

A evolução dos jogos no Brasil

Divino Carlos R. Leitão

Em 1977, um pequeno eletrodinâmico fabricado pela Philco fazia algum sucesso devido ao novo uso que apresentava para os aparelhos convencionais de televisão. Tratava-se do Telejogo Philco, que permitia aos seus usuários selecionar três tipos diferentes de jogos: futebol, tênis e paredão, brincando em dupla ou contra o aparelho diretamente na tela de um televisor comum.

Tamanho foi o sucesso que em breve surgiria uma nova versão do aparelho, já com dez jogos incorporados. Tais jogos não tinham nem de longe a resolução de um jogo computadorizado atual, pois, na verdade, eram todas variações em torno de duas barras se movendo no vídeo e rebatendo uma bolinha em movimento, com exceção do tiro-ao-prato existente na segunda versão do produto.

Apesar do sucesso inicial, este tipo de aparelho não se manteve no mercado, devido a vários fatores, inclusive a crença de que estragava os aparelhos de televisão. Estava porém lançada no Brasil a semente dos jogos computadorizados, os populares vídeo-games.

O segundo aparelho deste tipo a fazer sucesso foi o Atari, que surgiu nos mercados paulista e carioca através dos magazines Mappin e Mesbla, que comercializaram, em apenas dois meses, 20 mil unidades do mesmo. No entanto, problemas legais com o fabricante, que apenas reembalava aparelhos importados, fizeram o Atari desaparecer do mercado legal, obrigando os primeiros compradores a depender exclusivamente dos muambeiros para conseguirem novos cartuchos que eram lançados em grande quantidade no exterior.

Em pouco tempo, Rio e São Paulo viram-se coalhados de pequenos clubes de vídeo-games, que alugavam ou vendiam tanto os cartuchos de jogos quanto os próprios aparelhos. Este comércio fez grande sucesso e começou a se expandir para o interior do país, abrindo os olhos dos grandes fabricantes para a necessidade de se legalizar o comércio destes equipamentos. Estávamos em 1981 e os computadores domésticos

ainda eram novidade por aqui, mas os vídeo-games já eram a sensação do momento.

Quem conseguiu sair na frente no lançamento de um vídeo-game legalizado foi a Phillips com o *Odyssey*, que na época já era um fracasso de vendas nos Estados Unidos. No entanto, com uma boa estratégia de marketing o produto chegou a fazer algum sucesso por aqui, sendo que os jogos mais vendidos foram o *Come-Come*, uma versão do famoso *Pac-Man*, e um programa cujo nome foi modificado para relacioná-lo com o Didi dos Trapalhões e que agradou a garotada. Alguns jogos para *Odyssey*, recorde de vendas no exterior tais como "O Senhor dos Anéis" e "Wall Street", que utilizavam além do vídeo, peças e tabuleiros, não chegaram a agradar o público brasileiro.

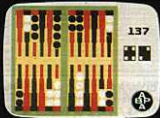
Várias firmas começaram a lançar versões do Atari no Brasil, sendo que apenas a Gradiente conseguiu se sobressair ao lançar um Atari com características originais e todo o peso de seu nome por trás de inúmeros cartuchos bem produzidos, a um preço razoável.

A Sharp também entrou neste mercado com o *Intellivision*, um outro tipo de vídeo-game que chegou a fazer um sucesso razoável tanto no exterior quanto no Brasil. Até aqui já havia três tipos diferentes de vídeo-games sendo comercializados legalmente e começavam a surgir aparelhos vindos de fora, tais como o *Colleco* que na época de seu lançamento no exterior foi considerado o melhor dos vídeo-games devido à sua grande capacidade de resolução e aos fantásticos jogos existentes para o mesmo. Duas firmas começaram a fabricar o *Colleco* no Brasil, mas ambas tiveram problemas com sua legalização e este vídeo-game nunca chegou a fazer, por aqui, o merecido sucesso.

Já nesta época, a pirataria fazia milionários, pois surgiam inúmeras firmas especializadas em copiar cartuchos importados; algumas chegaram ao cúmulo — não sei dizer se do sucesso ou da impunidade — de exportar para os Estados Unidos, tudo ilegalmente, é claro, mas



Do Telejogo Philco, passando pelo Atari, até as fantásticas versões para micro, os games sempre foram atração, embora muitos não cogheçam...



Atualmente o Telegame só está disponível nas capitais de São Paulo e Rio de Janeiro (e nos próximos meses Belo Horizonte), mas pode ser acessado por outras cidades via DDD.

Há uma previsão dos proprietários do serviço de oferecê-lo nos mesmos moldes para os usuários de microcomputadores, sendo que a primeira linha a ser servida seria a dos micros MSX. Para maiores informações sobre o Telegame, deve-se contactar os telefones (011) 280-1796, em São Paulo; e (021) 285-4833, no Rio.

Quem possui hoje um video-game compatível com o Atari tem ao seu dispor, além de uma considerável coleção de programas em cartuchos, um tipo diferente de cartucho que permite ler programas diretamente de uma fita cassete, como fazem os micros. Porém, tal cartucho e as fitas para o mesmo estão muito difíceis de serem encontradas, pois a maioria das lojas que antes vendiam o Atari com destaque estão virando as costas para este tipo de equipamento; os próprios fabricantes não podem ser encontrados de forma que a era do Atari também está com os dias contados.

Durante a ascensão e queda dos video-games, o micro preenchia seu espaço e junto com ele surgiram os jogos de computador que sempre ocuparam um lugar de destaque neste universo tão amplo que é o da informática. Na realidade, os video-games sempre foram microcomputadores, mas com uma relação bem menor de interação com o usuário, pois prestavam-se apenas para a execução de programas, não permitindo usos diferentes, quer pela inexistência de teclado na maioria deles ou simplesmente pela baixa capacidade de memória, que normalmente vinha no próprio cartucho com o jogo.

Hoje os micros dominam todos os setores da civilização e os jogos em computador ainda são um pouco marginalizados pelos próprios usuários, que não encaram a diversão como uma coisa séria. No entanto, são estes mesmos sisudos usuários que estão sempre nas lojas atrás de um joguinho "para o filho se iniciar". As desculpas são várias, mas o motivo é um só, pois os atuais jogos existentes para estas pequenas maravilhas são simplesmente fantásticos: a antiga barra dos jogos de tênis do Telegame Philco foi substituída por um jogador uniformizado e equipado com a raquete e todos os movimentos clássicos do esporte e a bolinha chega à perfeição de fazer sombra para auxiliar uma visualização em três dimensões de forma inacreditável, sem contar os efeitos sonoros que só não incluem os xingamentos de um *MacEnroe*.



Intellivision da Sharp (2º modelo)



Intellivision da Sharp (1º modelo)

Os jogos atuais de microcomputadores permitem que praticamente qualquer tipo de atividade seja simulada na tela de um aparelho de televisão. Há tantos tipos que fica difícil fazer uma divisão dos mesmos por categoria, mas basicamente se dividem em jogos-de-ação, raciocínio e simulação, entretanto, alguns se enquadram nas três categorias.

Nos jogos-de-ação, o maior sucesso foi o *Space Invaders*, praticamente o precursor deste tipo de jogo, sua fama é tão grande que ainda hoje se pode ver lançamentos de versões deste programa. Atualmente, os jogos-de-ação pura e simples, sem um objetivo concreto, estão praticamente em vias de extinção: os usuários ficam cada vez mais exigentes e os modernos jogos têm que ser mais que satisfatórios.

Os jogos-de-ação têm um público pequeno mas cativo, e podemos enquadrar nesta categoria os *Adventures* que são jogos onde o limite de possibilidades fica por conta da imaginação do próprio usuário. Quando o programa é bem feito, o próprio jogador é quem determina o andamento do mesmo e de uma forma natural, pois, normalmente, jogar um *Adventure* é como contar uma história, sendo você mesmo a personagem. Ainda na categoria de jogos-de-raciocínio, temos jogos que exigem toda a capacidade mental do usuário, desde um simples *Master-Mind*, mais conhecido no Brasil como *senha*, até jogos-de-xadrez que se igualam aos grandes mestres, apesar de nunca conseguirem superá-los.

Na categoria de simulação, o universo se expande, pois a totalidade dos jogos são simulações de alguma atividade, mas alguns se adequam mais ao sentido

da palavra, como por exemplo os simuladores-de-voo, que em alguns casos, são programas de tal complexidade que simulam perfeitamente o comportamento de um avião, sendo que normalmente o jogador é colocado no interior de uma cabine real para ter a sensação perfeita de um voo verdadeiro.

É lógico que programas deste tipo não estão por aí à disposição de todos nós, mas existem, e, quando menos se esperar, pode surgir a oportunidade de experimentá-los. Por enquanto, os usuários de micro deverão se contentar com os simuladores mais simples, que mesmo sem colocá-los em uma cabine pressurizada são fantásticos, tanto pela sensação inédita que transmitem ao jogador quanto pelo envolvimento. Já vi casos de jogadores que ficam desesperados quando o avião que "pilotam" está caindo ou é atingido por um caça inimigo.

Além dos simuladores-de-voo, existem outros tipos onde fica difícil determinar se é um jogo de-ação ou simulador, mas existe uma categoria de simuladores que é facilmente identificável, são os programas que simulam temas de sucesso, este é um tipo de jogo que faz grande êxito atualmente, pois aborda filmes, personagens dos quadrinhos ou da literatura em geral e até pessoas que tenham se destacado publicamente. Normalmente, esses programas são consumidos rapidamente pelos usuários e têm vida curta, pois assim que o assunto deixa de ser notícia o programa perde seu carisma.

Alguns exemplos de jogos com temas de sucesso são as versões para computador dos filmes *Ghostbusters* ("Os Caça Fantasmas"), *Goonies*; *Rambo* e *A view to a kill* ("James Bond na mira dos assassinos"). Outros temas com personagens de história em quadrinhos são representados por Popeye; *Flinstones* e *Spy x Spy*. Estes são apenas alguns exemplos dos mais famosos, mas a lista é muito extensa. Normalmente tais programas são disponíveis para a maioria dos microcomputadores que dominam o mercado dos *homecomputers* no Brasil: a linha *Apple* em geral; o *TK90X*; e a linha *MSX*, sendo que existem versões para os micros *Atari* e *Commodore*, os quais comprovadamente têm muitos adeptos em nosso território.

Naturalmente, essa matéria não tem a pretensão de fechar o assunto em torno de um tema tão complexo quanto os jogos de computador, portanto, só pude abordar superficialmente o universo deste tipo de programas.

No Brasil, só o que temos são produtos vindos do exterior e com raras exceções alguma coisa consegue ser produzida aqui, com assuntos que tenham algo a ver com nossos costumes e realidade. Por experiência própria, posso afirmar

memória e será vendido, nos EUA, ao preço de cerca de US\$ 90, quando for lançado, próximo ao Natal de 1983. Junto com o teclado o comprador receberá um cartucho para programação em linguagem Basic. Os planos anunciados pela Atari Inc. incluem um interface (interconector) - permitirá o uso de qualquer gravador de fita cassete com uma saída para "egoísta" (fone de ouvido), permitindo a gravação ou play-back de informações e programas (ou jogos) arquivados em fita-cassete. Uma abertura lateral no corpo do teclado permitirá o acoplamento de periféricos a serem lançados futuramente pela companhia; possivelmente um modem (para enviar e receber informações através de linhas telefônicas); uma impressora de baixo custo; um disk drive (mecanismo para arquivamento de informações e programas) ou um Wafer Data (com a mesma utilidade).

O teclado ampliará a memória do console VCS, permitindo a utilização de cartuchos com jogos mais avançados: gráficos muito melhores e movimento de objetos mais precisos e rápidos.

É importante notar que a Atari não foi a primeira companhia a anunciar o lançamento de teclados acopláveis ao VCS, e sim a quarta: haverá, portanto, nos próximos meses, outras alternativas nesta modalidade a serem consideradas antes da aquisição.

Matel, para simular jogos esportivos

Embora um dos consoles menos conhecidos no Brasil, o Matel Intellivision é dos mais vendidos nos EUA, depois do Coleco e do Atari VCS. Segundo os aficionados, este é o melhor sistema para quem gosta de si-

riormente só fabricava jogos compatíveis com os consoles da Atari, manifestou interesse em iniciar a produção de uma linha especial de cartuchos para os consoles Coleco. A própria Coleco já lançou entre 55 e 60 títulos de jogos, todos muito elogiados pelos críticos especializados.

Acessórios - Também na área de acessórios a ColecoVision está dando um banho na maioria dos fabricantes concorrentes, com o lançamento de pequenos volantes e aceleradores, especialmente desenhados para os jogos de corridas de carros ou pilotagem de aviões - **Driving Module**. Para os jogos de esporte, como futebol e beisebol, a Coleco lançou um controle sofisticado - **The Super Action** -, uma espécie de maçaneta com gatilhos para quatro dedos da mão, cada um



mulações de jogos esportivos, pois seus cartuchos são os que produzem os melhores gráficos e efeitos sonoros nesta área específica. Jogos educativos e adaptações de máquinas de moeda não são o forte deste sistema.

Até alguns meses atrás o Intellivision não suscitava muitos comentários além dos citados, nem mesmo quando lançou seu sintetizador de voz, acoplável, e uma série de cartuchos de jogos para serem usados com ele, melhorando ainda mais seus jogos já conhecidos e mostrando aos concorrentes, como a Philips - que já tinha lançado anteriormente seu sintetizador de voz -, como o aparelho poderia ser melhor aproveitado, dando grande entusiasmo às partidas.

Recentemente a Matel anunciou o lançamento de seu ECS (Entertainment Computer System), que coloca seu sistema exatamente sobre a linha entre os jogos que computam e computadores que jogam. O sistema aparentemente não modificou em muito a aparência do Intellivision II (o console antigo) mas, em seu "miolo", muita coisa mudou: junto com ele um adaptador para computação e um teclado com 49 dígitos (exatamente igual a uma máquina de escrever), que, além das funções normais já descritas para os teclados dos demais

controlando a ação de um dos jogadores na tela, independentemente dos demais, e com um pequeno teclado no topo - semelhante ao de uma calculadora de bolso -, que permite planejar "estratégias" para seu time.

Ainda recentemente a Coleco lançou o **The Roler Controller**, que é uma bola giratória, permitindo movimentar os objetos na tela em 360°, como nas máquinas de moedas - modalidade que não existe em qualquer outro sistema de jogo doméstico.

Expansão do sistema - Um dos primeiros equipamentos modulares lançados pela Coleco foi o **Expansion Module nº 1**, que permite a utilização de qualquer dos cartuchos de jogos fabricados para os consoles da Atari, permitindo que os proprietários de consoles Coleco, por uma quantia

sistemas, permite que o usuário o transforme em um órgão eletrônico, que toca acordes compostos por até seis notas de cada vez. Esta capacidade possibilitou a criação de programas como o **Melody Maker**, que desenha em uma pentapauta as notas que estão sendo tocadas, além de permitir que o usuário marque "tempos" em um metrônomo na tela, fazendo o sintetizador de som segui-los à risca, solfejando.

Além deste programa que o diferencia dos demais, o Matel Intellivision III, ou ECS, permitirá ao usuário aprender a arte da programação em Basic, sem nunca errar; errando, a máquina o alertará. O programa, chamado **Mr. Basic**, explica, passo por passo, o que o programador deve fazer. Na tela estas instruções vão aparecendo coloridas. Quando o usuário erra, os passos surgirão sem cor, indicando o erro no local e no momento exatos.

Outros programas excepcionais podem acompanhar este sistema, além de vários aparelhos periféricos e acessórios, já à venda, como interface para gravadores de fita e novos controles para jogos justificando o avanço significativo que os consoles Intellivision conseguiram no primeiro semestre deste ano.

relativamente pequena - cerca de US\$ 60 -, usem também os jogos elaborados para os Atari VCS - mais de 500 cartuchos -, sem ter de comprar um novo console inteiro. Depois, a Coleco lançou o **Gemini**, com a mesma finalidade do **Expansion Module nº 1**, com a diferença de não precisar do console básico da Coleco como suporte. Por causa destes dois lançamentos a Warner, fabricante do Atari, moveu um processo milionário contra a Coleco, acusando-a de ter roubado suas patentes industriais. Apesar do processo, a Warner não pôde impedir a continuidade da fabricação e vendas dos dois aparelhos.

Um novo lançamento espera os fãs da ColecoVision, neste segundo semestre: o **Super Game Module**, ou **Module nº 3**, que tem uma nova forma de arquivamento de informa-