

JOGOS

Ano 16 - Número 23

A revista do entusiasta de videogames e microcomputadores clássicos



Entrevista

• John Champeau

Joystick

• Quadroid

• Laserbirds

• Menschenjagd e mais!

AMAZÔNIA

REDESCOBRINDO A FLORESTA EM 2020!



As Locadoras
de CD-ROM



TK90X
e o Uruguai



Unisonic Champion 2711
O tempo o esqueceu?



ZX Spectrum NEXT
Ele chegou!



ENTREVISTA: John Champeau

Marco Lazzeri

Na edição passada, tivemos o privilégio de conversar com Thomas Jentzsch, o alemão que já faz parte da história do Atari 2600 devido à sua dedicação à cena, aos esforços de conservação de jogos perdidos e ao grande número de homebrews criados, um gênio do Assembly 6502 e que se dedica a fazer o máximo possível dentro dos limites rígidos do hardware original. Nesta edição, tive a honra de entrevistar um dos maiores nomes da atual cena do homebrew, o homem que sistematicamente se dedica a romper estes mesmos limites: John Champeau. Este norte-americano de 52 anos, natural de Connecticut, formado em ciência da computação e que durante o dia trabalha como engenheiro de software em uma empresa de pagamentos e detecção de fraudes financeiras on-line, em seu tempo livre cria jogos "impossíveis" no Atari, com ajuda da tecnologia extra desenvolvida nos anos recentes (principalmente o sistema DPC+, utilizado pela AtariAge em alguns de seus cartuchos e que transformou a forma de se programar em nosso console preferido). Um homem que tem um enorme respeito pelo hardware clássico do Atari, mas que aprendeu como poucos a olhar para o futuro do console.

"Meu primeiro encontro com um Atari 2600 (que na época ainda se chamava VCS) foi no outono de 1978, em uma loja na minha cidade, jogando Combat com meus irmãos. Naquele Natal fomos surpreendidos com um deles ligado à nossa TV da sala. Ficamos muito animados! Meus irmãos e eu passamos boa parte do dia jogando Home-run, Air Sea Battle, Breakout, Basketball e, claro, Combat", ele conta. John não é um desconhecido da cena independente de programação de jogos. Nos anos 90, ele foi o fundador e programador-chefe de uma pequena empresa de criação de jogos chamada CHAMProgramming, que se dedicava a fazer conversões para MS-DOS de clássicos dos fliperamas dos anos 80. Seus ports eram distribuídos como Shareware nos primórdios da Internet comercial, e sua qualidade ainda hoje é lembrada pelos usuários da



época. "Como todo adolescente da época, eu gastava muito tempo (e todas as moedas que eu conseguia catar) em fliperamas e lojinhas da época. Eu visitava sempre alguns deles voltando da escola, e foi neles que joguei alguns dos meus jogos favoritos daquela era: Tempest, Space Invaders, Asteroids, Elevator Action, Donkey Kong (na verdade a primeira versão que eu joguei foi um clone, Crazy Kong), Pole Position e Star Wars Arcade, entre outros. Nos anos 1990, ao terminar o ensino médio, comecei a brincar de criar jogos simples em DOS. Parti para o Shareware quando enviei meu port do Pac-Man, chamado Pac-Maniac, para a AOL. O jogo foi bem recebido e comecei a ouvir algumas sugestões. Precisei até mesmo contratar ajuda, e produzimos em seguida clones de Donkey Kong, Asteroids, Galaxian, Ms. Pac-Man e Centipede, além de ports novinhos de Space Invaders e Galaga. Mas depois de alguns anos os compromissos da vida real en-





PERSONALIDADES

traram no caminho e eu precisei fechar a CHAM-Programming."

Sua entrada no universo do homebrew do Atari 2600 se deu de forma bastante peculiar: já nos anos 2000 foi lançado no mercado o Atari Flashback, uma "atualização" do Atari 2600 que é um campeão de vendas há mais de 15 anos. Para a segunda versão do console, uma empresa foi contratada para portar jogos inéditos para o console, mas a qualidade dos jogos deixava muito a desejar. John havia comprado um FB2, e escreveu ao dono da empresa, Curt Vendel, se oferecendo para corrigir os jogos que apresentavam problemas. Oferta aceita, John se agarrou à oportunidade. "Um dos jogos do FB2 foi o port de Lunar Lander (NOTA: um arcade clássico dos anos 1970). O jogo era OK, mas tinha muito flicker. Trabalhamos no jogo para ser incluído em uma nova versão do console, que se chamaria 'Flashback 2+', mas o console não foi pra frente e o jogo nunca foi lançado. O jogo está pronto e é totalmente jogável, e eu pretendo lançá-lo um dia, mas acho que preciso gastar um tempo aprimorando, acrescentando algumas fi-
culas, polindo a jogabilidade e et cetera", ele conta. John também participou da recriação de outro jogo do FB2, o port de "Caverns of Mars" lançado originariamente para os micros Atari 8-bit. O jogo também foi inteiramente recriado para o FB2+, mas desta vez John conseguiu lançar o jogo em cartucho. "Quando o Flashback 2+ foi cancelado, eu decidi lançar esse jogo com gráficos melhorados e modificados, para evitar problemas legais com a Atari". O jogo foi renomeado para Conquest of Mars, e está disponível para com-

pra em cartucho na AtariAge.

A próxima aventura de John no Atari teve um fundo extremamente pessoal. Ele conta: "Lady Bug é o jogo que mais gosto dos que criei para o Atari, e aquele do qual mais me orgulho. Minha mãe adorava jogos de labirinto – acho que o preferido dela era Pac-Man –, e ela também adorava Lady Bug. Ela pôde jogar pouco do jogo em um Coleco que peguei emprestado com um amigo



Acima, "Lady Bug";
Abaixo, "Super Cobra Arcade"



(NOTA: Na época, Lady Bug era um jogo exclusivo deste console), e ela uma vez me perguntou se não era possível jogar ele em nosso Atari". John, então, se dedicou a criar a versão perfeita do jogo preferido de sua mãe para o console preferido dos dois. "Eu dediquei Lady Bug à sua memória (ela faleceu em 1995), mas eu tenho certeza que ela teria amado jogar o jogo no nosso velho Atari. Eu gosto de pensar que ela conseguiu contrabandear alguns jogos para o grande fliperama do céu", ele conta, sorrindo. Logo após Lady Bug, John fez o salto para a plataforma DPC+, um formato especial de cartucho criado pela AtariAge que permite não apenas jogos maiores, usando uma nova forma de bankswitching, como ainda contém um processador ARM especial no cartucho que pode ser usado para programação auxiliar, cálculos complexos e mais di-

versas coisas que o pobre Atari, com seus 40 anos, simplesmente não é capaz de fazer. "A migração para o DPC+ foi desafiadora, mas depois que consegui configurar meu ambiente de trabalho me senti confortável, já que é um ambiente parecido com o que eu usava nos anos 1990. Eu consigo criar a lógica do programa em C, para



PERSONALIDADES

Ao lado, acima, o jogo "Mappy",
abaixo, o incrível "Galagon"

rodar no ARM, usando ASM 6502 para fazer a ligação entre este chip e o hardware original do Atari. Continuo usando as mesmas ferramentas gráficas e de áudio dos jogos em ASM puro, e criei mais algumas para situações específicas, como converter o playfield, por exemplo."

Seus dois primeiros jogos para DPC+ foram Scramble e Super Cobra, duas sólidas conversões de shooters clássicos dos arcades, e que são inclusive continuação um do outro. "Scramble foi um baita desafio porque foi o primeiro jogo que desenvolvi no ambiente DPC+, e também tinha dez anos que eu não programava nada pro Atari, então eu estava enferrujado (risos). Também foi um desafio trabalhar em um playfield com scroll, e em um jogo tão diferente de meu último. Mas ele era bem parecido com Conquest of Mars, então isto ajudou um pouco. Super Cobra Arcade começou como um 'Hack' de Scramble – eu peguei este jogo e no começo apenas troquei os gráficos e sons. Isto foi fácil, mas colocar todos os outros elementos acabou sendo muito difícil – Scramble tinha 32 Kb e seis fases, e Super Cobra tinha onze fases diferentes e mais inimigos, então, no final acabei precisando reescrever o jogo todo usando um novo tipo de bankswitch chamado 'CDF'. Arrependo-me de ter lançado Super Cobra poucos meses após Scramble, porque acho que ele acabou ficando negligenciado, já que são tão parecidos. Se eu soubesse, teria esperado um pouco mais para lançar Super Cobra, que até hoje é um dos meus jogos preferidos".

John também foi o responsável pela criação do jogo que deixou a comunidade Atari embasbacada e de joelhos: Mappy. Port de um jogo de arcade que já havia sido lançado na época para o NES, Mappy é um jogo com gráficos detalhados e coloridos, uma dezena de coisas acontecendo ao mesmo tempo, diversos inimigos simultâneos e uma música de fundo gostosa e muito complexa para os padrões Atari. Um jogo que, poucos anos antes, seria considerado por todos da cena "um jogo im-



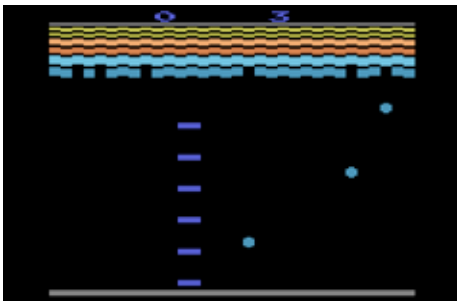
possível". Ele conta como foi sua criação: "Mappy provavelmente é o jogo mais complicado que já criei até hoje, não só pelo scroll e múltiplas telas, mas também pelos outros elementos (camas elásticas, armadilhas, sinos, portas radioativas, múltiplos inimigos e todo o resto). A música foi um baita desafio, pois Mappy usa o chip DPC+ para tocar música em três canais, como Pitfall 2. Para isto, eu criei um conversor de MIDI para 'padrão DPC', e só isto me tomou alguns meses. A música foi criada por Mike Haas. Outro desafio foi criar a tela inicial, com o icônico nome do jogo em cinco cores. Para isto eu contei com a ajuda do Thomas Jentzsch".

No ano de 2020 John lançou dois novos jogos:





os ports de Wizard of Wor e Galaga. Wizard of Wor Arcade é uma conversão extremamente acurada deste clássico, incluindo os samples de voz. Ele conta: "WoW Arcade começou como um jogo convencional, em ASM, ainda em 2007, e foi abandonado após alguns meses. Depois de Mappy, no final de 2018, eu decidi que queria terminar este jogo, então o converti para CDF para conseguir acrescentar tudo o que eu queria, inclusive mais de 60 frases em voz usando o AtariVox, melhorar os gráficos e até mesmo inserir um editor de labirintos, para que cada um pudesse criar suas próprias fases. A criação de Galagon começou como um teste de conceito no final de março de 2019. A primeira coisa que eu fiz foi brincar com o código original de Galaxian, que permitia desenhar oito sprites por linha sem flicker. Depois que consegui fazer isto funcionar, adicionei as estrelas no fundo (graças ao DPC+) e a nave e tiros do jogador. Neste momento, eu procurei Nathan Strum, que me ajudou com todos meus projetos desde Lady Bug, e que é um excelente desenhista para o Atari. Ele ficou muito animado e rapidamente desenhou todos os sprites necessários para o jogo. Então fiquei sabendo de outro desenvolvedor, Ross Keenum, que havia portado quase todos os efeitos sonoros e músicas do arcade para o Atari. Ele me autorizou a usar estes sons em meu jogo", diz. "O próximo passo foi adicionar todos os padrões dos inimigos e a lógica do jogo. Eu já havia por-



Acima, os jogos "Avalanche" e "Zoo Keeper"

tado Galaga para DOS nos tempos da CHAM-Programmin, e em linguagem C, então rapidamente consegui reescrever este código para o DPC+. Em seis semanas nós tínhamos um jogo totalmente jogável que estreou no twitch da Zero Page Homebrew como 'O projeto secreto da Champ Games'. Isto foi em 15 de maio de 2019. Nos próximos seis meses acrescentamos uma coisa ou outra (inclusive um modo co-op com dois jogadores simultâneos que é exclusivo do Atari), e o jogo foi finalmente lançado na Portland Retro Gaming Expo em outubro de 2019, junto com Wizard of Wor Arcade. Ambos têm arte de Dave Dries".

John está com dois jogos prontos para lançamento: Zoo Keeper e Avalanche, ambas conversões de jogos de arcade muito pouco conhecidos. Perguntei a ele por que escolheu estes dois jogos. Ele conta: "Eu não joguei Zoo Keeper na época. A primeira vez que vi o jogo foi no MAME, e rapidamente ele se tornou um dos meus favoritos. A própria Atari planejou lançar o jogo na época, e até mesmo um pouco de código-fonte com efeitos sonoros e alguns gráficos iniciais já foi localizado. Escolhi portar o jogo porque acredito que é um jogo divertido, com três fases distintas, e é muito diferente de tudo que já fiz. Também tive autorização do programador original da versão da Atari, Robert Vieira, para usar os sons originais que ele criou, então ainda há esta importância histórica. Avalanche foi um jogo que escrevi em um único final de semana em 2007, para ser incluído em um Flashback. Eu não conhecia o jogo, e fiquei intrigado com o fato de ter sido o jogo que serviu de inspiração para Kaboom! Também foi minha chance de criar um jogo para Paddles. No final de 2019, eu localizei o código-fonte, e com a ajuda do Thomas Jentsch, nós melhoramos o jogo, acrescentamos níveis de dificuldade e uma tela inicial, tudo isto em ASM puro e usando apenas 4 Kb! O jogo vai ser lançado neste ano pela AtariAge, com projeto gráfico do David Extron".

Hoje John está trabalhando em alguns projetos, o mais avançado deles sendo um novo port de



PERSONALIDADES

Gorf. Ele conta: "O desenvolvimento de Gorf Arcade está indo muito bem. Este era um dos jogos favoritos do Nathan Strum, e como ele me ajudou tanto nestes anos está sendo um prazer ajudar a trazer este jogo para o Atari 2600 para ele (e todos nós). Também sou um fã de Gorf, me lembro claramente da primeira vez que joguei, em uma pista de Skate perto da minha escola. Estamos planejando algumas melhorias em relação à versão da CBS (NOTA: uma conversão oficial do jogo foi lançada na época, bastante limitada): incluir todas as cinco fases do arcade, melhorar gráficos e sons, acrescentar high scores e até mesmo mais de 30 frases de voz, usando o AtariVox. Não temos a data de lançamento fechada, mas espero que fique pronto para o Natal deste ano!". Outro projeto em andamento é um port de Rip Off, um belo jogo vetorial já convertido para Vectrex. Comento com ele sobre a dificuldade histórica em converter jogos vetoriais para o Atari 2600 e pergunto como anda o projeto. Ele diz: "Rip Off foi iniciado na mesma época do Wizard of Wor, em 2007. Pra este jogo eu juntei a 'minha turma' de Lady Bug: Nathan Strum para os gráficos e Bob Decrescenzo para os sons, comigo programando. O desenvolvimento parou após alguns meses, mas avançamos bem. O jogo não foi abandonado, e na verdade devemos voltar a ele em breve! Mas este deve ser outro jogo escrito 100% em ASM".

Um dos projetos mais festejados e esperados da Champ Games é uma conversão do clássico "Elevator Action", que já teve até mesmo alguns testes iniciados e foi abandonado. Eu perguntei a John se há alguma chance de voltarem ao projeto. "Elevator Action foi um dos jogos favoritos da minha infância! Lembro com carinho de parar na sorveteria que ficava entre minha casa e a escola e gastar algumas moedas neste jogão. Eu comecei a programar EA alguns anos atrás, já usando a tecnologia CDF / DPC+. Em 2018 surgiu

uma nova técnica chamada 'BUS Stuffing', que espreme ainda mais coisas do Atari 2600 ao permitir mais gráficos por linha. Imediatamente pensei em usar esta tecnologia para melhorar de forma brutal os gráficos do jogo, permitindo mudar as cores de até sete portas por linha (NOTA: um dos elementos-chave do jogo arcade são portas que se abrem e fecham com inimigos saindo e entrando, além de portas com cores especiais que indicam objetivos), além de outras melhorias que só seriam possíveis com BUS Stuffing. Infelizmente descobrimos depois alguma incompatibilidade desta técnica com alguns modelos de console (principalmente o 7800 e alguns modelos do Atari Jr.), então, decidimos que esses problemas precisam ser sanados antes de qualquer jogo ser lançado para o público. A boa notícia é que já estão trabalhando nisso, e uma possível solução já está sendo experimentada. Eu até poderia ter-



Acima, os jogos "Gorf Arcade" e "Rip Off"

minar o jogo apenas com a tecnologia CDF, mas ele ficaria tão melhor com BUS Stuffing que eu decidi esperar".

Eu brinco com John, dizendo que até hoje ele só lançou ports de arcades, e pergunto quando finalmente veremos seu sonhado jogo original ganhando vida. Ele sorri e diz: "Ah, Mountain Raider! Em 1982 eu tinha 14 anos e sonhava em trabalhar na Atari, e eu e meu amigo Dennis criamos um jogo que pode ser descrito como uma mistura de Scramble, Berzerk, Laser Blast, Vanguard e H.E.R.O.! Nós chegamos a enviar a ideia para a Atari, mas ela foi rejeitada (ainda tenho os do-



PERSONALIDADES



Acima, "Wizard of Wor Arcade";
abaixo, "Robotron"



mos que ele seja bem recebido pela comunidade e nos anime de criar outros jogos da série Champ Sports, como Hockey e Basketball. Também tenho algumas ideias acumuladas durante as últimas décadas que poderiam se tornar ótimos jogos de Atari 2600".

Entro então em um assunto espinhoso: O uso das novas tecnologias no Atari. Em uma entrevista muitos anos atrás, John comparou o DPC+ à placas de vídeo EGA e à placas de som Soundblaster, algo que se agrega de forma natural ao hardware clássico. Mas esta não é uma posição unânime na cena, já que alguns programadores dizem que isto seria uma forma de "trapaça" e de ignorar as (severas) restrições do hardware original do Atari 2600. John comenta: "Já ouvi alguns desenvolvedores dizerem que isto é trapaça, mas não imagino que digam isto por maldade. Eu tenho a impressão que o objetivo principal deles é educar a comunidade e mostrar as claras diferenças entre o que um jogo que usa a tecnologia da época e um jogo com tecnologias modernas podem fazer. Não há como negar que os recursos de hoje facilitam a

cumentos originais). Ainda espero trazer este jogo à vida, provavelmente em ASM puro, para mostrar como ele teria sido se lançado na época". E acrescenta: "Já iniciamos (e anunciamos) nosso primeiro jogo original: Champ Sports Baseball! Está cerca de 25% pronto, e não faço ideia de quando será lançado, mas espera-

produção de jogos para o 2600, e que a tecnologia permite criar coisas que seriam totalmente impossíveis trinta anos atrás. Eu, pessoalmente, sou atraído por estas tecnologias mais recentes e radicais, que permitem que meus jogos sejam mais agradáveis. Claro que há uma curva de aprendizado para estas novas tecnologias, e isto me inspira a continuar criando e leva minha criatividade a lugares que seriam inacessíveis à tecnologia da época. Eu saúdo os desenvolvedores que optam por se manter nos limites de 40 anos atrás, e acredito que haja espaço na comunidade para os dois grupos coexistirem em harmonia, uns inspirando os outros para criarmos os melhores jogos que conseguimos".

Pergunto a John como estão os planos da Champ Games para os próximos anos, e ele me faz um resumo do que vem por aí: "Revelamos em maio de 2020 que estamos trabalhando em um port de Robotron: 2048 para o 2600. Não temos ainda uma data de lançamento, mas o jogo está 85% pronto. Nos próximos meses saem as versões físicas de Avalanche e Zoo Keeper, e aí focaremos em deixar Gorf Arcade pronto para o lançamento no final do ano. 2021 provavelmente verá o lançamento de Robotron: 2048 e talvez de Champ Sports Baseball, e com sorte estaremos mais perto do lançamento de Lunar Lander e Rip Off!. Também anunciamos que começamos a trabalhar em um port mais acurado de Tutankham para o 2600, mas por enquanto é apenas uma prova de conceito e não decidimos ainda se seguiremos com o desenvolvimento. Finalmente, espero continuar com nossa tradição de revelar um jogo secreto em maio de 2021 – em 2019 foi Galaga, em 2020 foi Robotron. Em 2020...", ele acrescenta, misterioso.

Finalmente, peço a John um recado aos usuários e fãs brasileiros. Ele diz: "Eu gostaria de agradecer a todos os fãs da Champ Games por seu apoio e entusiasmo. Isto nos mantém inspirados a criar novos jogos. Nada nos satisfaz mais do que ler um review ou comentário de alguém que ficou um pouco mais feliz depois de jogar um de nossos jogos!".

J80