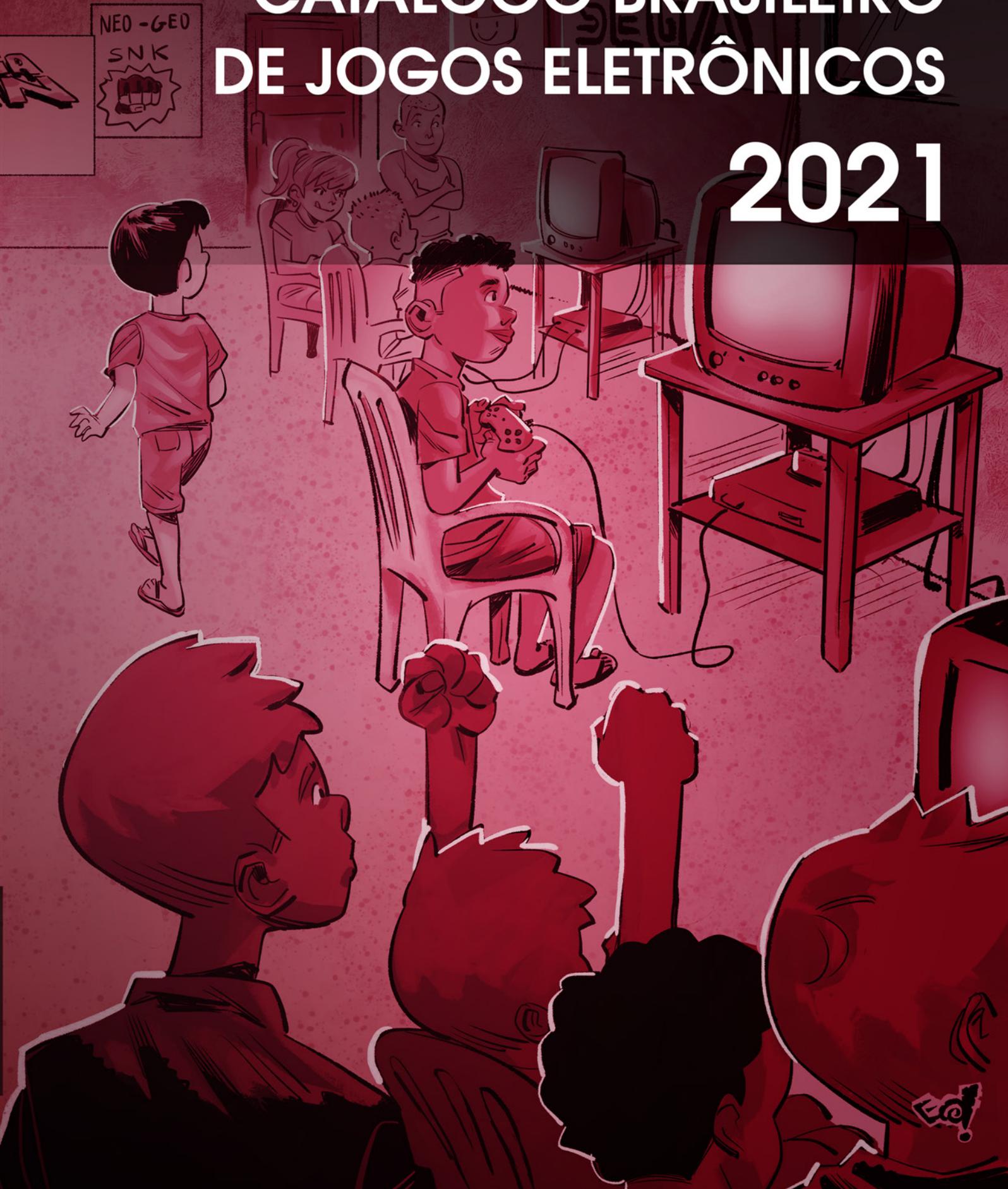




BOJOGÁ
MUSEU DOS JOGOS ELETRÔNICOS

CATÁLOGO BRASILEIRO DE JOGOS ELETRÔNICOS

2021



BOJOGÁ

Editorial

Um agradecimento especial

O Bojogá é o Museu dos jogos no Ceará que resgata a cultura dos anos 70, 80, 90 e anos 2000 através da gamecultura. Nos seus dez anos de projeto, o acervo está disponível no site www.bojoga.com.br, que publica os estudos e pesquisas do seu acervo, que conta com mais de dois mil registros históricos.

Desde 2015, o grupo de pesquisa do coletivo, aproveitando o acervo Bojogá e a vontade de compartilhar a história dos jogos eletrônicos, recebeu mais um incentivo cultural para atualizar este catálogo. Possibilitamos 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 e no Ceará

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 e regional 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. Bojogá!

Daniel Gularte, curador do Museu Bojogá

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
Cleidson Lima

p. 7

Intellivision
Alex Mamed

p. 8

Atari 2600
Marcelo Tavares

p. 9

Dynavision
Splicevision
Applevision

p. 10

Dactari
Dactar TV System

p. 11

Supergame 2800
Supergame 3000

p. 12

VJ 8900
VJ 8900 Activision

p. 13

VJ 9000
VJ 9100

p. 14

VJ Videorama
VJ Videoalvo

p. 15

Dactar
Dactar 007

p. 16

Master System
Moacyr Alves

p. 17

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

p. 18

As Aventuras da TV Colosso - Geraldinho - Castelo Rá-Tím-Bum - Sítio do Pica Pau Amarelo

p. 19

Phantom System
Street Fighter II

p. 20

NES
Daniel Gularte

p. 21

Master System III
MS Super Compact
Master System Girl

p. 22

MS Collection 74j
MS Collection 105j

p. 23

MS Collection 112j
MS Collection 120j

p. 24

MS Collection 130j
Master System 3

p. 25

MS Evolution preto
MS Evolution azul

p. 26

MS Handy
Master System II

p. 27

MS Portátil
Pro System-8

p. 28

Dynavision II
Dynavision III

p. 29

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

p. 30

Aeroporto 83 - Castelo Negro - A Maldição da Vila Sinistra - A Taça Mágica

p. 31

PISC
Keyton Cabral

p. 32

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

p. 33

Amazônia - Aventuras em Serra Pelada Em Busca dos Tesouros - Avenida Paulista

p. 34

Hi-Top Game
Super Charger
Outros Clones

p. 35

VG 8000
Top Game VG9000
Turbo Game

p. 36

Top System
Geniecom
Handy Vison

p. 37

Sega CD
Multi Mega CDX

p. 38

Mega Drive II
Mega Drive III

p. 39

Saturn Model 1
Saturn Model 2
Jogos Localizados

p. 40

Super Nintendo
N64 sabores
Jogos Localizados

p. 41

Dreamcast
Renato Degiovani

p. 42

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 1975, com iniciativas totalmente desprezíveis, como o caso da importação do Magnavox Odyssey pela empresa Planil, o primeiro videogame visto no País.



Era um mundo em que não se tinha a Internet, muito menos a comunicação em massa. Tudo era pelo correio físico. Uma revista demorava 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 se dedicam, 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.

Minha 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



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

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 eles é simples: rebater uma bola (ponto quadrado, em virtude da resolução baixíssima).

Telejogo II



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

Não muito tempo após o sucesso do Telejogo, a Philco Ford resolveu lançar o Telejogo II, que possuía certos aprimoramentos e mais originalidade, em comparação 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, com 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



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

Superkit, Eletron e Saber eram algumas das empresas de eletrônica existentes que fabricaram uma versão mais simples dos componentes da série de jogos tipo Pong. Elas tinham uma fabricação mais caseira e se aproveitavam da Reserva de Mercado para copiarem livremente o esquema das placas eletrônicas, reconfigurando os jogos do Telejogo, por exemplo.

Ou seja, embora sendo um clone de Telejogo, o TV-Jogo 3 também possui características próprias. Seus maiores diferenciais estão em sua aparência e nos dois 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 dois botões, o seletor de jogos e o de reinício, e dois interruptores: o Treino/Jogo e o Liga/Desliga. Seus três jogos de pong e processador são os mesmos do Telejogo.

Central de Jogos



Geração	Brinquedo eletrônico
Lançamento	1977?
CPU	-
Memória RAM	-
Gráfico	-
Aúdio	-
Controles	-
Mídia	-

TV Jogo Fórmula 1



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

Odyssey



Geração	Segunda
Lançamento	1982
CPU	Intel 8048 8-bit; clock: 1.79 MHz
Memória RAM	256 bytes; 64 bytes no processador
Gráfico	Intel 8244 custom IC; 16 cores possíveis
Áudio	Intel 8244 custom Audio/Video IC
Controles	dois controles fixos ao console
Mídia	Cartuchos

O Odyssey, da marca Philips, foi um console de videogame fabricado no Brasil no ano de 1983. Ele foi inicialmente lançado nos EUA, em 1978, pela Magnavox, que pertencia à gigante holandesa Philips. Nos EUA, ele era conhecido como Odyssey², enquanto, na Europa, era conhecido como Videopac G7000.

Em contato com a filial brasileira, em 1981, a Philips iniciou o processo de instalação de uma fábrica no Brasil e, em dezembro de 1982, obteve a autorização da SUFRAMA (Superintendência da Zona Franca de Manaus). A pressa em produzir o Odyssey² 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 Odyssey² foi vendido apenas com o nome Odyssey, uma vez que, oficialmente, nem 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.

Cleidson 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, na qual ela ameaçou mandá-lo pra fora de casa com os videogames, caso ele 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, tornando-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



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

A inclusão do Intellivision no Brasil começa em novembro de 1983, quando a Sharp apresentou o console aos empresários, lojistas e à 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 do Odyssey. Assim como sua concorrente, a Digiplay também 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.

Falar 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



Geração	Segunda
Lançamento	1983
CPU	MOS 6507 1,19 MHz
Memória RAM	128 bytes
Gráfico	160x228
Áudio	2 canais
Controles	Joysticks
Mídia	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 lugares bem específicos, contrabandeados ou de turistas. De olho nesse mercado, 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.

A imensa demanda reprimida de jogadores explodiu em 1983 e 1984, quando o Atari, seus clones e milhares de jogos eram vendidos nas lojas de departamento. O Brasil mal sabia o que significava a crise do videogame no mundo, apenas via sua crise econômica. Mas isso não impediu que em menos de um ano o Brasil se tornasse um dos países com o maior número de consumidores de games do planeta.



Marcelo Tavares

Fundador e CEO da Brasil Game Show (BGS)

Minha 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, desde 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



Geração	Segunda
Lançamento	1983
CPU	MOS 6507 1,19 MHz
Memória RAM	128 bytes
Gráfico	160×228
Aúdio	2 canais
Controles	Joysticks
Mídia	Cartuchos

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

A Dynacom foi uma empresa que ganhou fama devido à sua produção de acessórios e videogames. Até então, ela era uma pequena empresa e uma das pioneiras na fabricação de cartuchos nacionais. Mas, no início do ano de 1983, a empresa anunciou o lançamento de um console compatível com o Atari 2600 e apresentou um protótipo dele no primeiro semestre de 1983, na UD (mostra de equipamentos eletro-eletrônicos, nada mais que uma feira de “demonstração”). O console apresentado era bem robusto, e também possuía um design completamente diferente e original. Ainda no segundo semestre de 1983, a Dynacom lança a versão final desse console, o Dynavision, seu clone do Atari 2600.

Splicevision



Geração	segunda
Lançamento	1983
CPU	8-bit Z80A (3,58MHz)
Memória RAM	8KB, 16KB Video RAM
Gráfico	TMS9928A 256×192 16 cores
Aúdio	TI SN76489AN 3 canais
Controles	dois controles
Mídia	Cartuchos

Applevision



Geração	Segunda
Lançamento	1984
CPU	MOS 6507 1,19 MHz
Memória RAM	128 bytes
Gráfico	160×228
Aúdio	2 canais
Controles	Joysticks
Mídia	Cartuchos

Dactari



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

O primeiro protótipo montado pela Sayfi veio após um estudo minucioso de um modelo americano do Atari VCS – os engenheiros e donos da Sayfi decidiram fazer artesanalmente um console chamado Dactari: eles compravam os chips TIA, o chip Riot e o microchip customizado 6507 de distribuidores nos EUA em Los Angeles (o próprio Albertoni viajava com frequência para comprar os chips).

O Dactari é uma cópia quase fiel do VCS e Albertoni não se intimidava com sua sinceridade, em entrevista dada à revista Veja de 25 de maio de 1983, quando comparou seu trabalho aos dos japoneses, que também copiavam tudo. O que Albertoni não lembrava era que os japoneses, em franca ascensão tecnológica, melhoravam seu produto ainda mais em relação aos concorrentes.

Dactar TV Computer System



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

Logo depois do lançamento do Dactari, a Gradiente propôs uma espécie de acordo amigável entre as duas empresas, pois já se encontrava em negociações fortes com a Atari nos EUA para lançar o videogame oficialmente no Brasil. A Sayfi vê as boas vendas de seu console, mas percebendo o pouco capital de que dispunha e a grande possibilidade de ser engolida pela Gradiente, resolve dar um injeção de capital. Com a entrada de Cesar Nalli, um amigo em comum entre os sócios, o console mudaria de nome para Dactar (apenas removendo o “i” da marca original). Outra mudança foi a fusão da empresa de móveis de Nalli, também de Campinas, a Milmar, a fim de obter mais capital para a produção do console. Assim sendo, a Sayfi deixaria de existir para se tornar a Milmar Indústria e Comércio Ltda, sediada na rua Francisco Ceará Barbosa, 929 – Campinas – SP.

Supergame 2800



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

Graças à 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 à estratégia de lançamento da CCE de disponibilizar nove jogos inéditos por aqui e fazê-lo custar metade do preço de seu principal concorrente, o Atari 2600, oficial da Polyvox.

Supergame 3000



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

Seguindo a lógica de mercado, a CCE continuou produzindo versões clones do Atari 2600. O Supergame VG 3000 foi a última tentativa da empresa em tornar suas vendas mais eficientes para o público.

No ano seguinte ao lançamento do Supergame VG 2800, a lei de reserva do mercado de informática no Brasil ainda era vigente e clones do Atari 2600 eram produzidos e comercializados livremente. Neste ano, a CCE decidiu lançar o que seria o último modelo de Supergame, o VG 3000. Este modelo, é ainda compatível com os cartuchos de Atari 2600 e possui um novo design, agora mais simples em relação ao seu antecessor. O principal motivo dessa decisão era deixar o valor final do console o mais baixo possível, garantindo assim chances contra os concorrentes.

Sua biblioteca de jogos é a mesma dos outros modelos de Supergame, sem nenhum jogo exclusivo ou melhoramento. Entre seus jogos mais famosos estão Enduro, River Raid, Bobby is Going Home e Space Invaders.

VJ 8900



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

A Dismac “relançou” o seu videogame VJ 9000 com o código VJ 8900. Isso gerou muita estranheza pelos consumidores, por ter uma numeração menor e não maior. A grande diferença era justamente os controles paddles, os quais não mais acompanhavam o aparelho. Dessa forma, a justificativa, segundo a Dismac, à época, de diminuir a contagem do console foi para manter o mesmo preço do modelo VJ 9000.

Retirando-se os paddles, que realmente não eram usados em muitos jogos, a Dismac conseguiu manter o preço do VJ 8900 por mais tempo, até porque, naquela época, a inflação era alta e muito volátil – havia reajustes constantes dos preços, valorização alta do dólar etc.

VJ 8900 Activision



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

A Dismac, na mesma época do lançamento do VJ 8900, também lançou uma versão diferenciada do VJ 8900 que levava o logotipo da Activision, a maior fabricante independente de jogos para Atari na época. Não se sabe se esse projeto foi feito por encomenda ou apenas uma jogada de marketing da Dismac, mesmo porque ela já usava os jogos da Activision como referência para seus cartuchos, mas o fato é que não deve ter tido muitas unidades vendidas, uma vez que hoje é um aparelho muito difícil de encontrar.

O design do VJ 8900 Activision é o mesmo da série. A diferença está na logo central colorida da Activision que sobrepôs o relevo com o ícone da Dismac, e é exatamente igual a da empresa americana. No label frontal, vemos novamente o nome Activision, seguido do texto indicando o modelo VJ 8900.

VJ 9000



Geração	Segunda
Lançamento	1984
CPU	MOS 6507 1,19 MHz
Memória RAM	128 bytes
Gráfico	160×228
Aúdio	2 canais
Controles	Joysticks
Mídia	Cartuchos

O VJ 9000 foi um videogame de segunda geração, produzido pela empresa Dismac, e foi o primeiro console de entretenimento produzido pela empresa, que atuava em outros segmentos. Pouco conhecido pelo público em geral, constitui o grupo de produtos não licenciados da Atari que surgiram no Brasil após 1983, com o boom dos videogames no país.

A Dismac era uma empresa brasileira muito conhecida por fabricar calculadoras, computadores compatíveis com o TRS-80 e o Apple II, ainda na década de 1980, além da placa CPM, que servia para permitir a execução do sistema operacional CP/M, necessário para rodar o programa WordStar (processador de texto que precedeu o Word), por exemplo.

VJ 9100



Geração	Segunda
Lançamento	1985
CPU	MOS 6507 1,19 MHz
Memória RAM	128 bytes
Gráfico	160×228
Aúdio	2 canais
Controles	Joysticks
Mídia	Cartuchos

O Dismac VJ 9100 é o último modelo da Dismac, que chegou a ser considerado por muitos colecionadores uma lenda urbana, principalmente até meados dos anos 2000. Este aparelho, no entanto, foi descoberto por colecionadores e pesquisadores, que afirmam que foi lançado em 1985, numa época em que a geração do Atari começava a enfraquecer no país.

Por fora e por dentro, este console é praticamente idêntico ao modelo VJ 8900. Os controles eram bem parecidos com os da Dynacom e foi mantido o conector de fonte externa. Ao centro, encontramos o ícone da Dismac, onde sua assinatura se repete no painel frontal juntamente com o modelo do console "VJ 9100". No painel superior de indicação dos botões, os mesmos detalhes em azul da versão VJ 8900.

Videorama



Geração	Primeira
Lançamento	1979
CPU	chip AY-3-8500
Memória RAM	-
Gráfico	-
Aúdio	mono
Controles	-
Mídia	-

O Videorama é um clone de Pong criado no Brasil e é mais um representante na história dos videogames da primeira geração dos consoles de mesa feitos por pequenas empresas de eletrônica no período da reserva de mercado do país, que pretendia estimular a produção da indústria nacional, através de uma política protecionista, impedindo a importação de produtos do exterior.

A versão dita comercial do Videorama começou a ser vendida na cor preta e, depois, na branca. Vinha com o console, a pistola (chamada Videoarma), além de dois manuais de uso (um para cada aparelho). Segundo o manual, o eliminador de pilhas deveria ser comprado separadamente, obrigando o usuário a usar pilhas, caso não conseguisse adquirir a peça. A foto do aparelho do manual é preta, e é a mesma na versão branca. A Politron não atualizou a imagem, pois provavelmente havia impresso um lote maior de manuais para economizar, ou não imaginou que a cor do console mudaria, talvez por problemas de fornecedor.

Videoalvo



Geração	Primeira
Lançamento	1979
CPU	chip AY-3-8500
Memória RAM	-
Gráfico	-
Aúdio	mono
Controles	-
Mídia	-

O Videoalvo é um console dedicado de primeira geração e é dito como a versão “final” do Videorama, já que o aparelho não conseguiu ter uma identidade forte em seu mercado, pois tinha variadas cores e marcas de fabricantes trocadas. É bom lembrar que a Politron estava em processo de mudança de marca para Hobbytron. Com a identidade consolidada como Hobbytron, o console também conseguiu um formato final. É da cor branca e possui exatamente o mesmo hardware do Videorama, mantendo os jogos, dificuldade e seletores.

A diferença do Videoalvo para o Videorama é que, além do nome, a pistola não vinha com o console, mas sim em uma outra caixa, provavelmente sendo vendida separadamente ou como um conjunto por valor promocional (o que poderia ser uma escolha de marketing mais inteligente do que vender o eliminador de pilhas que ninguém comprava).



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

Dactar

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, o Dactari, 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 de que dispunha, resolve fazer parceria com uma empresa de móveis da época, a Milmar. Mantendo esse nome, a Milmar muda-se para Manaus, e de lá, lança o seu mais novo clone da Atari, o Dactar, mesmo após desentendimentos com a Gradiente, após alegar ser detentora de um suposto direito de produção do Atari original da Warner, aqui no Brasil.



Dactar 007



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

Com o sucesso do Dactari e de seu mais novo clone, o Dactar, a Milmar parece não ter suprido sua sede de vendas, e se prepara para lançar outro clone do Atari. 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 aos 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.

Master System



Geração	Terceira
Lançamento	1989
CPU	Zilog Z-80 8-bit 3 579 545 Hz (3.58 MHz)
Memória RAM	1456 bytes
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Áudio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	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 de um rival de peso, o Master System teve a oportunidade de mostrar para o mercado nacional que, mesmo com o Crash dos videogames nos EUA, que quase acabou com o mercado de games por lá, os games ainda mereciam um espaço no coração e nos lares brasileiros. O Master System, então, 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.



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: 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

Jogo lançado para o Master System no Brasil, em 1991, pela TecToy, em parceria com Maurício de Souza Produções, e autorizado pela Sega. A ideia de tornar Mônica a 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, em parceria com Maurício de Souza Produções, e 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, que 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, com os textos traduzidos para o português. Como o jogo original foi lançado em cartão, Chapolim x Dracula só possui seis fases e 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, A 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 foi um jogo lançado em 1997 pela TecToy no Brasil para o Master System, 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 incluíam elementos do folclore brasileiro, que depois viraram série de TV na década de 70 e nos anos 2000.

Phantom System



Geração	Terceira
Lançamento	1988
CPU	Ricoh 2A03 8-bit
Memória RAM	2KB
Gráfico	256x240 pixels / 48 cores (25 na tela)
Áudio	cinco canais de som
Controles	D-pad
Mídia	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, com a chance de atender às necessidades do mercado por 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 padrão, 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, beneficiando-se 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. Eles não queriam que seu jogo fosse associado a um console obsoleto, e negaram os pedidos da Tectoy de lançar oficialmente o jogo no Brasil. Todavia, 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, colocaram-no para jogar uma cópia do Street Fighter 2 para Master System que eles haviam produzido, mesmo sem a permissão da Capcom. Durante o jogo, o rapaz, que acreditava estar jogando uma versão do jogo para Mega Drive, fez algumas críticas, apenas para, no final, ter a revelação de que, na verdade, jogava em um Master System. Surpreso, ele acabou por permitir a distribuição da nova versão do jogo para Master System. Infelizmente, o jogo foi lançado muito tarde, sendo um dos últimos jogos produzidos para o console.

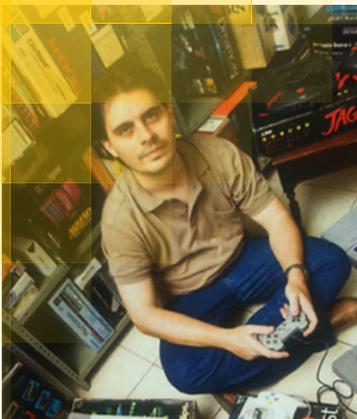
NES



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

Os primeiros consoles do NES no Brasil curiosamente não eram japoneses ou americanos, 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 existiam só no Brasil (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.

Quando 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, diversão, também. Bojogá à vontade!

Master System 3



Geração	Terceira
Lançamento	1992
CPU	Zilog Z-80 8-bit 3 579 545 Hz (3.58 MHz)
Memória RAM	1456 bytes
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Aúdio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	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 sabia 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 vinha com o jogo Alex Kidd na memória, mas era compatível com mais de 100 jogos da plataforma.

MS Super Compact



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

MS Girl



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

Master System III Collection (74 jogos)



Geração	Terceira
Lançamento	2002
CPU	Zilog Z-80 8-bit 3 579 545 Hz (3.58 MHz)
Memória RAM	1456 bytes
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Áudio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O primeiro modelo da série foi lançado em dezembro de 2002. Existem três chips de custo mais baixo em relação aos originais do Master System: um micro controlador ASIC (Application-Specific Integrated Circuit) customizado da empresa, e chamado de Tectoy 580, que faz todo o papel dos chips originais do Master System, sem emulação; o controlador MX, que cuida dos jogos guardados no console e um controlador Altera 3064. O aparelho possui botão liga/desliga, botão reset, cabo de energia bivolt, uma saída de vídeo, uma saída de áudio (1 canal), e um slot móvel para entrada de cartuchos do Master System.

O design do console é o mesmo do Master System 3 e tem a carcaça na cor cinza e detalhes em azul claro. Pela primeira vez é mostrada uma nova marca da Tectoy, excluindo totalmente o desenho tridimensional e de cores amarelo e laranja por um desenho mais simples, com destaque para a tipografia.

Master System III Collection (105 jogos)



Geração	Terceira
Lançamento	2004
CPU	Zilog Z-80 8-bit 3 579 545 Hz (3.58 MHz)
Memória RAM	1456 bytes
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Áudio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O segundo modelo da série foi lançado em 2004. O hardware anterior é mantido com três chips: um micro controlador ASIC (Application-Specific Integrated Circuit), chamado Tectoy 580, que faz todo o papel dos chips originais do Master System, sem emulação; o controlador MX, que controla os jogos guardados no console e um controlador Altera 3064. O aparelho possui botão liga/desliga, botão reset, cabo de energia bivolt, uma saída de vídeo, uma saída de áudio (1 canal), e um slot móvel para entrada de cartuchos do Master System.

O design do console é o mesmo do Master System 3 e tem a carcaça na cor branco gelo, o slot de proteção do cartucho na cor cinza escuro e botões laranjas. A marca da Tectoy continua em destaque e sua caixa vinha com dois controles na cor cinza de seis botões no estilo do Sega Mega Drive, que se conectam a duas portas DE-9, embora alguns dos botões nos pads sejam redundantes, por repetirem os mesmos comandos.

Master System III Collection (112 jogos)



Geração	Terceira
Lançamento	2005
CPU	Zilog Z-80 8-bit 3 579 545 Hz (3.58 MHz)
Memória RAM	1456 bytes
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Aúdio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O terceiro modelo da série foi lançado em 2005. O hardware anterior é mantido com três chips: um micro controlador ASIC (Application-Specific Integrated Circuit), chamado Tectoy 580, que faz todo o papel dos chips originais do Master System, sem emulação; o controlador MX, que controla os jogos guardados no console e um controlador Altera 3064. O aparelho possui botão liga/desliga, botão reset, cabo de energia bivolt, uma saída de vídeo, uma saída de áudio (1 canal), e um slot móvel para entrada de cartuchos do Master System (esta versão seria a última a ter um slot de jogo funcional).

O design do console é o mesmo do Master System 3 e tem a carcaça exatamente igual ao modelo de 105 jogos, na cor branco gelo. O slot de proteção do cartucho vinha na cor cinza escuro e botões laranjas. A marca da Tectoy continua em destaque e o produto, em sua caixa, vinha com dois controles na cor cinza de seis botões no estilo do Sega Mega Drive.

Master System III Collection (120 jogos)



Geração	Terceira
Lançamento	2006
CPU	Zilog Z-80 8-bit 3 579 545 Hz (3.58 MHz)
Memória RAM	1456 bytes
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Aúdio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O quarto modelo da série foi lançado em 2006. O hardware anterior é mantido com 3 chips: um micro controlador ASIC (Application-Specific Integrated Circuit), de nome Tectoy 580, que faz todo o papel dos chips originais do Master System, sem emulação; o controlador MX, que controla os jogos guardados no console e um controlador Altera 3064. O aparelho possui botão liga/desliga, botão reset, cabo de energia bivolt, uma saída de vídeo e uma saída de áudio (1 canal). A grande diferença deste modelo é que o slot para entrada de cartuchos do Master System foi travado pela Tectoy.

Um detalhe interessante é que dentro da caixa do console vinha uma folha impressa com o texto “NÃO É POSSÍVEL ABRIR A TAMPAMARELA NA BASE SUPERIOR DO VIDEOGAME. A VIOLAÇÃO DA TAMPAMARELA CAUSARÁ A PERDA DA GARANTIA” – isso foi colocado porque todos os usuários do console usavam cartuchos de jogo e que seriam abandonados.

Master System III Collection (131 jogos)



Geração	Terceira
Lançamento	2007
CPU	SOAC Noza
Memória RAM	-
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Aúdio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

A última revisão da série de consoles Master System 3 Collection ocorreu em 2007. Como a entrada de cartuchos de jogo foi abolida na versão anterior, esta atualização manteve a prática. E já que não se tinha mais a oportunidade de usar cartuchos de jogo, a Tectoy foi mais além e removeu completamente o seu hardware customizado, substituindo-o por um modelo mais simples e barato, emulando totalmente o console, graças ao chip desenvolvido pela conhecida empresa de consoles retrô AtGames. Esse chip único, também conhecido como SOAC (System On A Chip), chamado de Noza (em homenagem aos inimigos do jogo Zillion), consegue emular jogos do Master System e Game Gear. O chip controlador MX continua responsável por guardar os jogos no console.

A caixa do console destaca os dizeres “Já vem com 131 super jogos na memória”. A seleção de títulos para este console foi totalmente remodelada, principalmente os mini jogos criados no Brasil – quase todos foram substituídos por outra leva de mini games feitos no País.

Master System 3



Geração	Terceira
Lançamento	2007
CPU	SOAC Noza
Memória RAM	-
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Aúdio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O Master System 3 foi lançado em 2008 por R\$239,00 e é uma continuação da linha Master System 3 Collection. Como os dois últimos modelos de seu antecessor, o Master System 3 não possui o slot de cartucho, contando apenas com jogos integrados. Tem um nome mais curto e optou por um design radicalmente diferente em relação aos consoles anteriores – seu formato é exclusivo para qualquer outro Master System fabricado no mundo, sendo mais retangular, com um relevo ondulado e uma pintura do personagem Sonic. Internamente, o console é idêntico ao Master System 3 Collection de 131 jogos, usando o mesmo hardware SOAC (System On A Chip) Noza. O console, inclusive, tem o mesmo menu de seleção de jogos, que diz: “Master System 3 Collection 131 Super Jogos”.

Sendo assim, o Master System 3 vem com um total de 131 jogos, o mesmo número do último console Master System 3 Collection a ser lançado. Ele também vem com dois controles de seis botões no estilo do Sega Mega Drive, que se conectam a duas portas DE-9.

Master System Evolution (preto)



Geração	Terceira
Lançamento	2007
CPU	SOAC Noza
Memória RAM	-
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Aúdio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O Master System Evolution foi oficialmente lançado pela Tectoy, em 2009, como um sucessor direto do Master System 3. Como seu antecessor, o Master System Evolution não possui um slot de cartucho, contando apenas com jogos integrados. Seu design é exatamente o mesmo do modelo anterior, com a mudança na pintura superior, com a imagem menor do personagem Sonic e a adição de linhas onduladas. Abaixo, o nome em relevo vem apenas com o texto "Master System". Internamente, o console é idêntico ao Master System 3, usando o mesmo hardware SOAC (System On A Chip) Noza. Ao contrário do Master System 3, a tela de apresentação com os jogos foi atualizada, mostrando o nome "Master System Evolution" corretamente.

Quanto aos jogos, o Master System Collection contém 132 jogos integrados. O jogo Altered Beast foi a única adição para esse novo modelo, em comparação com a lista de jogos de seu predecessor.

Master System Evolution (azul)



Geração	Terceira
Lançamento	2007
CPU	SOAC Noza
Memória RAM	-
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Aúdio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

Existem duas versões diferentes do Master System Evolution, que se diferenciam, tão somente, pela parte estética. A primeira, lançada em agosto de 2009, possui um visual preto e uma arte de personagem Sonic, enquanto o segundo possui um visual na cor azul, com uma arte do Sonic em relevo colorido, lançada em agosto de 2011. Esta é a mais recente versão do videogame, que ainda é vendida pela Tectoy, em 2020.

Como seu antecessor, o Master System Evolution não possui um slot de cartucho, contando apenas com jogos integrados. Seu design é o mesmo do modelo anterior, com a mudança na pintura superior, e a imagem do personagem Sonic maior, além da remoção das linhas onduladas. Internamente, o console é idêntico ao Master System 3, usando o mesmo hardware SOAC (System On A Chip) Noza. Quanto aos jogos, o Master System Collection contém 132 jogos integrados. O jogo Altered Beast foi a única adição para esse novo modelo, em comparação com a lista de jogos de seu predecessor.

Master System Handy



BOJOGA



Geração	Terceira
Lançamento	2004
CPU	SOAC Noza
Memória RAM	-
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Áudio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O Tectoy Master System Handy é um “console em um chip” e clone do Sega Master System, que foi fabricado e distribuído pela distribuidora brasileira da Sega no Brasil, a Tectoy, em julho de 2004. Não possui slot de cartucho - e em vez disso, possui 27 jogos integrados do Master System.

O tamanho diminuto do console só foi possível, porque a Tectoy substituiu a unidade processadora dos jogos por um modelo mais simples e barato, emulando totalmente o console, graças ao chip desenvolvido pela conhecida empresa de consoles, a retrô AtGames. Esse chip único, também conhecido como SOAC (System On A Chip), chamado de Noza (em homenagem aos inimigos do jogo Zillion), consegue emular jogos do Master System e Game Gear. O chip controlador MX continua responsável por guardar os jogos no console.

Master System II



BOJOGA



Geração	Terceira
Lançamento	2007
CPU	SOAC Noza
Memória RAM	-
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Áudio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O Master System II é uma versão mais compacta do primeiro Master System lançado no Brasil, com apenas um controle, uma caixa menor, sem cabo de A/V e foi lançado de forma independente pela Tec Toy em abril de 1991. Em termos de design é idêntico ao original, mas com os pequenos cortes seu preço foi reduzido (70 mil cruzeiros na época).

A grande alteração deste modelo foi a inclusão do mais famoso jogo da plataforma: Alex Kidd in Miracle World. Para muitas crianças brasileiras da época, foi o primeiro contato com videogames, por ser mais acessível e estar dentro da febre do videogame do início dos anos 90.

Os acessórios podem ser adquiridos separadamente, como controle adicional, pistola Light Phaser e óculos 3D. Por dentro, o mesmo tipo de isopor e tampa de proteção para o aparelho. Uma versão de 1992 do Master System II vinha com o jogos Jogos de Verão, que virou febre no Brasil.

Master System Portátil



Geração	Terceira
Lançamento	2007
CPU	SOAC Noza
Memória RAM	-
Gráfico	VDP até 256x240 - 16 cores
Áudio	PSG 4 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O Master System Portátil, também conhecido como Poga e Arcade Gamer, é um console que emula o Sega Master System e Sega Game Gear em um chip único fabricado pela empresa AtGames. O aparelho tem o formato de controle e possui cabos, que devem ser ligados a um televisor.

O aparelho é basicamente um controle, onde abriga todo o hardware que emula o sistema 8-bits, do Master System/Game Gear, em uma lista de 30 jogos. O console funciona com 4 pilhas AA, que duram uma média de 80 horas de jogo. Em relação ao modelo anterior, o controle tem melhor pegada, e possui bons direcionais, botão de atalho para o Menu, botão de start, botões A, B e C (parecido com do Mega Drive) e indicador Power LED. Ele foi projetado para apenas um jogador, portanto, não possui entrada para outro Joystick. O aparelho possui cabos com saída de vídeo AV e áudio mono, com três metros de comprimento.

Pro System-8



Geração	Terceira
Lançamento	1994
CPU	Ricoh 2A03 8-bit processor
Memória RAM	2 kB
Gráfico	256 × 240 pixels
Áudio	5 canais de som
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O Prosystem-8 é um console de terceira geração, fabricado pela Chips do Brasil, em meados dos anos 90 e é mais um dos clones do Nintendo 8-bits no Brasil. O aparelho ficou bastante conhecido pelos seus controles, com muitas funções e novidades que os concorrentes não tinham.

Fisicamente, o Prosystem-8 teve seu design totalmente inspirado no Super Famicom, o Super Nintendo japonês. Sua fonte era externa e os conectores de controle eram os originais da Nintendo, algo bem diferente dos outros clones que usavam conectores DB9. O Prosystem-8 tem um slot de 72 pinos padrão americano para jogos do NES e precisava de um adaptador para jogar títulos de 60 pinos. Por dentro, o console tem componentes totalmente alternativos e importados da China, e provavelmente eram montados no Brasil. O Prosystem-8 foi vendido em dois pacotes. Não existe diferença estética entre esses pacotes, apenas em quantidade de acessórios.

Dynavision II



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

Haviam poucas empresas no ramo dos vídeo games, e umas das pioneiras era a Dynacom, juntamente com o Canal 3, que já era conhecido 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, lançado em 1989, como o primeiro clone compatível com o Nintendo no mercado nacional.

Infelizmente, o Dynavision 2 não herdou tantos elogios quanto o seu antecessor. Além de ter controles ruins, a Dynacom não conseguiu acompanhar a pressão e o ritmo da concorrência, que aprenderam com a excelência do próprio Dynavision a criar clones melhorados, e esses outros consoles acabaram deixando o Dynavision 2 para trás.

Dynavision III



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

Em 1983, é lançado, pela Dynacom, o primeiro Dynavision. Foi um clone de Atari 2600 muito bem recebido no mercado, pois, ao contrário dos outros, ele não era um mero clone, e se destacou por possuir um hardware melhor que o 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, e, por sua vez, produziram consoles melhores, pressionando a Dynacom.

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.

E, por fim, 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



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

A Tectoy, juntamente com sua equipe de marketing, continuava dominado o mercado, com mais de 70% dele. E o seu 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 adotou o padrão americano para a versão brasileira do console.

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.



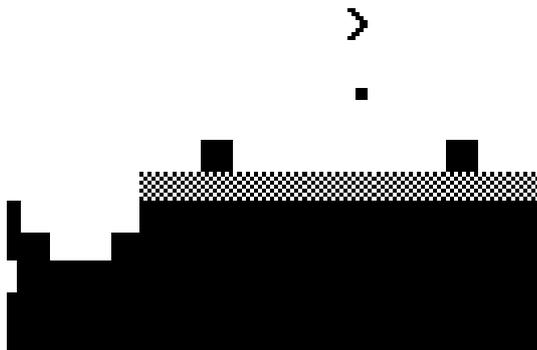
Turma da Mônica na Terra dos Monstros

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 à 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, um jogo de perguntas e respostas (quiz), baseado no programa televisivo de auditório do SBT de mesmo nome.



Aeroporto 83

Produzido em 1983, nasce o primeiro jogo brasileiro distribuído comercialmente, através de uma das maiores revistas de informática brasileiras da época, a Micro Sistemas. Renato Degiovani é chamado para fazer publicações de seus jogos na revista, e ao participar pela primeira vez com sua criação, "Aeroporto 83", em Julho de 1983, fez as unidades da revista esgotarem nas bancas.



Castelo Negro

Primeiro jogo produzido pela equipe cearense PISC (Programas Inteligentes para o Seu Computador). Na narrativa, você precisa encontrar um portal para o castelo negro e pegar tesouros. A mecânica desse jogo é do tipo adventure, onde você escolhe uma ação e um substantivo (objeto por exemplo). Se você conseguir achar a frase correta, poderá ter um desfecho positivo ou negativo.



A Maldição da Vila Sinistra

Jogo produzido pela equipe cearense PISC (Programas Inteligentes para o Seu Computador). Na narrativa, você precisa desvendar uma vila abandonada. Em cada tela do jogo, é feita uma pergunta e o jogador poderá se movimentar nas orientações possíveis ou realizar alguma ação.



A Taça Mágica

Último jogo produzido pela equipe cearense PISC (Programas Inteligentes para o Seu Computador). Este foi o mais ousado trabalho do time, que para entregar o jogo com melhor qualidade, teve que abandonar as fitas K7 e usar disquetes, algo novo no mercado. Neste jogo, os caminhos de orientação são indicados pelas setas brancas abaixo da ilustração da tela.



O primeiro jogo oficialmente desenvolvido e distribuído no Ceará é de 1986 e se chama Castelo Negro. Foi feito para divulgação gratuita pelo estúdio PISC – Programas Inteligentes para o Seu Computador. A PISC foi criada como mais uma “firma”, que fazia programas para o mercado local. Com Keyton Cabral (de apenas 16 anos), Márcio Ramos (com 15 anos), e o irmão de Márcio, Sílvio Ramos, de apenas 13 anos, o time da PISC começou a produzir games de sucesso, que eram distribuídos no começo, mas depois começaram a gerar lucro, graças a uma loja no maior shopping da Cidade, o Iguatemi. Os games eram copiados e confeccionados de forma artesanal, em fita cassete.

Mais dois irmãos e um amigo se juntaram ao grupo, quando realmente se pensou, no fim dos anos 80, em tornar a PISC uma empresa. Os irmãos Marcelo e Cláudio Campos ajudariam na programação e no design. Mas a nova dupla não gostava do nome PISC – achava pouco comercial. O grupo entrou em um

acordo e a empresa se chamaria GENES informática – abreviação para Geração Nordeste de Software, com os integrantes: Keyton Cabral – programação, Marcelo Campos – programação, Márcio Ramos – programador, Deodoro Filho – designer gráfico, Cláudio Campos – designer gráfico, Gustavo Santos – designer gráfico, Sílvio Ramos – colaborador e designer gráfico.



Keyton Cabral

Membro da PISC, o primeiro estúdio de desenvolvimento de jogos do Estado do Ceará.

Os bairros residenciais da cidade de Fortaleza se configuravam pelos seus limites naturais e urbanos, como as avenidas Santos Dummont e Antônio Sales, desenhando os bairros nobres como Aldeota e Joaquim Távora. Nesses bairros, nasceram jovens como Keyton Cabral, que viu, na década de 80, o surgimento dos videogames no Brasil. Mas não foi apenas isso – seu pai, em 1982, comprou para o jovem um computador CP200 da Prológica, com 2KB de memória, concorrente principal do computador da Microdigital, o TK-85 (ambos baseados no ZX81 da Sinclair).

Após ter feito um curso da Micro Center nessa época, Keyton ainda digitava os complexos códigos das revistas para ver jogos funcionando em seu computador, como simples simuladores de voo no CP200.

Foi quando ele foi apresentado ao gênero adventure game, com jogos como Calixto Island, The Black Sanctum, The Vortex Factor (da Mark Data Productions), já com gráficos para o sistema.

Mesmo que o mundo tenha enxergado a plataforma MSX como uma suíte para jogos, Keyton desenvolveu um protótipo de um jogo de boxe para testar o Basic e outro jogo plataforma. Em pouco tempo, ele começou a estudar a lógica por trás dos jogos adventure. Surge, então, o jogo House of Adventure, que daria o pontapé inicial para seu time de gamedev, a PISC.



A Lenda da Gávea

A primeira versão do jogo foi feita por Luiz Fernandes de Moraes, através de 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 ao 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's e a consequente negação do 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, e passaram a desenvolver um jogo baseado no incidente.



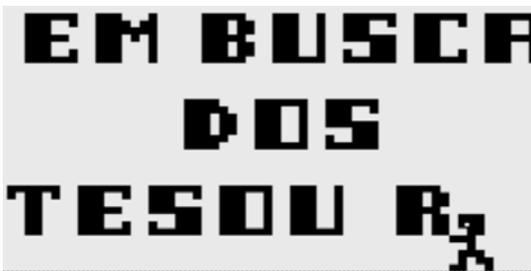
Amazônia

Iniciado em 1982 por Renato Degiovani e terminado em 1983, Amazônia foi 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 o jogo 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 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.

Hi-Top Game



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

Tendo sua primeira versão lançada em 1990, o Hi-Top Game foi um clone de Nintendinho desenvolvido pela Milmar, que teve, no total, três versões. 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 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



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



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



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

Turbo Game



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

Top System



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

Descendente do Hi-Top Game, o Top System foi um clone de Nintendinho produzido pela Milmar, que entrou no mercado em 1994. Lançado tardiamente, o console já 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, passando a aceitar tanto cartuchos de 60 quanto de 72 pinos.

Geniecom



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

Handy Vison



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

Sega CD



Geração	Quarta
Lançamento	1993
CPU	Motorola 6800, coprocessador Z-80
Memória RAM	1456 bytes
Gráfico	320x224 pixels - 512 cores/64 simultâneas
Áudio	seis canais de som
Controles	não possui
Mídia	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. Por outro lado, o preço foi caro, além da desvantagem de ser vendido separadamente do Mega Drive - e ainda continuar dependente dele para rodar.

Multi Mega CDX



Geração	Quarta
Lançamento	1994
CPU	Motorola 6800, coprocessador Z-80
Memória RAM	1456 bytes
Gráfico	320x224 pixels - 512 cores/64 simultâneas
Áudio	seis canais de som
Controles	D-pad
Mídia	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 um CD de áudio, além de ser um 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.

Mega Drive II



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

A Tectoy fez o possível para popularizar o seu console até o lançamento do Mega Drive II, 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



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

Com um ótimo desempenho com seu primeiro Mega Drive no Brasil, a TecToy conseguiu manter continuidade pelo o ritmo de progressão de seu crescimento. Apesar da instabilidade 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 a Nintendo no mercado em 1995, a Tectoy baixou o preço do Mega Drive e disponibilizou o aparelho a 6x de R\$49,99, acompanhado do jogo 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.

Saturn Model 1



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

O Sega Saturn foi um grande marco para a história dos vídeo games, foi um console com um grande potencial que com um hardware excelente estava destinado a grandes jogos, porém, decisões imprudentes transformaram o que deveria ser um console atraente em um pesadelo para alguns desenvolvedores.

Os consoles Saturn tinham seus sistemas baseados em regiões, como por exemplo, a japonesa, a americana e a brasileira. Consoles japoneses rodavam apenas jogos japoneses e ambos os consoles americanos e brasileiros rodavam tanto jogos americanos como jogos brasileiros.

O modelo Sega Saturn m1 possuía um led que indicava a leitura do CD e botões ovais. O Saturn tinha uma proteção antipirataria muito eficaz e esse led era uma vantagem muito grande para se executar o Swap Trick, uma técnica usada para fazer o console ler jogos piratas.

Saturn Model 2

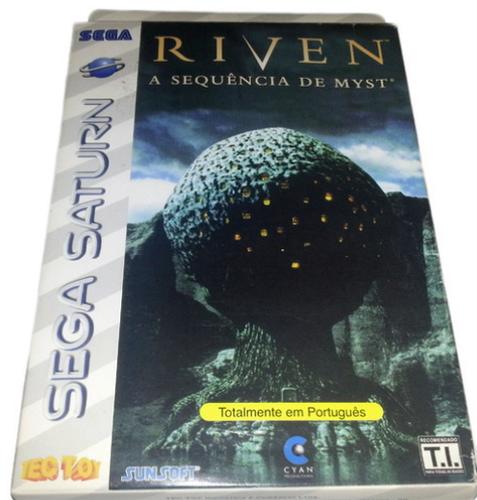


Geração	Quinta
Lançamento	1996
CPU	3 Hitachi SH1 e SH2 – 32 bits
Memória RAM	2 Megabytes
Gráfico	720x576 pixels / 16 milhões de cores
Aúdio	Yamaha FH1 / 32 canais
Controles	D-pad
Mídia	CD

Jogos Localizados

RIVEN

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



Super Nintendo



Geração	Quarta
Lançamento	21 de novembro de 1990
CPU	Ricoh 5A22 @ 3.58 MHz
Memória RAM	128KB
Gráfico	512x448 pixels / 32768 cores
Áudio	8 canais
Controles	D-pad
Mídia	Cartuchos

O Super Nintendo foi o representante da quarta geração dos consoles de mesa que a Nintendo levava às residências do mundo inteiro. O videogame tem um hardware muito superior aos seus concorrentes, inovações no controlador de jogo e uma forte concorrência de mercado, caracterizando a guerra dos consoles e obrigando a Nintendo a abandonar um pouco mais o seu jeito infantil de tratar os jogos eletrônicos.

O design de 16 bits do SNES incorpora co-processadores gráficos e sonoros que realizam efeitos 3D simulados e lado a lado, uma paleta de 32.768 cores e áudio ADPCM de 8 canais. Esses recursos da plataforma base, além da capacidade de estendê-los drasticamente por meio de atualizações substanciais de chips dentro de cada cartucho, representam um salto na geração NES de 8 bits e algumas vantagens significativas sobre os concorrentes de 16 bits, como o Genesis.

Nintendo 64 Sabores



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



Geração	Primeira
Lançamento	1977 (BRA)
CPU	GIMINI AY-3-8500 (MM57100N) TTL
Memória RAM	1456 bytes
Gráfico	159 x 96 pixels / 16 cores
Áudio	três canais de som
Controles	dois controles fixos ao console
Mídia	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 à 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. E continuou piorando com a chegada do Game-Cube 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.

Eu 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 Orlândia, São Paulo, formou-se 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.

Zeebo



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

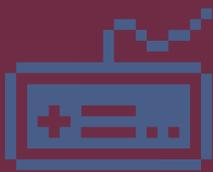
Lançado oficialmente em novembro de 2009, o produto utilizava uma rede própria de conexão, o ZeeboNet 3G, para a transferência dos jogos à partir de uma loja online similar ao Xbox Live Arcade ou à PSN, pagos através do sistema “zCredits”, semelhante ao Microsoft Points.

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.

Tive 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 Igua-Temi de São Paulo já ostentava um fliperama com várias máquinas, como Pong, Tank e Gunfight, entre outros. Foram muitas horas de diversão com esses “novíssimos” equipamentos, em uma era pré-videogames. Mas foi a chegada do Atari e do Odyssey - 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, de como os jogos exigiam uma capacidade de raciocínio e manipulação integradas e que não queríamos parar de jogar, 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. 15
Dactar 007 - p. 15
Dactar TV System - p. 10
Dactari - p. 10
Dreamcast - p. 41
Dynavision - p. 9
Dynavision II - p. 28
Dynavision III - p. 28
Geniecom - p. 36
Handy Vison - p. 36
Hi-Top Game - p. 34
Intellivision - p. 7
Master System - p. 16
Master System 3 - p. 24
Master System Girl - p. 21
Master System II - p. 26
Master System III - p. 21
Mega Drive - p. 29
Mega Drive II - p. 38
Mega Drive III - p. 38
MS Collection 105j - p. 22
MS Collection 112j - p. 23
MS Collection 120j - p. 23
MS Collection 130j - p. 24
MS Collection 74j - p. 22
MS Evolution azul - p. 25
MS Evolution preto - p. 25
MS Handy - p. 26
MS Portátil - p. 27
MS Super Compact - p. 21
Multi Mega CDX - p. 37
NES - p. 20
N64 sabores - p. 40
Odyssey Philips - p. 6

Odyssey Planil - p. 3
Phantom System - p. 19
Pro System-8 - p. 27
Saturn Model 1 - p. 39
Saturn Model 2 - p. 39
Sega CD - p. 37
Splicevision - p. 9
Super Charger - p. 34
Super Nintendo - p. 40
Supergame 2800 - p. 11
Supergame 3000 - p. 11
Telejogo - p. 4
Telejogo II - p. 4
Top Game VG9000 - p. 35
Top System - p. 36
Turbo Game - p. 35
TV Jogo 3 - p. 5
TV Jogo Fórmula 1 - p. 5
VG 8000 - p. 35
VJ 8900 - p. 12
VJ 8900 Activision - p. 12
VJ 9000 - p. 13
VJ 9100 - p. 13
VJ Videoalvo - p. 14
VJ Videorama - p. 14
Zeebo - p. 42

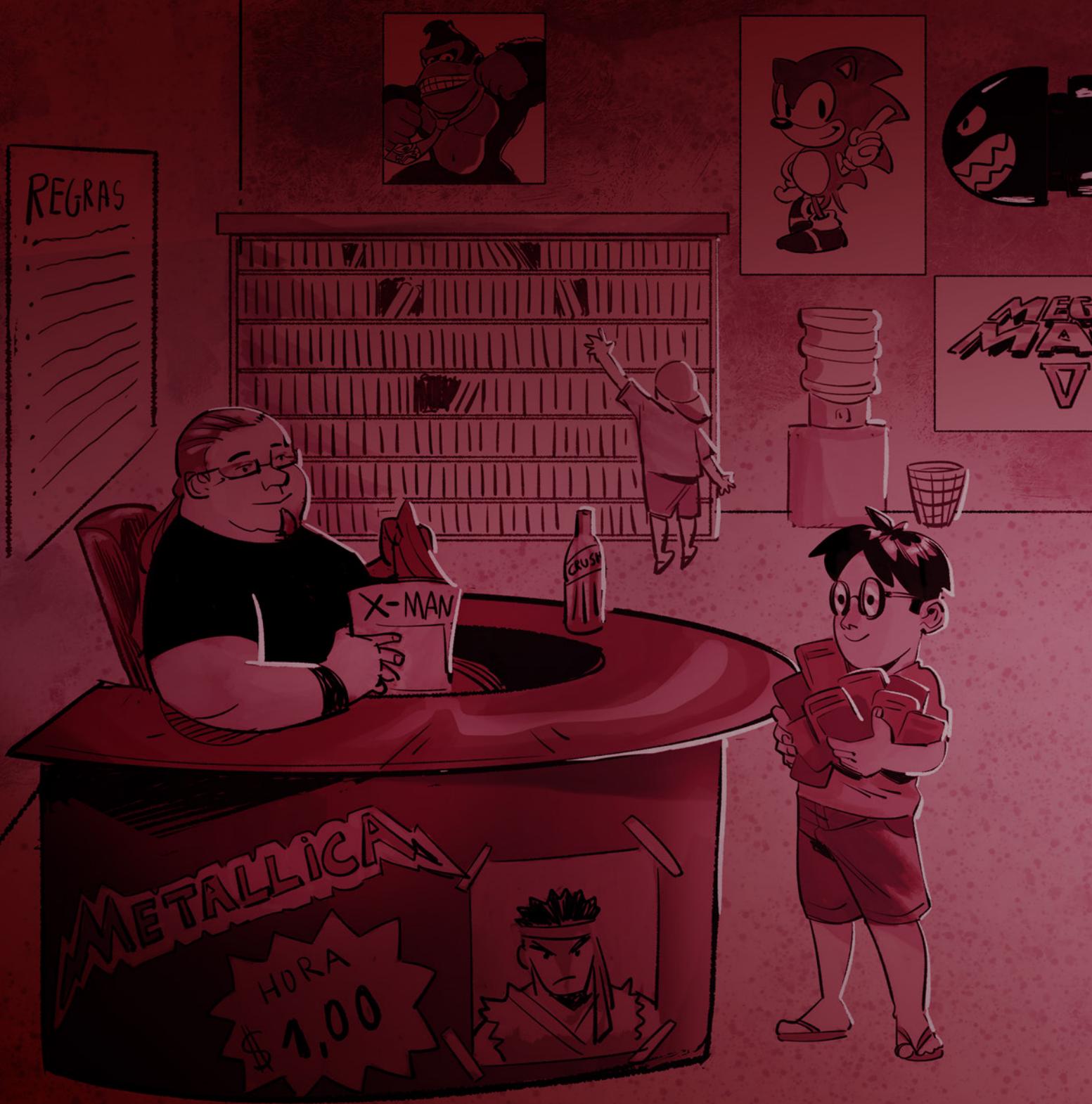
Jogos

A Lenda da Gávea - p. 32
A Maldição da Vila Sinistra - p. 30
A Taça Mágica - p. 30
Aeroporto 83 - p. 30
Amazônia - p. 33
Angra-I - p. 32
As Aventuras da TV Colosso - p. 18
Avenida Paulista - p. 33
Aventuras em Serra Pelada - p. 33
Casseta e Planeta Noite Animal - p. 32
Castelo Negro - p. 30
Castelo Rã-Tím-Bum - p. 18
Chapolim X Drácula - p. 17
Em Busca dos Tesouros - p. 33
Geraldinho - p. 18
Incidente em Varginha - p. 32
Mônica no Castelo do Dragão - p. 17
Sapo Xulé SOS Lagoa Poluída - p. 17
Show do Milhão - p. 29
Sítio do Pica Pau Amarelo - p. 18
Street Fighter II - p. 19
Turma da Mônica em o Resgate - p. 17
Mônica na Terra dos Monstros - p. 29



Expediente

Curadoria: Daniel de Menezes Gularte ➤ **Projeto Gráfico Original:** Antônio Carlos da Silva, Humberto Araújo, Jackson Santos, Thiago Pinheiro 🎮 **Imagens:** acervo Bojogá 🎮 **Capa:** Ednardo Alves ➤ **Autores originais:** 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 ➤ **Tratamento Digital:** Cleane Cipriano, Raul Barroso 🎮 **Direção Geral, produção, Revisão e adaptação:** Eveline Maria Tomaz Chaves



PROJETO FOMENTADO COM RECURSOS DA
LEI 14.017/2020 - LEI ALDIR BLANC - POR
MEIO DA SECRETARIA MUNICIPAL DA
CULTURA DE FORTALEZA



**Prefeitura de
Fortaleza**
Secretaria Municipal da Cultura
de Fortaleza

SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO



**PÁTRIA AMADA
BRASIL**
GOVERNO FEDERAL