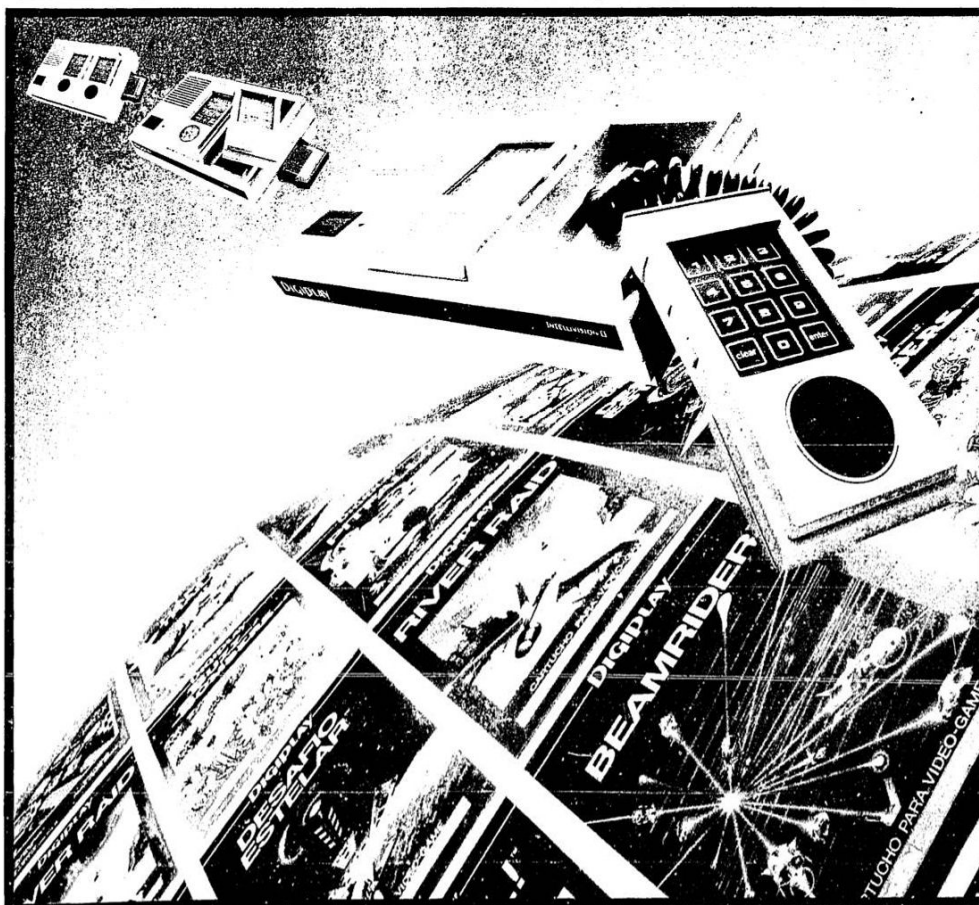
cas a caveira Skeletor; "Bump'n Jump", uma simpática corrida maluca (como a do seriado para Tv onde 'Penélope Charmosa' e os vilões irresistíveis conquistavam a garotada); "Atlantis", que na versão para o Intellevision ganhou um disco voador que possibilita a captura dos Gorgons na defesa da legendaria Atlântida; e os conhecidos "Pinball" e "Demon Attack".

Os cartuchos chegam ao mercado ao preço de Cr\$ 51 mil, mas também entram na promoção de cinco pagamentos, junto com o console, só que com uma salgada diferença: quando parcelados podem atingir a bagatela de Cr\$ 66 mil e Cr\$ 550 mil, respectivamente. O Intellevision 2 nada tem a dever ao seu antecessor: continua o mesmo.



# INTELLIVISION® II

**CHEGOU A NOVA DIMENSÃO DO VIDEOGAME.**



Suas emoções aumentaram: chegou Intellivision II. O menor console de videogame que você já viu. Compacto, leve e super-moderno, Intellivision II é também o único videogame com pausa de jogo. Tem super- controles com 16 posições e comandos que dispensam conexões. E mais: imagens tridimensionais e efeitos sonoros de arrepiar. Intellivision II, quanto mais compacto o console, maior a emoção.

**INTELLIVISION II JÁ VEM COM PITFALL, O JOGO DE MAIOR SUCESSO NO EXTERIOR.**

**NOVOS LANÇAMENTOS EM NOVEMBRO PARA VOCÊ JOGAR:**

**Happy Trails ■ Beamrider  
■ Desafio Estelar ■ Pitfall  
■ Buzz Bombers ■ Pinball  
■ River Raid.**

## **E MAIS:**

Night Stalker ■ Boxing ■ Labirintos e Dragões ■ Space Battle ■ Tron ■ Basketball ■ Space Armada ■ Auto Racing ■ Tennis ■ Reversi ■ Burgertime ■ Snafu ■ Triple Action ■ Frog Bog ■ Poker & Black Jack ■ Math Fun ■ Shark! Shark! ■ Futebol ■ Astrosmash ■ Lock 'N' Chase.

**E VEM AÍ MUITO MAIS!**

**UM PRODUTO**  
**DiGiPLAY®**

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

21/11/1984

## Nos videogames, aventuras para todos

Quem não gosta de videogames? Crianças e adolescentes aderiram incondicionalmente à nova mania e muitos marmanjões também já descobriram as emoções dos videogames, com aventuras para todos os gostos. Portanto, se você quer presentear algum sobrinho ou amigo e pretende gastar entre Cr\$ 400 mil e Cr\$ 450 mil, um videogame pode ser uma opção interessante.

Existem diferentes formatos de consoles, incompatíveis entre si. Antes de optar por um é bom verificar o número de jogos disponíveis para o sistema escolhido, pois isso amplia as escolhas do jogador. Os preços dos cartuchos são variáveis conforme sua sofisticação, e situam-se numa faixa que vai de Cr\$ 25 mil a Cr\$ 60 mil.

Geralmente os consoles vêm acompanhados de um cartucho. Para obter novos jogos, o videogame tem duas opções: comprar outros títulos ou filiar-se a um clube de games. O preço médio das locadoras é de Cr\$ 1 mil por dia. As taxas de inscrição ficam entre Cr\$ 10 mil e Cr\$ 15 mil.

No Brasil, o videogame mais popular é o Atari. É fabricado pela Polyvox e o console custa Cr\$ 400 mil. A fábrica possui cerca de 22 jogos,

com preços que variam entre Cr\$ 40 mil e Cr\$ 60 mil. Porém, juntando-se a produção de inúmeras micro-fábricas que estão no mercado, chega-se a um número superior a 400 títulos.

O Odyssey, fabricado pela Philips, é vendido por Cr\$ 385 mil e tem cerca de sessenta cartuchos disponíveis, por preços que vão de Cr\$ 25 mil a Cr\$ 40 mil. O mais caro de todos é o Intellivision, da Digiplay, relançado com novo design. O console custa Cr\$ 450 mil e os cartuchos (cerca de quarenta), Cr\$ 51 mil cada. Além desses três, outros grandes, pequenos e micro-fabricantes já colocaram nas lojas seus modelos: CCE (Supergame), Milmar (Dactar e Dactar 007), Microdigital (Onyx Jr.), Dismac (VJ 9000), Dynacom (Dynavision), todos no sistema Atari, além da Splice, com um game compatível com o Coleco.

Mas se o seu presenteável já tem um console e uma coleção de cartuchos, não se preocupe. Ainda resta a alternativa de comprar equipamentos que irão incrementar o game ou baratear a compra de jogos. Existem no mercado algumas marcas de teclados que transformam o console em microcomputador de pequeno porte. No entanto, todos eles são dirigidos aos aparelhos que funcio-

nam no sistema VCS (compatíveis com Atari).

O Compugame, da Sosecal, tem 42 teclas alfa-numéricas, dois Kbytes de memória RAM, dezesseis K em eeprom e duas oitavas de escala musical. Custa Cr\$ 378 mil. Também com RAM de dois Kbytes, o Dactar-comp da Milmar permite realizar três operações, pela bagatela de Cr\$ 275 mil: desenhar quadros ou desenhos animados simples, compor pequenos trechos melódicos e programar em linguagem Basic.

Numa faixa de preço mais acessível (Cr\$ 122 mil) o teclado da Dynacom vem acompanhado de um cartucho de quatro Kbytes e permite ao novato aprender com facilidade os princípios do Basic.

Partindo para outro campo, você também pode adquirir uma interface para reprodução de games através de fita cassete, que tem tudo para agradar aos videogameiros. Com essa peça acoplada ao console (compatível com Atari, necessariamente), você pode substituir os caros cartuchos por meras fitas cassete, que custam pouco mais de Cr\$ 5 mil. Uma das interfaces disponíveis no mercado é o Digigame K7, da Digitel, que até dezembro chegará a uma coleção de 150 títulos e custa cerca de Cr\$ 200 mil.

## ***Campeonato de videogame***

Começa hoje em São Paulo o 1º Campeonato Intellivision de Videogames, promovido pelo Eldorado Shopping Center. O campeonato terá dois torneios simultâneos: o do game Burgertime e do Beamrider, disputados durante onze dias. A fase classificatória vai até o dia 15 e a final será realizada no dia 16. As inscrições podem ser feitas no local durante toda a fase classificatória.

06/03/1985

---

## ***Campeonato Intellivision***

André Luiz Shimizu, com 461.800 pontos, e Woney Malan, 176.750, foram os primeiros colocados respectivamente nas categorias Burgertime e Beamrider do 1º Campeonato Intellivision de Videogame, finalizado no último dia 17 em São Paulo. Com duração de onze dias, o evento levou 1,7 mil jogadores ao Eldorado Shopping Center.

27/03/1985