



**CUBATAO:**  
**Depois da tragédia**  
**A queda de Stabile**

EDITORIA ABRIL - N.º 809  
7 DE MARÇO DE 1984 - Cr\$ 1.500

# veja

MANAUS, SANTAREM, RIO BRANCO, ALTAMIRA, BOA VISTA, MACAPÁ,  
PORTO VELHO, JIPARANÁ, SINOP, ALTA FLORESTA, C/S 1.950

*Carnaval*

# O PIQUE DE BETH CARVALHO

# Guerra sem vencidos

*Os fabricantes de videogames brigam por um mercado em expansão, que tem lugar para todos e forma uma geração precoce de campeões*

Irmãos mais novos dos fliperamas, os videogames começaram a espalhar seus pontos luminosos pelos lares brasileiros há pouco menos de nove meses, quando a Philips iniciou a comercialização de seu pioneiro Odyssey. Nesse espaço de tempo, seis outras empresas lançaram modelos de jogos eletrônicos, todos eles para serem acoplados a um aparelho comum de TV e sempre com sucesso de vendagem. Outras duas já ensaiam sua entrada no mercado. Atualmente, o número de aparelhos vendidos ultrapassa a casa das 200 000 unidades, com os fabricantes empenhados na disputa de um campeonato pela preferência de novos compradores. "Tem lugar para todo mundo, pois o mercado não pára de crescer", diz Roberto Noschese, 43 anos, superintendente de marketing da Polyvox, que fabrica a versão nacional do aparelho Atari criado nos Estados Unidos e, tanto lá como aqui, o líder de vendas (veja quadro à página 55).

A expansão desse setor no Brasil, que já produziu uma geração precoce de grandes campeões também entre os usuários, conseguiu em curto tempo exorcizar um fantasma que assustava todos os fabricantes, o contrabando. Antes de cair em desuso, a via ilegal foi responsável pela introdução no país de cerca de 50 000 modelos estrangeiros. Em lugar deles, os aparelhos fabricados

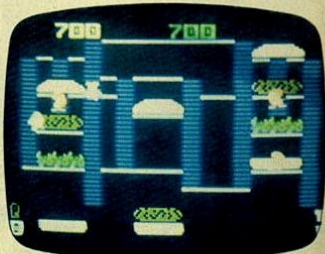
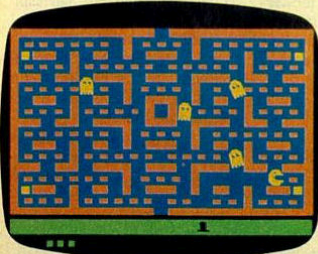
no Brasil tomaram um mercado no qual disputam agora algumas das grandes empresas da indústria eletrônica nacional. A Philips, que lidera a produção de televisores, trouxe o Odyssey. Maior produtora do país de máquinas de calcular, a Dismac colocou à venda em setembro o seu VJ-9000, enquanto a Gradiente, líder do mercado de equipamentos de som, lançou, através de sua subsidiária, a Polyvox, o Atari. Já a Sharp, a quinta maior empresa do ramo de eletrodomésticos do país, criou uma empresa, a Digiplay, exclusivamente para cuidar das vendas do Intellivision, o videogame do grupo que chegou às lojas em dezembro, pouco antes do Natal. Empresas comparativamente modestas, como a pequena Millmar ou a Dynacom, ambas de São Paulo, com pouco mais de uma centena de funcionários cada uma, também se aventuraram. Para todas, o mercado foi generoso. Em conjunto, os videogames depositaram 40 bilhões de cruzeiros em seus cofres. E, neste ano, as empresas esperam chegar a dezembro com um faturamento global três vezes superior.

**TRAINAMENTO E SORTE** — Hoje, joga-se pesado pelo país a fora, com cer-



Bruhel: bom nas vendas e no jogo "Pac Man"

ca de 800 000 cartuchos já vendidos pelas lojas especializadas, que também se multiplicam. Mais: só no mês passado, foram realizados quatro grandes campeonatos de videogames e o maior deles, no Rio de Janeiro, reuniu 2 000 contendores — muitos deles exímios em disparar foguetes contra naves inimigas, fugir de fantasmas ou derrubar



Os mais vendidos de cada empresa: o "Pac Man", da Atari, o "Come Come", da Philips, o "Burger Time", da Intellivision...



O bancário Ribeiro: para vencer um campeonato, derrotou também sua família

campeão carioca, o bancário Hermínio Argemiro Ribeiro, de 46 anos, para se sagrar campeão do jogo "Didi na Mina Encantada", também do Odyssey, teve de derrotar a própria família — a mulher Marluci, 37 anos, e os filhos André Luís, de 12, e Marcelo, de 8, que também participaram do concurso promovido pela Mesbla. O torneio paulista apontou um campeão juvenil Marcos Burri, de 14 anos, que cravou 2 519 pontos no "Senhor das Trevas". Burri estuda à noite e dedica pelo menos cinco horas de suas tardes aos treinos no Odyssey. "É durante os torneios que a gente fica sabendo se é bom mesmo", diz ele, após provar que trafega entre os melhores.

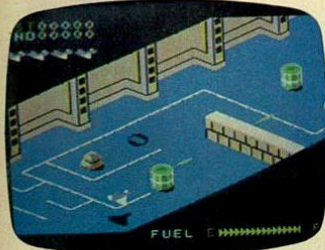
**MICROCOMPUTADORES** — Pela variação de idade entre os vencedores das competições, pode-se concluir que os videogames, basicamente uma distração para adolescentes e jovens, encanta igualmente os pais de seus consumidores mais óbvios. Sem ter disputado qualquer campeonato, Flávio Marcílio Moreira Sapá, de 10 anos, que vive em Brasília, considera-se também ele um campeão. Desde que ganhou um Atari do avô, o deputado Flávio Marcílio, presidente da Câmara, "Flavito", como é chamado em sua casa, usa suas habilidades no aparelho para ganhar apostas em dinheiro dos parentes. "Uma vitória vale 200 cruzeiros", avisa. Flavito, porém, nunca conseguiu convencer o avô a medir forças com ele. Na semana passada, esteve no Brasil outro excelente jogador. Trata-se do presidente da área internacional



Marcílio e o neto: nada de apostas

paredes com tiros de laser. Ali, exibiu sua forma, por exemplo, o dentista Evaldo César Rebouças Filho, 29 anos, que marcou 1 731 pontos no jogo "Senhor das Trevas", do Odyssey. Trata-se de desempenho irrepreensível, mesmo para quem, como ele, passou os últimos três meses treinando pelo menos duas horas e meia por dia. O seu recorde anterior nesse jogo, em competições do gênero, ficou na marca dos 1 500 pontos.

"Treinamento, sorte e bons reflexos", eis a fórmula da vitória, conforme Rebouças. Com esses ingredientes bem desenvolvidos, ele manobrou com maestria o seu canhão de laser para derrotar as naves espaciais, os mísseis e as traiçoeiras minas nucleônicas do Caos, seu inimigo eletrônico. Outro



...e o "Jaxxon", da Splice



O dentista Rebouças com seu Odyssey: campeão carioca no "Senhor das Trevas"

da Atari Incorporated, dos Estados Unidos, Anton Bruhel, 40 anos, que se gaba de fazer, facilmente, 100 000 pontos no "Pac Man", jogo em que um experimentado competidor dificilmente chega aos 15 000.

No jogo das vendas, Bruhel também se dá muito bem. Há, hoje, 20 milhões de videogames Atari espalhados pelo mundo. Nos Estados Unidos, é verdade, a empresa enfrentou um súbito esfriamento das vendas ao longo do ano passado, mas recuperou-se com o aquecimento proporcionado pelas vendas de Natal. A desestabilização que por algum tempo vitimou a Atari e, de resto, suas concorrentes Coleco, Intellivision, Avalon Hill e a Philips não significa, porém, que as pessoas passaram a jogar menos diante da tela. Ocorre que é possível divertir-se com os telegames usando os vídeos dos microcomputadores. Como nos Estados Unidos é cada vez maior o número de microcomputadores nas residências, já que seus preços baixam continuamente, os consoles de videogames esbarraram num poderoso rival. No Brasil, o computador ainda não entrou nas casas e a rivalidade está fora de cogitação. "Nos próximos cinco anos, vamos vender sozinhos 1 mi-



Buchner: projeto de jogo com alarme

lhão de consoles", prevê Eugênio Staub, presidente da Gradiente.

**CLUBES DE USUÁRIOS** — Para os consumidores, que exibem seu interesse em balcões como os da loja Mappin, de São Paulo, onde aparecem para experimentar aparelhos diferentes, a possibilidade de escolha é variada. Os aparelhos brasileiros, baseados em modelos ameri-

canos, pertencem a quatro famílias — Coleco, Atari, Odyssey e Intellivision. Os da Coleco ganham em definição da imagem, variedade de sons e quantidade de objetos móveis na tela. O Odyssey permite que o jogador interfira de forma mais acentuada no andamento das partidas, realizando manobras muito rápidas e complexas com as figuras. Entre os dois tipos, estão os aparelhos da linha Intellivision, que se aproximam mais das características da família Coleco, e os da Atari, mais próximos ao desempenho do Odyssey.

Na esteira do crescimento dos videogames no Brasil estão surgindo até os clubes de usuários. O da Atari, por exemplo, já reúne 40 000 sócios, todos proprietários de aparelhos dessa marca. Um deles, o paulista Ricardo Ferreira Buchner, de 11 anos, transformou-se em pouco tempo num sócio especial. Mais que mero usuário, Buchner se candidata ao posto de futuro projetista de jogos. Recentemente, ele escreveu uma carta à Polyvox sugerindo a fabricação de um novo jogo e acrescentando à sugestão um desenho em que mostra como as figuras devem se movimentar na tela. "Meu jogo tem um lance incrível", diz ele. "Um alarme para avisar a aproximação de inimigos por trás." ●

## O que cada empresa oferece

Videogame	Empresa	Família	Preço	Número de cartuchos*	Preço do cartucho	Jogos mais vendidos	Imagem**	Aparelhos vendidos
Atari	Polyvox	Atari	269 000	200	15 000 a 25 000	Pac-Man	128	100 000
Odyssey	Philips	Odyssey	235 000	47	20 000 a 80 000	Come-Come	96	75 000
Intellivision	Digisplay	Intellivision	350 000	11	40 000	Burger Time	160	15 000
Dynavision	Dynacom	Atari	239 000	200	20 000 a 32 000	River Raid	128	10 000
Splicevision	Splice	Coleco	378 000	19	79 000 a 103 000	Jaxxon	256	1 000
VJ 9000	Dismac	Atari	230 000	200	19 000	Operação AMX	128	10 000
Daclar I	Milmar	Atari	230 000	200	19 000	Pac-Man	128	5 000

\* Disponíveis no mercado brasileiro

\*\* Número de pontos por linha  
Quanto maior o número de pontos  
mais nítida e a imagem

