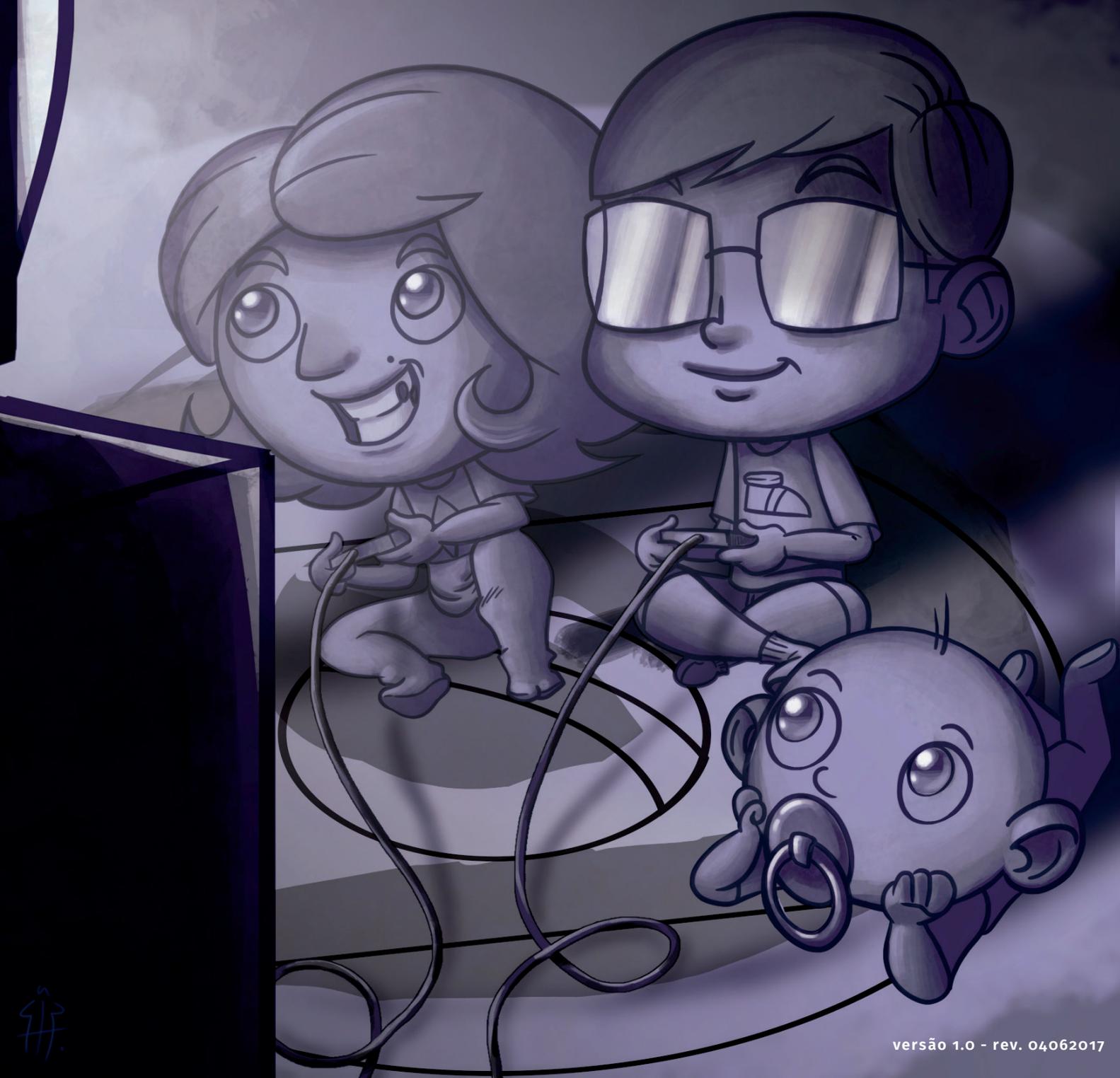


# BOJOGÃ

## CATÁLOGO BRASILEIRO DE JOGOS ELETRÔNICOS

### 2017



# BOJOGÁ

**Editorial**

*Um agradecimento especial*

O Bojogá é um projeto de resgate da cultura dos anos 70, 80, 90 e anos 2000 através do videogame. Nos seus dez anos de colecionismo, o acervo está disponível no site [www.bojoga.com.br](http://www.bojoga.com.br), que publica os estudos e pesquisas do professor e pesquisador Daniel Gularte.

Em 2015 foi criado um grupo de pesquisa acadêmica, aproveitando o acervo Bojogá e a vontade de compartilhar a história dos jogos eletrônicos. Nessa jornada muitos colaboradores participaram do projeto. Em 2016 o Bojogá foi contemplado com o edital de cultura digital da Prefeitura de Fortaleza / Companhia Acontece. Assim foi possível elaborar este catálogo: uma maneira do povo brasileiro reconhecer seus jogos e consoles eletrônicos do passado, que um dia fizeram a alegria das pessoas e estimularam o mercado no Brasil.

Este trabalho só foi possível graças ao apoio de muita gente que olha os videogames de forma muito especial. Professores, pesquisadores e figuras de notoriedade no cenário nacional compartilham um pouco da sua história e de seu trabalho nesta publicação para mostrar à você, leitor, que os jogos eletrônicos estão na memória, no trabalho e no coração da gente.



## Sumário

Geração 1 Geração 2 Geração 3 Geração 4 Geração 5 Geração 6

**p. 3**

Introdução  
Marcos Garret

**p. 4**

Telejogo  
Telejogo II

**p. 5**

TV Jogo 3  
Central de Jogos  
TV Jogo Fórmula 1

**p. 6**

Odyssey  
Cleudson Lima

**p. 7**

Intellivision  
Alex Mamed

**p. 8**

Atari 2600  
Marcelo Tavares

**p. 9**

Dynavision  
Splicevision  
Applevision

**p. 10**

Dactar  
Dactar 007

**p. 11**

Supergame 2800  
Supergame 3000

**p. 12**

Master System  
Moacyr Alves

**p. 13**

Mônica no Castelo do Dragão  
- Turma da Mônica em o Resgate -  
Chapolim X Drácula -  
Sapo Xulé SOS Lagoa Poluída

**p. 14**

As Aventuras da TV  
Colosso - Geraldinho -  
Castelo Rã-Tim-Bum - Sítio  
do Pica Pau Amarelo

**p. 15**

Phantom System  
Street Fighter II

**p. 16**

Dynavision II  
Dynavision III

**p. 17**

Mega Drive  
Turma da Mônica na  
Terra dos Monstros  
Show do Milhão

**p. 18**

Hí-Top Game  
Super Charger  
Outros Clones

**p. 19**

VG 8000  
Top Game VG9000  
Turbo Game

**p. 20**

Top System  
Geniecom  
Handy Vison

**p. 21**

Mega Drive II  
Mega Drive III

**p. 22**

Sega CD  
Multi Mega CDX

**p. 23**

Master System  
MS Super Compact  
MS Girl

**p. 24**

NES  
Daniel Gularte

**p. 25**

Saturn Model 1  
Saturn Model 2  
Jogos Localizados

**p. 26**

Nintendo 64  
Nintendo 64 sabores  
Jogos Localizados

**p. 27**

Dreamcast  
Renato Degiovani

**p. 28**

Amazônia  
Aventuras em Serra Pelada  
Em Busca dos Tesouros  
Avenida Paulista

**p. 29**

A Lenda da Gávea  
Angra-I  
Casseta e Planeta Noite Animal  
Incidente em Varginha

**p. 30**

Zeebo  
Kao Tokio

# O videogame no Brasil

O início dos anos 70 no Brasil foi o pontapé inicial para a diversão eletrônica em bares e casas especializadas. Inicialmente com os fliperamas e logo depois com os nostálgicos arcades, o brasileiro começava a voltar suas atenções para esses jogos. Já os consoles de videogames no Brasil começaram com uma geração de atraso, no final de 1977, com iniciativas totalmente desprezíveis.

Era um mundo em que não se tinha a Internet, muito menos a comunicação em massa. Tudo era pelo correio físico. Uma revista passava meses para mostrar uma novidade, e essas eram preferencialmente mostradas nas feiras de tecnologia e utilidades. As famílias brasileiras começavam a ter acesso à Tv colorida. O país, que era mais conhecido como tricampeão no futebol, agora mostrava, em meio à uma inflação descompensada, os primeiros passos para se tornar um dos maiores consumidores de eletrônicos do mundo.

Documentar a história do videogame no Brasil continua sendo um grande desafio para os pesquisadores nacionais e internacionais. Fatos como a reserva de mercado, a falta de documentação das empresas e a não preservação dos aparelhos vendidos estimularam a criação deste catálogo. Hoje, os pesquisadores dedicam-se incansavelmente na preservação desta história, que faz parte da cultura do nosso povo.



**Marcos Garret**

Pesquisador de jogos eletrônicos e autor dos livros 1983 e 1984 - Quando os Videogames Chegaram.

**M**inha geração viveu tempos maravilhosos. A gente viu surgir, do nada, um mercado que paulatinamente ultrapassou o Cinema. Visualizamos, pela primeira vez, um mundo inteiramente novo, em que quadradinhos inauguraram um curioso balé de movimentos na tela da TV. Testemunhamos, passando de espectadores a comandantes, o descortinar de uma realidade inédita, de um universo de fantasia digital. Tivemos a sorte de acompanhar o desenrolar da história dos games, de vê-los, com todo o frescor da novidade, aportar no Brasil quando sequer sonhávamos com o que o futuro nos brindaria. Para mim, tudo começou em um dia qualquer de junho de 1979, quando ganhei um telejogo TV-Jogo 3, da marca Superkit. Naquele momento comecei, meio sem saber, o que seria uma longa e duradoura forma de diálogo com a tela. Passei a estar no comando de algo que se movia no televisor conforme a minha vontade. De lá para cá, passando por diversos videogames e microcomputadores, a paixão pelos jogos eletrônicos acabou se transformando, se não em um meio de vida, em uma atividade que praticamente virou um segundo trabalho – com a edição de uma revista eletrônica, a Jogos 80, desde 2004, além de livros publicados e um documentário em vídeo. Os jogos estão comigo há quase 40 anos!

## Telejogo



<b>Geração</b>	Primeira
<b>Lançamento</b>	1977
<b>CPU</b>	GIMINI AY-3-8500 (MM57100N) TTL
<b>Memória RAM</b>	-
<b>Gráfico</b>	-
<b>Aúdio</b>	mono
<b>Controles</b>	dois controles fixos ao console
<b>Mídia</b>	-

Na época o brasileiro não sabia o que significava a palavra videogame, e timidamente experimentava os fliperamas de alguns bares e casas especializadas. Os dispositivos de jogos eletrônicos então eram importados, e muito raramente alguém trazia uma novidade como o Atari 2600, recém-chegado em 1977.

Com o Telejogo, o Brasil iniciava uma longa e expressiva jornada digital. E quem acha que o Telejogo não despertou curiosidade engana-se: Luís Gabriel, representante de vendas da Philco na época, lembra que o Mappin era o principal distribuidor do console. “Os caminhões do Mappin faziam fila na nossa fábrica para levar os jogos para as lojas. Montaram uma vitrine e juntaram muita gente para olhar a novidade”, comenta.

O aparelho possui três jogos, que na verdade são variações de Pong. A proposta de todos ele é simples: rebater uma bola (ponto quadrado, em virtude da resolução baixíssima).

## Telejogo II



<b>Geração</b>	Primeira
<b>Lançamento</b>	1979
<b>CPU</b>	GIMINI AY-3-8500 (MM57100N) TTL
<b>Memória RAM</b>	-
<b>Gráfico</b>	-
<b>Aúdio</b>	mono
<b>Controles</b>	dois controles com fio fixos ao console
<b>Mídia</b>	-

Não muito tempo após o sucesso do Telejogo, a Philco Ford resolveu lançar o Telejogo II, o qual possuía certos aprimoramentos e mais originalidade em relação ao seu antecessor, embora não tivesse sua essência alterada. Ainda que um clone de Pong, mostrava que os fabricantes nacionais tinham capacidade para concorrer com os importados.

O Telejogo II é um produto 100% brasileiro e faz parte de uma extensa família de clones de Pong. Tem uma forma retangular, é feito em alumínio e uma madeira mais clara e um led vermelho para indicar que o videogame está ligado. Também conta com chaveamentos para ligar o console e selecionar suas outras funções, algumas novas como a velocidade e o tamanho das barras controladas em jogo, e outras mais antigas, como a seleção do canal onde o jogo seria sintonizado. A seleção de jogo fica a cargo de um Dial seletor que possuía dez opções de seleção, uma para cada jogo.

## TV Jogo 3



<b>Geração</b>	Primeira
<b>Lançamento</b>	1977
<b>CPU</b>	GIMINI AY-3-8500 (MM57100N) TTL
<b>Memória RAM</b>	-
<b>Gráfico</b>	-
<b>Aúdio</b>	mono
<b>Controles</b>	dois controles com fio fixos ao console
<b>Mídia</b>	-

A Superkit era uma das empresas de eletrônica que fabricou versão mais simples dos componentes da série de jogos tipo Pong. Assim como as empresas Eletron e Saber, tinham uma fabricação mais caseira e se aproveitavam da Reserva de Mercado para copiar livremente o esquema das placas eletrônicas, reconfigurando os jogos do Telejogo, por exemplo.

Mesmo o TV-Jogo 3 sendo um clone de Telejogo, ele também tem suas próprias características. Seus maiores diferenciais estão em sua aparência e nos 2 controles individuais, que são dials acopladas em bases integradas ao console por um fio. Sua carcaça é feita de plástico e tem um formato retangular quase quadrado. Possui 2 botões, o seletor de jogos e o de reinício, e 2 interruptores, o Treino/Jogo e o Liga/Desliga. Seus 3 jogos de pong e processador são os mesmos do Telejogo.

## Central de Jogos



<b>Geração</b>	Brinquedo eletrônico
<b>Lançamento</b>	197?
<b>CPU</b>	-
<b>Memória RAM</b>	-
<b>Gráfico</b>	-
<b>Aúdio</b>	-
<b>Controles</b>	-
<b>Mídia</b>	-

## TV Jogo Fórmula 1



<b>Geração</b>	Primeira
<b>Lançamento</b>	1977
<b>CPU</b>	GIMINI AY-3-8500 (MM57100N) TTL
<b>Memória RAM</b>	-
<b>Gráfico</b>	-
<b>Aúdio</b>	mono
<b>Controles</b>	dois controles com fio fixos ao console
<b>Mídia</b>	-

## Odyssey



<b>Geração</b>	Segunda
<b>Lançamento</b>	1982
<b>CPU</b>	Intel 8048 8-bit; clock: 179 MHz
<b>Memória RAM</b>	256 bytes; 64 bytes no processador
<b>Gráfico</b>	Intel 8244 custom IC; 16 cores possíveis
<b>Áudio</b>	Intel 8244 custom Audio/Video IC
<b>Controles</b>	dois controles fixos ao console
<b>Mídia</b>	Cartuchos

O Odyssey da Philips foi um console de videogame fabricado no Brasil no ano de 1983. Ele foi inicialmente lançado nos EUA em 1978 pela Magnavox, que na época pertencia à gigante holandesa Philips, vendido como Odyssey<sup>2</sup> e na Europa como Videopac G7000. Em contato com a filial brasileira em 1981, a Philips iniciou seus contatos para instalar sua fábrica no Brasil e em dezembro de 1982 abteve a autorização da SUFRAMA (Superintendência da Zona Franca de Manaus). A pressa em produzir o Odyssey<sup>2</sup> no Brasil se baseava na corrida contra a Atari, que buscava um parceiro para lançar seu videogame oficialmente no país.

Para não causar nenhuma estranheza para os consumidores, O Odyssey<sup>2</sup> foi vendido apenas com o nome Odyssey, uma vez que oficialmente a Magnavox nem a Philips comercializaram o Odyssey de 1972 por aqui (note que existem versões do Odyssey da Magnavox que foram importados pela empresa Planil).



## Cleidson Lima

Curador do Museu do Videogame Itinerante.

**C**leidson Lima, curador do Museu do Videogame Itinerante, nasceu em 1972, mesmo ano do primeiro console de videogame do mundo - o Magnavox Odyssey. Colecionador há mais de 17 anos, hoje tem no acervo mais de 340 consoles de todas as gerações, incluindo clássicos do mundo inteiro.

Tudo começou em em 2011, após uma DR (discussão de relação) com a esposa, a qual ameaçou mandá-lo pra fora de casa com os videogames se não criasse um museu para tirá-los de casa. Daí surgiu o Museu do Videogame Itinerante, em Campo Grande-MS. A exposição anualmente visita cidades de todo o Brasil e tornou-se um dos museus mais visitados do país, com mais de 5 milhões de pessoas ao ano.

Em 2014, ganhou o prêmio como museu mais criativo do país pelo Ministério da Cultura e, em 2016, representou o Brasil no maior encontro mundial de museus, na França.

## Intellivision



<b>Geração</b>	Segunda
<b>Lançamento</b>	1983
<b>CPU</b>	GI CP1610 16-bit 894,886 kHz
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	159 x 192 pixels / 16 cores
<b>Áudio</b>	três canais de som
<b>Controles</b>	dois controles fixos ao console
<b>Mídia</b>	Cartuchos

A inclusão do Intellivision no Brasil começa em novembro de 1983, quando a Sharp apresentou o console aos empresários, lojistas e imprensa. No mês seguinte, o equipamento começou a ser vendido no país sob o nome da empresa Digimed, subsidiária da Sharp. No início do ano seguinte, a empresa instalada no polo industrial de Manaus passou a se chamar Digiplay, com o intuito de confirmar a marca no setor de entretenimento digital.

Os primeiros cartuchos comercializados destacavam o logotipo do console, informando o nome da empresa como mera fabricante. Logo, a marca Digiplay tomou conta do produto. Alguns jogos tiveram seus títulos traduzidos para o português, estratégia também adotada pela Philips com os jogos de seu Odyssey. Também como seu concorrente, a Digiplay criou um boletim informativo com os lançamentos, recordes, campeonatos e dicas, além de utilizá-lo como canal de comunicação para respostas às cartas enviadas pelos usuários. O informativo “Digiplay Games” teve apenas duas edições impressas em 1984.



### Alex Mamed

Maior colecionador de videogames do Brasil.

**F**alar sobre videogames é, sem dúvida, falar de minha vida, pois sempre estive ligado, conectado à esse mundo desde pequeno jogando Atari e me divertindo com jogos de baixos recursos e grandes desafios. Meu primeiro Atari era preto e Branco e, mesmo assim, me fazia encantar por aquele objeto maravilhoso. Com o passar dos anos, pude conhecer o Master System, o qual me impressionou com tantas cores, sons e divertidos desafios. Pude estar perto de pessoas que amam videogames tanto quanto eu quando tinha uma locadora de videogames. E, com o passar dos anos, o que era uma paixão, um amor, tornou-se um propósito de colecionar, e um dia mostrar tudo isso para todos.

Além de colecionar videogames, coleciono amigos, os quais foram importantíssimos para meu recorde nacional (382 consoles em 2017). O projeto do museu do videogame fixo será um reconhecimento de trabalho, pesquisa e dedicação que construí nesses 26 anos. Não quero ser melhor ou maior que alguém, e sim apenas mostrar que existe uma cultura, história e desafios durante 46 anos da criação dos videogames.

## Atari 2600



<b>Geração</b>	Segunda
<b>Lançamento</b>	1983
<b>CPU</b>	MOS 6507 1,19 MHz
<b>Memória RAM</b>	128 bytes
<b>Gráfico</b>	160x228
<b>Áudio</b>	2 canais
<b>Controles</b>	Joysticks
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Os videogames chegaram ao Brasil no final da década de 70, vinham do exterior nas malas dos viajantes, sendo grande maioria deles da Atari. Em pouco tempo, o Atari virou objeto de cobiça entre os brasileiros que tinham acesso aos aparelhos através de cantos bem específicos, contrabandeados ou de turistas. Vendo a procura, a Gradiente, dona da Polyvox, conseguiu um acordo para produção do Atari original, apresentando ao Brasil, em outubro de 1983, o tão esperado Atari da Atari.

Em 1983, o mercado americano já estava saturado de cartuchos, com jogos mal-acabados e repetitivos, as vezes até devolvidos pelos consumidores. Por aqui videogame ainda era uma novidade e ainda almejado por muitos. O grupo IGB subitamente anunciou um acordo com a Warner, que só aconteceu devido a insistência da Gradiente, que teve que provar que conseguiria fabricar o aparelho.



### Marcelo Tavares

Fundador e CEO da Brasil Game Show (BGS)

**M**inha história com os games começou quando ainda era muito pequeno, na infância. Aos sete anos ganhei meu primeiro console, um Atari, e, desde então, fiz dos games uma grande paixão. Para aprofundar meu conhecimento no assunto, e até como interesse pessoal, lia muito sobre o tema e me tornei fã de algumas empresas, de produtores e, é claro, de eventos de games pelo mundo. Aqui no Brasil, infelizmente, não tínhamos muitas opções de eventos do segmento. Por isso, comecei a pensar em uma espécie de encontro, onde amantes de games, como eu, pudessem se reunir para trocar ideias e conhecer as novidades do mundo dos games. O primeiro evento foi um churrasco para amigos e fãs de jogos eletrônicos, o Gamechurrasco, mas não deu muito certo. Sete anos depois, veio a Rio Game Show e, logo de cara, percebi que a feira tinha potencial para dar certo, já que grandes nomes do setor demonstraram interesse. Assim, o projeto avançou, o evento se fortaleceu e ganhou a confiança dos visitantes e do mercado, que continuam participando em peso até hoje. Felizmente, a Brasil Game Show, hoje, é considerada a maior feira de games da América Latina, conhecida internacionalmente e está a caminho de sua décima edição. E em 2017, um ano muito especial para nós, a nossa BGS10 acontece entre os dias 11 e 15 de Outubro, no Expo Center Norte, em São Paulo.

## Dynavision



<b>Geração</b>	Segunda
<b>Lançamento</b>	1983
<b>CPU</b>	MOS 6507 1,19 MHz
<b>Memória RAM</b>	128 bytes
<b>Gráfico</b>	160x228
<b>Aúdio</b>	2 canais
<b>Controles</b>	Joysticks
<b>Mídia</b>	Cartuchos

O Dynavision foi a primeira tentativa da conhecida empresa brasileira Dynacom lançar um console de videogame durante a expansão do mercado brasileiro de jogos eletrônicos.

A Dynacom foi uma empresa que ganhou fama devido a sua produção de acessórios e videogames. Até os anos de 1983 ela era uma pequena empresa e uma das pioneiras na fabricação de cartuchos nacionais.

Nesta época de 1983 a empresa Dynacom anunciou o lançamento de um console compatível com o Atari 2600 e apresentou um protótipo na UD no primeiro semestre de 83. Para os que não sabem, "UD" é uma espécie de mostra de equipamentos eletro-eletrônicos. Na época a UD era apenas uma feira de "demonstração" e não se vendia nada. Este console apresentado era bem robusto, também possuía um design completamente diferente e original. Este era o console Dynavision. No segundo semestre de 1983 a Dynacom lança o console Dynavision, um clone do Atari 2600.

## Splicevision



<b>Geração</b>	segunda
<b>Lançamento</b>	1983
<b>CPU</b>	8-bit Z80A (3,58MHz)
<b>Memória RAM</b>	8KB, 16KB Video RAM
<b>Gráfico</b>	TMS9928A 256x192 16 cores
<b>Aúdio</b>	TI SN76489AN 3 canais
<b>Controles</b>	dois controles
<b>Mídia</b>	Cartuchos

## Applevision



<b>Geração</b>	Segunda
<b>Lançamento</b>	1984
<b>CPU</b>	MOS 6507 1,19 MHz
<b>Memória RAM</b>	128 bytes
<b>Gráfico</b>	160x228
<b>Aúdio</b>	2 canais
<b>Controles</b>	Joysticks
<b>Mídia</b>	Cartuchos

## Dactar



<b>Geração</b>	Segunda
<b>Lançamento</b>	1984
<b>CPU</b>	MOS 6507 1,19 MHz
<b>Memória RAM</b>	128 bytes
<b>Gráfico</b>	160x228
<b>Áudio</b>	2 canais
<b>Controles</b>	Joysticks
<b>Mídia</b>	Cartuchos

No primeiro semestre de 1983 a Sayfi percebe a sua oportunidade de agir e criar seu console ao notar a ausência de Ataris para se atender ao crescente interesse dos consumidores. Após dissecarem minuciosamente um modelo americano do videogame eles lançam em Abril de 83 seu clone, o Dactari, o primeiro clone compatível com o Atari, também chamado de TV Computer System 2600-A.

A Sayfi vê as boas vendas de seu console, mas percebendo o pouco capital que dispunha resolve fazer uma parceria com uma empresa de móveis da época, a Milmar, entretanto a parceria não durou muito em vista de que os consoles representavam maior parte dos lucros. Em 84 as duas empresas se separaram, a Sayfi manteve o nome Milmar, se muda para Manaus e após um pequeno desentendimento com a Gradiente, ao conseguir o suposto direito de produção do Atari original aqui no Brasil, lança o seu mais novo clone, o Dactar.

## Dactar 007



<b>Geração</b>	Segunda
<b>Lançamento</b>	1984
<b>CPU</b>	MOS 6507 1,19 MHz
<b>Memória RAM</b>	128 bytes
<b>Gráfico</b>	160x228
<b>Áudio</b>	2 canais
<b>Controles</b>	Joysticks
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Com o sucesso do Dactari e de seu mais novo clone, o Dactar, a Milmar parece não ter suprido sua sede de vendas, assim preparando outro clone do Atari, ou melhor dizendo: um clone do Dactar. Em uma época em que lançar cases para consoles era normal não demorou muito para que um dos filhos do Sr. Albertoni, um dos donos da Milmar, tivesse a ideia de inserir um Dactar diretamente dentro de uma maleta. Nasce então em 84 o novo clone do Atari, o Dactar Maleta, também conhecido como Dactar 007.

O console era considerado uma edição de luxo. A maleta vinha com espaço para os controles que eram iguais ao do Atari, controles paddle, cartuchos, fonte e outros acessórios do console. Além disso, os cabos dos controles eram enrolados iguais aos cabos de telefones antigos, provavelmente porque a maleta era pequena e os fios enrolados dariam uma vida mais prolongada aos controles ao contrário dos fios normais que poderiam danificar ao ficarem enrolados dentro da maleta.

## Supergame 2800



<b>Geração</b>	Segunda
<b>Lançamento</b>	1984
<b>CPU</b>	MOS 6507 1,19 MHz
<b>Memória RAM</b>	128 bytes
<b>Gráfico</b>	160x228
<b>Áudio</b>	2 canais
<b>Controles</b>	Joysticks
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Graças a lei de reserva do mercado de informática no Brasil, prevista para expirar apenas em 1992, a clonagem de consoles estrangeiros foi favorecida e clones de Atari foram lançados por diversas empresas no Brasil. Estes clones eram consoles que geralmente copiavam o hardware do Atari 2600 e são compatíveis com seus cartuchos. O mercado de videogames estava aquecido no Brasil e a CCE, empresa que na época trabalhava com eletro-eletrônicos, decidiu investir nesse ramo lançando o Supergame VG 2800, um console que tem como base o Gemini (um outro clone de Atari 2600 produzido pela Coleco nos E.U.A.).

Compacto e barato, o Supergame foi um sucesso de vendas e deu certo graças a estratégia de lançamento da CCE de disponibilizar 9 jogos inéditos por aqui e fazê-lo custar metade do preço de seu principal concorrente, o Atari 2600, oficial da Polyvox.

## Supergame 3000



<b>Geração</b>	Segunda
<b>Lançamento</b>	1983
<b>CPU</b>	MOS 6507 1,19 MHz
<b>Memória RAM</b>	128 bytes
<b>Gráfico</b>	160x228
<b>Áudio</b>	2 canais
<b>Controles</b>	Joysticks
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Quando a empresa Mattel lançou seu sistema de videogame, o Intellivision, em 1980, a Atari sabia que finalmente tinha um sério candidato para desbancar a sua coroa. O Intellivision era no momento a mais avançada tecnologia de jogos eletrônicos e superior ao VCS da Atari (mais tarde conhecido como versão 2600) e contou com software proprietário, campanhas de marketing inteligentes e controladores de jogo sofisticados (embora peculiares). A Mattel cultivou uma identidade de marca única e duradoura, e não é difícil encontrar fãs leais do sistema até hoje.

Atualmente, vários dos desenvolvedores originais do Intellivision, conhecidos como a Blue Sky Rangers, detém a marca e os direitos Intellivision para a maior parte da tecnologia e jogos. Este grupo lança regularmente versões dos jogos para sistemas de jogos de videogame e de computador baseados na linha de produtos do Intellivision, como forma de ainda dar suporte à nostalgia dos carinhosos fãs do Intellivision.

## Master System



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1989
<b>CPU</b>	Zilog Z-80 8-bit 3 579 545 Hz (3.58 MHz)
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	VDP até 256x240 - 16 cores
<b>Áudio</b>	PSG 4 canais
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

A Tectoy era uma empresa novata, com recente sucesso de vendas com a pistola Zillion. A empresa ainda não entendia direito como funcionava o mercado de videogames, mas isso não os impediu de tentar e apostar nisso. Aproveitando a ausência do seu rival, o Master System teve a oportunidade de mostrar para o mercado nacional, que mesmo não sofrendo o mesmo efeito do Crash como nos Estados Unidos, os videogames ainda mereciam um espaço no coração e nos lares das pessoas.

Foi lançado no Brasil no dia 4 de setembro de 1989, quatro anos após seu lançamento no Japão. O aparelho vinha acompanhado de acessórios como a pistola Light Phaser, óculos 3D além dos controles. Apesar do preço um pouco salgado no lançamento, 1500 cruzados novos (aproximadamente 2800 reais), o Master System foi um sucesso de vendas, resultando em um faturamento de sessenta e seis milhões de dólares, sendo metade dele somente de consoles, a empresa.



### Moacyr Alves

Criador do Jogo Justo e da ACIGAMES.

*Levembro-me quando meu pai me disse - "Você quer trabalhar com games? Então vou te arrumar um emprego de verdade, porque isso não é trabalho". Depois de quatro anos e mais de 25 países que visitei para falar de games, finalmente meu pai mudou de ideia. A questão aqui é sempre acreditar em você e no seu potencial, e o mais importante é trabalhar com o que você realmente ama, porque você não irá trabalhar e sim se divertir.*

*Moacyr Alves começou como colecionador e logo partiu para o ativismo na área de jogos eletrônicos. Fundou o Jogo Justo e a ACIGAMES. A ACIGAMES é uma associação criada com a finalidade de representar e regulamentar a indústria e comércio dos jogos eletrônicos e incentivar culturalmente a área dos games no Brasil, com objetivos como fomento à discussão sobre o papel dos jogos na sociedade como meio de incentivo à cultura, auxílio à educação e sua função no desenvolvimento econômico do país.*

*Hoje, Moacyr é convidado do CEO da MCI do Brasil para ser o diretor de parcerias da ESL e para fazer os planos de expansão da empresa. Atualmente, está envolvido no desenvolvimento comercial e de parcerias da ESL Brasil Premier League e da ESL Pro League.*



## Mônica no Castelo do Dragão

Lançado para Master System no Brasil em 1991 pela TecToy em parceria com Maurício de Souza Produções, autorizado pela Sega. A ideia era fazer Mônica protagonista de um jogo veio da própria TecToy. Ao invés de criar um jogo do zero, o projeto sugeria uma reprogramação de alguns efeitos visuais e de texto do jogo "Wonder Boy in Monster Land".



## Turma da Mônica em o Resgate

Turma da Mônica em: O Resgate é um jogo lançado para Master System em 1993 pela TecToy com a parceria de Maurício de Souza Produções, autorizado pela Sega. Este jogo é uma versão de Wonder Boy III: The Dragon's Trap, onde as transformações sofridas pelo personagem foram substituídas pelos personagens da Turma, onde se revezam para resgatar Mônica.



## Chapolim x Dracula

Jogo lançado para Master System em 1993 pela TecToy, licenciado pela Sega. É uma reprogramação de Ghost House, trocando Mike (personagem do jogo original) por Chapolin Colorado e traduziu os textos. Como o jogo original foi lançado em cartão, Chapolim x Dracula só possui seis fases e possui pouca variedade de cenários.



## Sapo Xulé - S.O.S. Lagoa Poluída

Parte da trilogia de jogos Rom Hack da TecToy. Tendo seu lançamento em 1995, foi uma cópia do jogo Astro Warrior que foi desenvolvido e publicado pela SEGA para o Master System. Sapo Xulé foi inspirado na canção "O Sapo que não lava o pé", tendo até mesmo uma série de brinquedos e animações.



## As Aventuras da TV Colosso

Sendo desenvolvido com o reaproveitamento do Asterix and the Secret Mission, este jogo da TecToy foi inspirado em um programa infantil da época; Tv Colosso. Utilizando a estrutura e os gráficos de Asterix and the Obelix, o game disponibiliza os personagens jogáveis Gilmar e Priscila.



## Geraldinho

Criado a partir dos sistemas e gráficos do game Teddy Boy, Geraldinho é um jogo de plataforma 2D e de ação. Ele foi desenvolvido para o Master System e publicado em abril de 1985. O personagem do jogo foi tirado de um personagem popular chamado de Geraldinho criado pelo cartunista Glauco Villas Boas.



## Castelo Rá-Tim-Bum

Castelo Rá-Tim-Bum é um jogo lançado em 1997 para Master System pela TecToy no Brasil, que juntava elementos de plataforma com quebra-cabeças simples. Foi baseado na famosa serie Castelo Rá Tim Bum da TV Cultura nos anos 90 e 2000, sendo um jogo exclusivo brasileiro.



## Sítio do Pica Pau Amarelo

Jogo produzido pela TecToy licenciado pela Sega para Master System em 1997. Foi um dos poucos jogos originais da empresa, pois a maioria eram reprogramações de jogos já lançados pela Sega. Foi o primeiro e único jogo baseado na série de livros de Monteiro Lobato, que incluem elementos do folclore brasileiro, que viraram série de TV na década de 70 e nos anos 2000.

## Phantom System



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1988
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Áudio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Esse é o nome do primeiro console brasileiro desenvolvido pela empresa Gradiente, atual IGB Eletrônica. Foi lançado em 1988 em meio a um mercado brasileiro saturado com os jogos do Atari 2600, vendo a chance de atender a necessidade do mercado de uma nova tecnologia aproveitando o desinteresse da Nintendo no país.

O Phantom System teve uma enorme campanha de marketing. Em sua propaganda de lançamento, duas crianças fogem de inimigos, protagonizados por atores maquiados de fantasmas, soldados e monstros. O videogame ficou muito conhecido por seu jogo que vinha dentro da caixa do console: Ghostbusters. Por se tratar de um jogo simples e sem nenhuma notoriedade mundial, acredita-se que a Gradiente comprou os direitos do jogo por um valor quase irrisório, se beneficiando apenas do filme como valor agregado à marca do produto.



A Tectoy, que já tinha experiência em desenvolver jogos para o Master System queria produzir o jogo Street Fighter II para a plataforma. Mesmo que fosse do interesse da Capcom lançar o seu jogo para outros consoles ela não achava interessante a ideia de lançar seu jogo para uma plataforma ultrapassada como o Master System, isso por que eles não queriam que seu jogo fosse associado com um console obsoleto, assim negando os pedidos da Tectoy de lançar oficialmente o jogo no Brasil. Entretanto um evento marcante ocorreu na época quando a RomStar, representante dos jogos de arcades da Capcom veio para o Brasil e trouxe um dos responsáveis pelo desenvolvimento do jogo. A Tectoy então conseguiu se encontrar

com ele e fez uma pegadinha. Eles lhe entregaram controles de Mega Drive e em segredo o colocaram para jogar uma cópia do Street Fighter 2 para Master System que eles haviam produzido mesmo sem a permissão da Capcom. Durante a jogatina o rapaz, que acreditava estar jogando uma versão do jogo para Mega Drive, soltou várias críticas, apenas para no final lhe ser revelado que ele na verdade jogava em um Master System, aonde logo após uma reação de surpresa ele viria a permitir a distribuição da nova versão do jogo. Infelizmente o jogo foi lançado muito tarde sendo um dos últimos jogos produzidos para o console.

## Dynavision II



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1989
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Áudio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Haviam poucas empresas no ramo dos vídeo games, e umas das pioneiras era a Dynacom, juntamente com a Canal 3, que já era conhecida no cenário nacional pela fabricação de cartuchos para o Atari desde 1981. Percebendo mais oportunidades na área eles decidem entrar no ramo da clonagem de consoles com o seu primeiro vídeo game, o Dynavision, baseado no Atari e que serviu de referência para o seu próximo console, o Dynavision 2.

Após o natal de 1983 as concorrentes da Dynacom aprenderam com a excelência do Dynavision que um clone não precisa ser apenas uma cópia, mas que podia também trazer melhorias consigo. As concorrentes da Dynacom copiaram a estratégia que as derrubou e aplicaram na geração de consoles seguinte, trazendo clones tão bons quanto os originais e fazendo a Dynacom provar do próprio remédio. Em Maio de 1989 o Dynavision 2 é lançado, sendo o primeiro clone compatível com o Nintendo no mercado nacional.

## Dynavision III



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1991
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Áudio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Em 1983 é lançado pela Dynacom o primeiro Dynavision. Foi um clone de Atari 2600 que foi muito bem recebido no mercado, pois ao contrário dos outros ele não era um mero clone, se destacando por possuir um hardware melhor que o seu original.

Em seguida em 1989 a Dynacom lança o seu sucessor, o Dynavision 2. Desta vez a concorrência não se esqueceu de como a Dynacom os deixou para trás, assim produzindo consoles melhores e colocando o Dynavision 2 sob pressão.

Infelizmente o Dynavision 2 não herdou tantos elogios quanto o seu antecessor. Além de ter controles ruins a Dynacom não conseguiu acompanhar o ritmo da concorrência e os outros consoles acabaram colocando o Dynavision 2 para trás.

Em 1991 é lançado o Dynavision 3 que juntamente com o Dynavision 3 Radical e Dynavision 3 Action foram os principais modelos do console.

## Mega Drive



<b>Geração</b>	Quarta
<b>Lançamento</b>	1990
<b>CPU</b>	Motorola 6800, coprocessador Z-80
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	320x224 pixels - 512 cores/64 simultâneas
<b>Áudio</b>	seis canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

A Tectoy juntamente com sua equipe de marketing continuava dominado o mercado com mais de 70% dele. O Master System, com ajuda de muita propaganda, havia penetrado em mais de 85 mil lares somente no primeiro ano de vendas, e a única concorrência direta que possuía era o Phantom System.

O console 16 bits da Sega já era conhecido antes de ser lançado oficialmente. A Tectoy tomou todas as medidas legais possíveis para conter a entrada do produto pirata, o que não surtiu muito efeito, e a adoção do padrão americano para a versão brasileira pode ter sido uma delas.

Quando foi lançado, o Mega Drive custava 150 mil cruzeiros, enquanto os dez cartuchos disponíveis possuíam preço variante de 7 mil cruzeiros a 12 mil cruzeiros. O console teve ajuda da mídia e do próprio esforço que a Tectoy fez, para conseguir manter a liderança no mercado. Um fator que contribuiu bastante para maior promoção do aparelho no mercado foram e revistas de videogame.



## Turma da Mônica na Terra dos Monstros

Jogo lançado em 1994 pela TecToy em parceria com Maurício de Souza Produções para Mega Drive, licenciado pela Sega. Assim como os jogos anteriores da Turma da Mônica, este é uma versão em 16bits de Wonder Boy in Monster Land, mas como diferença, a narrativa não dá continuidade a história do jogo anterior.



## Show do Milhão

Na quarta geração de consoles, não era nada comum ter jogos em português em meio aos jogos do Mega Drive, mesmo localizações dos jogos para o Brasil eram raras. Neste cenário, alguns poucos jogos brasileiros foram lançados para o console. Um deles foi o Show do Milhão, baseado no programa televisivo de auditório do SBT de mesmo nome, ele é um jogo de pergunta e resposta(Quiz).

## Hi-Top Game



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1990
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Aúdio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Tendo sua primeira versão lançada em 1990, o Hi-Top Game foi um clone de Nintendinho desenvolvido pela Milmar, o qual teve no total três versões, mas a mais bem sucedida foi a sua última versão Turbo lançada em 1991. Além disso, o console também possuía cartuchos próprios licenciados pela AVE.

O primeiro modelo do Hi-Top game não foi um dos melhores, sendo compatível apenas com os cartuchos ocidentais de 72 pinos ele exigia a compra de um adaptador para poder receber os jogos orientais de 60 pinos. Ele também possuía controles com o design baseado no joystick do Atari com palito direcionador e o console possuía quatro botões em vermelho, que eram o botão de ligar/desligar, reset e entre eles o start e o select. O segundo modelo do console era parecido com o primeiro, porém a cor dos botões do console era em amarelo.

## Super Charger



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1990
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Aúdio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

## Outros clones

-  **GEMINI**  
Gemini - lembra o visual de um Disc Man CD
-  **ALIEN GAME**  
Gemini - lembra o visual do Mega Drive III
-  **BIT SYSTEM**  
Dismac/1989 - design imitando o NES
-  **DYNAVISION 4**  
Dynacom/1995 - aceita cartuchos 72/60 pinos
-  **DYNAVISION XTREME**  
Dynacom/2005 - layout prateado com azul
-  **GAME STAR**  
Gemini - layout similar com o Playstation
-  **MAGIC COMPUTER**  
Dynacom/1995 - formato de um teclado PC
-  **WI VISION**  
Dynacom/2007 - design parecido com o Nintendo Wii

## Top Game VG 8000



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1989
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Aúdio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Ainda protegidos pela lei de reserva do mercado de informática, várias empresas lançam seus clones do console que salvou o mercado de videogames americano do crash de 83, o Nintendo Entertainment System (NES). Apelidados de Famiclones por conta do nome do console no Japão, Famicom, estes aparelhos fizeram bastante sucesso no Brasil, principalmente por conta do salto de geração, agora com gráficos mais bonitos, áudios mais agradáveis e jogabilidade mais divertida.

Nesse cenário, a CCE, após um tempo de estagnação no ramo de consoles, resolve acompanhar o mercado de consoles brasileiros e entra na terceira geração dos consoles lançando seu clone de NES intitulado Top Game VG 8000. A pinagem do slot de cartucho é no padrão japonês de 60 pinos, fazendo com que ele necessitasse de um adaptador para rodar jogos ocidentais, que só seriam para o padrão americano de 72 pinos.

## Top Game VG9000



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1990
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Aúdio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

## Turbo Game



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1991
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Aúdio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

## Top System



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1994
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Aúdio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Descendente do Hi-Top Game, o Top System foi um clone de Nintendinho produzido pela Milmar que entrou no mercado em 1994, já chegando atrasado o console não teve muitas oportunidades de se firmar muito bem no mercado da época.

Mesmo já tendo lançado seu clone de Nintendinho em 1990, o Hi-Top Game, a Milmar decide voltar ao mercado mais uma vez em 1994 logo após o final da terceira geração brasileira com seu terceiro console, o Top System.

Sendo lançado em 1994 o vídeo game chegou muito atrasado para a festa, a quarta geração de vídeo games já havia chegado no país e além de já ter nascido ultrapassado o mercado já havia sido dominado pela concorrência, o console não teve chances.

Poucas pessoas puderam experimentar o joystick do Top System que era parecido com o controle do PC Engine. O console também adotou o padrão de duplo slot de encaixe para cartuchos famoso da época, assim aceitando tanto cartuchos de 60 como de 72 pinos.

## Geniecom



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1992
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Aúdio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

## Handy Vison



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1993
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Aúdio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

## Mega Drive II



<b>Geração</b>	Quarta
<b>Lançamento</b>	1992
<b>CPU</b>	Motorola 6800, coprocessador Z-80
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	320x224 pixels - 512 cores/64 simultâneas
<b>Áudio</b>	seis canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

A Tectoy fez o possível para conter os clandestinos até o lançamento do aparelho em setembro de 1990, a um preço de 150 cruzeiros e acompanhado de dez cartuchos. A Tectoy continuou investindo em propaganda pesada, tanto para promover o Master System que ainda estava no mercado, quanto para investir no novo produto. No varejo, o console só disputava concorrência com os clones de Nintendinho, que sofria problemas em relações ao cartucho.

O Mega Drive II possui mais de uma distribuição, sendo acompanhado primeiramente de Sonic the Hedgehog. Ainda é possível encontrar uma versão acompanhada de Sonic the Hedgehog 2 e uma versão Mega Drive II Control Unit, considerada rara hoje em dia. Este aparelho foi produzido e distribuído pela Tectoy em 1992, tendo a mesma compatibilidade de cartucho do Mega Drive, eles fazem parte do mesmo contexto histórico e de mercado.

## Mega Drive III



<b>Geração</b>	Quarta
<b>Lançamento</b>	1994
<b>CPU</b>	Motorola 6800, coprocessador Z-80
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	320x224 pixels - 512 cores/64 simultâneas
<b>Áudio</b>	seis canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Mesmo com um ótimo começo em seu primeiro console, a TecToy não conseguiu manter continuidade com o ritmo de progressão de seu crescimento como no primeiro ano no mercado de jogos. Apesar da estabilidade no mercado, os anos seguintes foram bastante promissores para Tectoy. Com o Master System III no mercado e o sucesso do Mega Drive, a empresa lançou em 1994 o Mega Drive III. Agora mais compacto, o consumidor tinha um aparelho renovado nas mãos e uma biblioteca com mais de 280 jogos. Com o Nintendo mais confortável no mercado em 1995, a Tectoy abaixou o preço e disponibilizou o aparelho a 6x de R\$49,99, acompanhado do Mortal Kombat 3, focando para as festas de final de ano.

O Mega Drive recebeu outras versões posteriores, e ainda é vendido nos dias de hoje, somando, junto com seu antecessor, mais de 5 milhões de consoles vendidos, sendo o Brasil um dos lugares onde o console da Sega mais fez sucesso no mundo.

## Sega CD



<b>Geração</b>	Quarta
<b>Lançamento</b>	1993
<b>CPU</b>	Motorola 6800, coprocessador Z-80
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	320x224 pixels - 512 cores/64 simultâneas
<b>Áudio</b>	seis canais de som
<b>Controles</b>	não possui
<b>Mídia</b>	CD

No começo dos anos 90, a Sega disputava seu lugar no mercado japonês através do Mega Drive, concorrendo com o Super Famicom da Nintendo e o PC Engine da NEC. Após o lançamento do periférico CD-ROM para PC engine, fazendo dele o primeiro console a usar a mídia de CD para jogos, a Sega decide lançar seu próprio periférico compatível com a mídia de CD. A Sega japonesa desenvolveu esse projeto secretamente, chegando a deixar a Sega americana pouco informada até perto do lançamento do projeto por medo de vazamento e alterações que o time americano poderia fazer. A preocupação com a potência do produto era tão grande que alterações eram feitas para se adaptar a qualquer indício de avanço da concorrência, o que com certeza contribuiu para o encarecimento do projeto. Em questão de qualidade, não existem dúvidas de que o Sega CD reinava superior, no entanto, seu preço saiu caro demais, vendido separadamente do Mega Drive, era tanto dependente dele para rodar quanto mais caro.

## Multi Mega CDX



<b>Geração</b>	Quarta
<b>Lançamento</b>	1994
<b>CPU</b>	Motorola 6800, coprocessador Z-80
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	320x224 pixels - 512 cores/64 simultâneas
<b>Áudio</b>	seis canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartucho e CD

A combinação de um Mega Drive com o acessório Sega CD em uma única unidade compacta é o que resulta o Multi Mega CDX. Lançado em 1994, esse console suportava tanto cartuchos quanto CDs. Teve seu lançamento no mesmo mês na América do Norte e mais tarde em Maio de 94 para o Brasil.

Multi Mega CDX, este console possui compatibilidade com os cartuchos do Mega Drive e com os CDs do Sega CD, possuindo a entrada de cartucho logo acima da entrada para CD no próprio aparelho. Ele é mais compacto e possui saídas para fones de ouvido estéreo quando reproduz-se um CD de áudio, além do aparelho também alimentado por duas pilhas AA. As pilhas precisam ser recarregáveis de Lítio, pois as comuns são consumidas rapidamente.

É capaz de reproduzir CDs de áudio em formato CD+G. A unidade leitora de CD possui controles localizados na frente do console e uma pequena tela LCD que mostra o número da faixa que está sendo reproduzida.

## Master System 3



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1992
<b>CPU</b>	Zilog Z-80 8-bit 3 579 545 Hz (3.58 MHz)
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	VDP até 256x240 - 16 cores
<b>Aúdio</b>	PSG 4 canais
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Quando o Master System chegou ao Brasil, ele não sofreu com a concorrência do seu rival, NES, logo de cara, a Nintendo só chegaria em solo brasileiro oficialmente anos mais tarde. A TecToy, líder do mercado já no primeiro ano com o aparelho, não se intimidava com os clones, mas afirmaram que manter o crescimento do mercado não seria fácil.

O design futurista do aparelho e os periféricos chamaram a atenção dos consumidores, que eram constantemente bombardeados de propagandas. Já na década de 90, tendo seu sucessor no mercado, a Tectoy não abandonou seu 8bits, o Master System ainda recebeu novas versões e também cartuchos que poderiam ser reaproveitados em seu sistema de 16bits.

A versão compacta tinha um preço de 1.699.000 cruzeiros e com Alex Kidd na memória, mas compatível com mais de 100 jogos da plataforma.

## MS Super Compact



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1994
<b>CPU</b>	Zilog Z-80 8-bit 3 579 545 Hz (3.58 MHz)
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	VDP até 256x240 - 16 cores
<b>Aúdio</b>	PSG 4 canais
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

## MS Girl



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1994
<b>CPU</b>	Zilog Z-80 8-bit 3 579 545 Hz (3.58 MHz)
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	VDP até 256x240 - 16 cores
<b>Aúdio</b>	PSG 4 canais
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

## NES



<b>Geração</b>	Terceira
<b>Lançamento</b>	1993
<b>CPU</b>	Ricoh 2A03 8-bit
<b>Memória RAM</b>	2KB
<b>Gráfico</b>	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
<b>Áudio</b>	cinco canais de som
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Os primeiros consoles do NES no Brasil curiosamente não eram japoneses ou americanos, e muito menos produzidos pela Nintendo. Empresas como Gradiente, CCE, e Dynacom vendiam seus novos videogames construídos a partir do desenho da placa do NES. Eram chamados carinhosamente de famiclones e não eram só no Brasil que existiram esses consoles (inclusive vários não são exatamente pirateados, mas “liberados” para produção na zona franca de Manaus). Dessa forma as fábricas brasileiras tinham liberdade para copiar a placa do Nintendinho e distribuir o produto, como genéricas. A Nintendo não se importou com isso e deixou rolar.

Somente em 1993 o NES foi vendido oficialmente no Brasil como produto licenciado pela Nintendo, através de uma parceria/consórcio entre a Estrela e a Gradiente, gerando assim a Playtronic Industrial LTDA. O console era exatamente igual à versão americana.



### Daniel Gularte

Professor, pesquisador e curador do Bojogá.

**Q**uando comecei a colecionar videogames, meu interesse era relembrar todos os bons momentos que tive quando criança. Lembro-me que tinha apenas seis anos de idade quando comecei a jogar o meu primeiro jogo eletrônico: um Telejogo Fórmula 1 da Superkit. Desde então, o videogame se tornou parte importante da minha história. Quando eu não jogava na casa dos amigos, brincava com jogos desenhados em papel, imitando o videogame que jogava no vizinho, pois eu fazia parte de uma típica família de classe média brasileira. Décadas depois, comecei a colecionar esses jogos como hobby, e fontes de estudo acadêmico para meu mestrado. Hoje, possuo a maior coleção de jogos eletrônicos do Estado do Ceará e uma das mais respeitadas do país. São 10 anos de pesquisa, livros publicados, amizades construídas e muita documentação, que pode ser acompanhada pelo site e nos eventos que realizamos. O objetivo é falar sobre os mais de 1500 itens do meu acervo.

Acredito que um recorte brasileiro dessa jornada é muito importante. Nosso trabalho é feito para fãs, curiosos, estudantes e profissionais, como base de consulta para outros estudos. Junto com os ativistas de todo o Brasil, vamos continuar compartilhando o conhecimento, e claro, para relaxar, também. Bojogá à vontade!

## Saturn Model 1



<b>Geração</b>	Quinta
<b>Lançamento</b>	1995
<b>CPU</b>	3 Hitachi SH1 e SH2 – 32 bits
<b>Memória RAM</b>	2 Megabytes
<b>Gráfico</b>	720x576 pixels / 16 milhões de cores
<b>Aúdio</b>	Yamaha FH1 / 32 canais
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	CD

Quando a empresa Mattel lançou seu sistema de videogame, o Intellivision, em 1980, a Atari sabia que finalmente tinha um sério candidato para desbancar a sua coroa. O Intellivision era no momento a mais avançada tecnologia de jogos eletrônicos e superior ao VCS da Atari (mais tarde conhecido como versão 2600) e contou com software proprietário, campanhas de marketing inteligentes e controladores de jogo sofisticados (embora peculiares). A Mattel cultivou uma identidade de marca única e duradoura, e não é difícil encontrar fãs leais do sistema até hoje.

Atualmente, vários dos desenvolvedores originais do Intellivision, conhecidos como a Blue Sky Rangers, detêm a marca e os direitos Intellivision para a maior parte da tecnologia e jogos. Este grupo lança regularmente versões dos jogos para sistemas de jogos de videogame e de computador baseados na linha de produtos do Intellivision, como forma de ainda dar suporte à nostalgia dos carinhosos fãs do Intellivision.

## Saturn Model 2



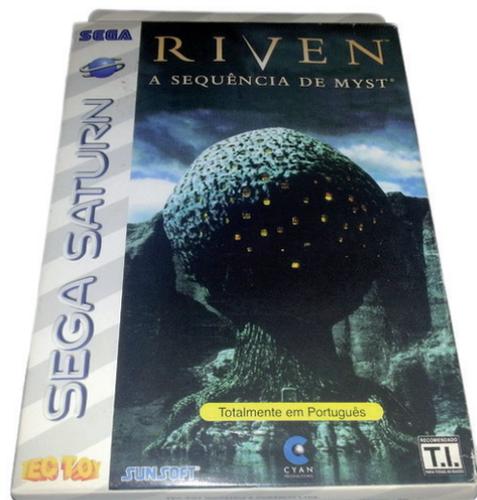
<b>Geração</b>	Quinta
<b>Lançamento</b>	1996
<b>CPU</b>	3 Hitachi SH1 e SH2 – 32 bits
<b>Memória RAM</b>	2 Megabytes
<b>Gráfico</b>	720x576 pixels / 16 milhões de cores
<b>Aúdio</b>	Yamaha FH1 / 32 canais
<b>Controles</b>	D-pad
<b>Mídia</b>	CD

## Jogos Localizados



**RIVEN**

Red Orb - localização feita pela TecToy - Legendado e com dublagem



## Nintendo 64



<b>Geração</b>	Quinta
<b>Lançamento</b>	1997
<b>CPU</b>	64-bit NEC VR4300
<b>Memória RAM</b>	4 Megabytes
<b>Gráfico</b>	640x480 pixels / 16 milhões de cores
<b>Áudio</b>	64-bit DSP
<b>Controles</b>	D-pad + analógicos
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Anunciado em 93 sob o codinome "Project Reality", o terceiro console doméstico da Nintendo foi planejado para lançamento em 95, adiado, e lançado oficialmente no Japão em 96, chegando às terras brasileiras em 97, através da Playtronic, que mais tarde se tornaria Gradiente. O Nintendo 64 (ou N64) é o console de quinta geração, responsável por popularizar diversas "inovações" nos consoles, as quais seriam amplamente utilizadas em consoles até os dias atuais.

O Nintendo 64 foi lançado posteriormente aos seus principais concorrentes da quinta geração, que foram o PlayStation da Sony e o Sega Saturn da Sega. Foi lançado junto com 2 jogo: Super Mario 64 e Pilotwings 64. Seu preço era um dos mais baixos em relação outros consoles, custando em seu lançamento americano apenas \$199.

Embora suas vendas não tenham ido tão bem no Japão, é o segundo console da quinta geração mais vendido do mundo, perdendo apenas para o PlayStation.

## Nintendo 64 Sabores



<b>Geração</b>	Quinta
<b>Lançamento</b>	1997
<b>CPU</b>	64-bit NEC VR4300
<b>Memória RAM</b>	4 Megabytes
<b>Gráfico</b>	640x480 pixels / 16 milhões de cores
<b>Áudio</b>	64-bit DSP
<b>Controles</b>	D-pad + analógicos
<b>Mídia</b>	Cartuchos

## Jogos Localizados

-  **SHADOW MAN**  
Acclaim - localização feita pela Gradiente - Legendado e sem dublagem
-  **SOUTH PARK**  
Acclaim - localização feita pela Gradiente - Legendado e sem dublagem
-  **FIFA 99**  
Electronic Arts (EA) - localização feita pela EA - Legendado e sem dublagem



## Dreamcast



<b>Geração</b>	Primeira
<b>Lançamento</b>	1977 (BRA)
<b>CPU</b>	GIMINI AY-3-8500 (MM57100N) TTL
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	159 x 96 pixels / 16 cores
<b>Áudio</b>	três canais de som
<b>Controles</b>	dois controles fixos ao console
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Primeiro console de 128 bits do mercado, sendo um videogame muito avançado para a sua época. Em seu curto período de tempo, ele chegou a dar muito lucro e reconhecimento para a Sega.

O console foi desenvolvido a partir de dois projetos, uma da Sega Americana e outro da Japonesa. O projeto Black Belt foi desenvolvido pela Sega americana em conjunto com a 3Dfx, enquanto a Sega Japonesa desenvolveu o projeto Dural em conjunto com a NEC e a Hitachi sendo este o modelo escolhido. Em novembro de 1998 foi lançado no Japão e em 1999 no Brasil.

Mesmo tendo feito todo este sucesso ele enfrentou uma grande concorrência com a Sony após a chegada do PS2. O que apenas piorou com a chegada do GameCube e Xbox. No dia trinta e um de janeiro de 2001, a SEGA anunciou que a produção de Dreamcast iria parar em trinta de março daquele ano, mesmo que cerca de 50 à 60 títulos ainda estivessem em produção para ele.



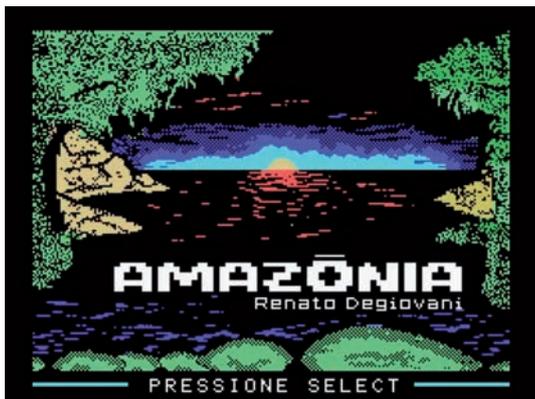
### Renato Degiovani

Primeiro desenvolvedor de jogos do Brasil.

**E**u comecei a fazer jogos digitais como todo mundo começa: meio sem saber o quê e como fazer, na base da tentativa e do erro. E foi assim que planejei e criei o *Aventuras na Selva*, que se tornou *Amazônia*, e o *Aeroporto 83*. Naquela época, começo dos anos 80, não existia nada para computador. Nem software, nem jogo, nem livro, nem revista. A saída para os usuários era mesmo as revistas que traziam listagens de programas.

Renato Degiovani fez o primeiro game quando tinha 25 anos, em meados de 1981, no Brasil. O brasileiro de Orlandia, São Paulo, se formou em Desenho Industrial e Comunicação Visual pela PUC-Rio no início dos anos 80. Degiovani não se considera um talento nos videogames, nem se define como alguém que joga muito, mas tem uma veia empreendedora.

O interesse de Degiovani nesse meio começou antes do mercado brasileiro de jogos despontar, em meados de 1979, quando decidiu adquirir um clone do computador Sinclair ZX80, o NE-Z80, vendido através da revista *Nova Eletrônica*. Foi desta forma que ele aprendeu a programar e fez seus primeiros jogos.



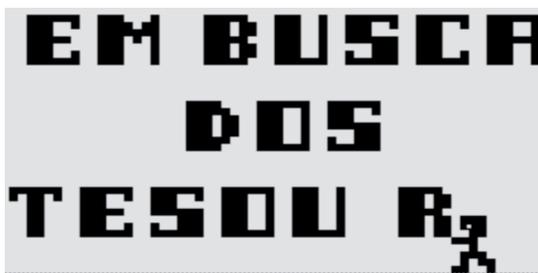
## Amazônia

Iniciado em 1982 por Renato Degiovani e terminado em 1983, teve seu jogo distribuído pela Revista Micro Sistemas. O jogo é oficialmente lançado em Agosto do mesmo ano para PC Sinclair ZX 81 e compatíveis. Em 1985 o jogo é relançado com o nome de Amazônia pela Ciberne Software, agora reformulado para um maior desafio para o jogador e escrito em Assembly.



## Aventuras em Serra Pelada

Durante o começo da década de 80 a Serra Pelada era o garimpo mais famoso do Brasil. Renato Degiovani pensou que este seria um ótimo cenário para se ambientar um jogo, utilizando sua engine de criação de jogos de aventura de texto para a mais nova edição da revista Micro Sistema da época, da qual ele não só era leitor como também um colaborador frequente.



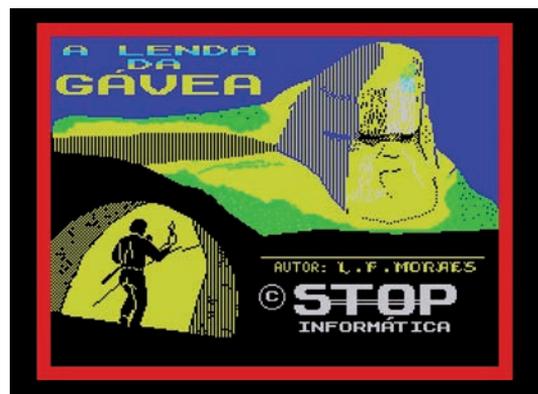
## Em Busca dos Tesouros

A Micro Sistemas, revista famosa na época que entre outras coisas trazia várias dicas sobre programação e programas dos leitores, aceitou do programador Tadeu Curinga da Silva. O jogo foi programado totalmente em Assembly tendo em vista as limitações do PC Sinclair ZX81 da época e distribuído em fita K-7.



## Avenida Paulista

Lançado para o MSX pela Sysout em 1986, Avenida Paulista foi um jogo de aventura em texto que recebeu elogios devido à tamanha criatividade presente no jogo. O jogo é no estilo de aventura de texto, mas o jogo fornece as ações ao jogador sendo elas: pedir informações sobre um item, mover itens, lutar, pegar itens, falar com personagens, usar itens e soltar itens.



## A Lenda da Gávea

A primeira versão do jogo foi feita por Luiz Fernandes de Moraes utilizando um utilitário de criação de jogos de aventura de texto famoso da época, o “Graphic Adventure Creator”. Um ano depois Renato Degiovani convence Fernandes a publicar o jogo na revista Micro Sistemas. Em seguida Degiovani passa a trabalhar na conversão da mais nova versão do jogo para o MSX.



## Angra-I

Tendo sua produção iniciada no final da década de 80, Angra-I foi um jogo com complicações em seu desenvolvimento, resultado da pirataria no MSX, e que só viu a luz do dia no início da década de 90. O jogo tinha uma versão simplória para a revista Micro Sistemas em 1987. A versão final foi produzida por uma engine desenvolvida pelo próprio Degiovani.



## Casseta e Planeta Noite Animal

O grupo humorístico Casseta & Planeta levou seu humor para diversos formatos, como programas televisivos, fanzines, revistas, shows, filmes, site de internet e até música. O que poucos sabem, é que em 1996 eles adicionaram um jogo em seu repertório. Desenvolvido em conjunto com a ATR Multimídia, o jogo conta com a interpretação, piadas e dublagem do grupo de humoristas.



## Incidente em Varginha

Em 1996, um dos acontecimentos mais notórios do Brasil foram possíveis aparições de OVNI e a negação de tudo relacionado ao caso por parte das Forças Armadas. A repercussão inspirou a dupla de desenvolvedores da empresa brasileira Perceptum, que na época buscavam desenvolver um jogo de temática nacional, passou a desenvolver um jogo baseado no incidente.

## Zeebo



<b>Geração</b>	Primeira
<b>Lançamento</b>	1977 (BRA)
<b>CPU</b>	GIMINI AY-3-8500 (MM57100N) TTL
<b>Memória RAM</b>	1456 bytes
<b>Gráfico</b>	159 x 96 pixels / 16 cores
<b>Áudio</b>	três canais de som
<b>Controles</b>	dois controles fixos ao console
<b>Mídia</b>	Cartuchos

Criado em parceria com empresas de tecnologia do Brasil, Estados Unidos, Argentina, China, Israel, Japão e França, o Zeebo foi o primeiro console idealizado e capitaneado por brasileiros, na TecToy. A proposta do executivo Reinaldo Normand era atraente e inovadora, com um aparelho de baixo custo e jogos que podiam ser baixados pela internet a preços muito mais baratos que os games de dispositivos de outras empresas, como Wii, PS3 e Xbox 360.

Lançado oficialmente em novembro de 2009, o produto utilizava uma rede própria de conexão, o ZeeboNet 3G, para a transferência dos jogos a partir de uma loja online similar ao Xbox Live Arcade ou à PSN, pagos através do sistema “zCredits”, semelhante ao Microsoft Points.

No total, 46 jogos foram oferecidos aos proprietários da plataforma, que foi descontinuada em maio de 2011. Foram comercializadas somente 30 mil unidades do videogame no Brasil, gerando grandes prejuízos ao empreendimento da TecToy com a Qualcomm.

Kao  
Tokio

Pesquisador e jornalista do Drops de Jogos.

**T**ive a sorte de nascer nos anos 60 e ter parentes em Poços de Caldas: foi assim que, desde o final daquela década, já me divertia com diversões eletrônicas e fliperamas no famoso Grande Hotel, na cidade turística de Minas Gerais. No início dos anos 70, o shopping Iguatemi de São Paulo já ostentava um fliperama com várias máquinas, como Pong, Tank e Gunfight, entre outros. Foram muitas horas de diversão com estes “novíssimos” equipamentos, em uma era pré-videogames. Mas foi a chegada do Atari e do Odissey - mais do que do Telejogo, que chegaria ainda antes ao Brasil - que realmente me fez curtir o universo dos games. Alguns jogos eram esquisitos, mostrando personagens bizarros como um herói quadrado ou um dragão em forma de pato, mas outros eram viciantes, como Breakout, Air Sea Battle e Combat, versão de Tank para o console. Desde o início, fiquei abismado com as possibilidades de interação, como os jogos exigiam uma capacidade de raciocínio e manipulação integradas e como a gente não queria parar de jogar aquelas coisas, mesmo não entendendo nada. Desde o começo, fiquei encantado com os games da Nintendo e sua qualidade, algo que influenciaria para sempre a estética de minhas produções artísticas. Os games viriam para ficar, e com lançamentos como Mega Drive, PlayStation e Wii, eu jamais deixaria de jogar, apreciar e defender a insurgente e revolucionária Cultura dos Games.

# Índice Remissivo

## Consoles

Applevision; p. 9  
Atari 2600; p. 8  
Central de Jogos; p. 5  
Dactar; p. 10  
Dactar 007; p. 10  
Dreamcast; p. 27  
Dynavision; p. 9  
Dynavision II; p. 16  
Dynavision III; p. 16  
Geniecom; p. 20  
Handy Vison; p. 20  
Hi-Top Game; p. 18  
Intellivision; p. 7  
Master System 3; p. 23  
Mega Drive; p. 17  
Mega Drive II; p. 21  
Mega Drive III; p. 21  
MS Girl; p. 23  
MS Super Compact; p. 23  
Multi Mega CDX; p. 22  
NES; p. 24  
Nintendo 64; p. 26  
Nintendo 64 sabores; p. 26  
Odyssey; p. 6  
Phantom System; p. 15  
Saturn Model 1; p. 25  
Saturn Model 2; p. 25  
Sega CD; p. 22

Splicevision; p. 9  
Super Charger; p. 18  
Supergame 2800; p. 11  
Supergame 3000; p. 11  
Telejogo; p. 4  
Telejogo II; p. 4  
Top Game VG9000; p. 19  
Top System; p. 20  
Turbo Game; p. 19  
TV Jogo 3; p. 5  
Tv Jogo 4; p. 18  
TV Jogo Fórmula 1; p. 5  
VG 8000; p. 19  
Zeebo; p. 30

## Jogos

A Lenda da Gávea; p. 29  
Amazônia; p. 28  
Angra-I; p. 29  
As Aventuras da TV Colosso; p. 14  
Avenida Paulista; p. 28  
Aventuras em Serra Pelada; p. 28  
Casseta e Planeta Noite Animal; p. 29  
Castelo Rã-Tím-Bum; p. 14  
Chapolim x Drácula; p. 13  
Em Busca dos Tesouros; p. 28  
Geraldinho; p. 14  
Incidente em Varginha; p. 29  
Mônica no Castelo do Dragão; p. 13  
Sapo Xulé SOS Lagoa Poluída; p. 13  
Show do Milhão; p. 17  
Sítio do Pica Pau Amarelo; p. 14  
Street Fighter II; p. 15  
Turma da Mônica em o Resgate; p. 13  
Turma da Mônica Terra Monstros; p. 17



## Expediente

**Editor Chefe:** Daniel de Menezes Gularte ➔ **Projeto Gráfico:** Antônio Carlos da Silva, Humberto Araújo, Jackson Santos, Thiago Pinheiro 🐛 **Imagens:** acervo Bojogá ⇄ **Capa:** Ítalo Furtado ➔ **Autores:** Átila Santiago Machado, Pedro Henrique Barroso Maranhão, Vivian Maria Azevedo Lima, Lucas Couto Barros da Silva, Iohana di Maggio, Jefferson Jales Ribeiro, Paulo Rodrigo Ferreira da Silva 🐛 **Revisão e diagramação:** Eveline Maria Tomaz Chaves ➔ **Tratamento Digital:** Cleane Cipriano, Raul Barroso

