

JOYSTICK

EM BUSCA DOS TESOUROS

Tadeu C. da Silva para ZX-81 e compatíveis

Gráficos: 10

Ação/Controles: 10

Murilo Saraiva de Queiroz

O Sinclair ZX-81 (e os microcomputadores nacionais compatíveis com ele, como por exemplo o TK-82C, TK-85 e CP-200S) é uma maquininha extremamente modesta. Quando pensamos na falta de capacidade de gerar som ou cores, e na resolução baixíssima (64 x 48 pontos), fica difícil imaginar que possam existir bons jogos para essa plataforma; o máximo que se espera são os batidíssimos clones de "Breakout", Jogo da Forca, e afins.

Ainda assim, o ZX-81 reserva surpresas interessantíssimas para quem tiver a paciência de esperar dez minutos pela carga (via gravador K-7) dos seus melhores jogos. O mais popular deles, e que causou um impacto inimaginável, definindo um gênero extremamente bem-sucedido até hoje, é "3D Monster Maze", criado em 1981 por Malcolm Evans e vendido no Brasil com o nome de "Monstro das Trevas" - o primeiro jogo 3D em primeira pessoa para um computador doméstico!

E "3D Monster Maze" não é o único. Já imaginou Scramble, Q-Bert ou Zaxxon (com a perspectiva isométrica do arcade original) num ZX-81? Acredite, existem versões com excelente jogabilidade destes clássicos! E quando nos aventuramos por jogos que dependem de modificações específicas no hardware, encontramos pérolas ainda mais curiosas, com som em 3 canais (baseado no mesmo processador de som usado no MSX) e alta resolução gráfica.

No Brasil, o ZX-81 foi ainda mais importante quando se fala de jogos. Foi para ele que foi escrito, em 1983, o primeiro jogo nacional totalmente feito em assembly, "Aeroporto 83", de Renato Degiovani, publicado na revista Micro Sistemas. E foi a Micro Sistemas que nos trouxe o tema desse artigo, o inacreditável "Em Busca dos Tesouros".

"Em Busca dos Tesouros" é um jogo único, sob vários aspectos. Totalmente de-



envolvido no Brasil, ao longo de dois anos, pelo então estudante de segundo grau Tadeu Curinga da Silva, EbdT surpreende inicialmente pelo tamanho: seus 16 KB impediram que a listagem do mesmo fosse publicada pela Micro Sistemas, como era de praxe, e fizeram com que o jogo fosse vendido apenas pelo correio, em fita K-7 ou listagem impressa.

A influência do sucesso absoluto "Pitfall", escrito por David Crane para a Activision, em 1982, é óbvia: "Em Busca dos Tesouros" compartilha da mesma mecânica, de controles simples (além do direcional só existe um botão, o de pulo), e também da mesma história, a de um aventureiro perdido na selva, procurando por riquezas incontáveis e evitando diversos inimigos e armadilhas.

Entretanto, EbdT vai além, acrescentando diversos elementos que o tornam muito mais rico (e menos frustrante): ao contrário da repetição monótona de "Pitfall", uma partida de EbdT prossegue por 313 telas diferentes, com dificuldade

crescente e, o que é mais importante, um final bem definido, coisa que só vemos na continuação "Pitfall 2: The Lost Caverns".

Além disso, Em Busca dos Tesouros apresenta uma grande diversidade de personagens e cenários. Há quinze inimigos diferentes, um número maior do que o encontrado na maioria dos jogos da época, mesmo

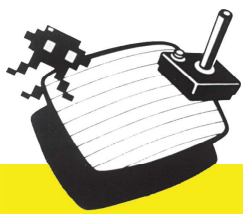
para plataformas mais poderosas, cada um capaz de diversos padrões diferentes de movimentação. Os gráficos, construídos a partir de caracteres gráficos e modo texto, surpreendem pela originalidade e riqueza de detalhes obtida com recursos tão escassos. Alguns deles foram inspirados diretamente por outros jogos, como as aranhas gigantes (vistas em "Smurf" para o Atari 2600) e os crocodilos (do próprio "Pitfall"), que no ZX-81 surgem enormes na tela, devido à baixa resolução.

Usando uma técnica de compressão de dados sofisticada, o autor foi capaz de criar cenários detalhados - existem inúmeras variações nos padrões das nuvens e florestas no topo da tela, por exemplo. Além disso, a composição de diversos elementos traz muitas surpresas ao longo do jogo, como as telas com peixes nadando nos lagos, as cavernas subterrâneas e as telas combinando elevadores, cipós e outros elementos. A cada 100 telas é possível encontrar um easter egg simpático, e os gráficos do final do jogo, muito detalhados, ocupam toda a área visível, e são construídos por uma rotina à parte.

Outro aspecto interessante é o acabamento do jogo, que possui uma longa abertura, instruções e uma demonstração (attract mode) de aproximadamente 20 telas que mostra várias dicas sobre como superar os obstáculos da aventura.

O jogo propriamente dito é marcado pela enorme dificuldade: mesmo com as 9 vidas iniciais terminá-lo é uma tarefa quase impossível - o próprio autor comentou que só o fez duas vezes! Mesmo com as vidas infinitas obtidas com truques descobertos pelos fãs, chegar ao final de "Em Busca dos Tesouros" é uma tarefa desafiadora.





Tadeu Curinga da Silva, o autor do EBdT, tornou-se oficial da Marinha Mercante e mora no Rio de Janeiro. Além de ceder o código-fonte do jogo, ele também gentilmente permitiu que o mesmo fosse distribuído pela Internet.

ros" leva várias horas. A primeira coisa a se dominar é o "timing" dos saltos, que é crítico em vários pontos, quando é necessário saltar por inimigos e buracos muito grandes. Elementos herdados do "Pitfall!", como os cipós para atravessar o lago e os crocodilos, funcionam como o esperado; uma novidade são os elevadores, que substituem as escadas do original.

Mas dominar o EBdT envolve muito mais que reflexos rápidos. Muitas fases requerem que o jogador reaja imediatamente, assim que o personagem aparece, o que faz com que seja necessário ficar de olho na sequência das telas e sempre pensar no que vai acontecer a seguir. Além disso, há diversas armadilhas e pegadinhas: às vezes retornar a uma tela anterior, ou ganaciosamente partir em direção a um tesouro, pode resultar na morte do personagem, no que é chamado pelo autor de death trap.

Há pouquíssimos bugs no jogo, o que é realmente surpreendente dada a forma como foi desenvolvido (totalmente em código de máquina, montado à mão sem o auxílio de um programa assembler) e o seu tamanho. Nenhum deles compromete a diversão, apesar de alguns produzirem resultados bastante curiosos: é possível, por exemplo, saltar do elevador antes que o mesmo chegue no final do seu curso, e aterrissar no "meio" do chão!

E agora a pergunta que muitos de nós nos fizemos: "como eu nunca vi isso antes?". Bom, a resposta não é simples. Lança-

do em 1986, quando o ZX-81 já competia com hardware muito mais avançado (como por exemplo o TK-90X, o nacional compatível com o ZX-Spectrum, e os compatíveis com MSX), o "Em Busca dos Tesouros" nunca recebeu toda a atenção que merece. Seu enorme tamanho prejudicou a sua distribuição – digitar 16 KB de código de máquina era mais do que muitos entusiastas estavam dispostos a fazer, e a lenta carga pela fita K-7 também não ajudava muito quem tinha se acostumado à satisfação instantânea dos cartuchos ou à praticidade dos acionadores de disquete.

Finalmente, o que mais impressiona no EBdT também é uma razão para seu desconhecimento: feito no Brasil por um adolescente, o jogo nunca alcançou o mercado internacional, sendo completamente desconhecido nos Estados Unidos e Europa. Com o passar dos anos, o jogo desapareceu mesmo das TVs dos entusiastas brasileiros, que partiram para arquiteturas mais poderosas (ZX-Spectrum, MSX, Amiga, consoles da Sega e Nintendo).

Mais de quinze anos após o lançamento o "Em Busca dos Tesouros" estava, aparentemente, perdido para sempre. Para nossa sorte, uma única cópia sobreviveu por todo esse tempo, e foi digitalizada e disponibilizada pelo colecionador Kelly Abrantes Murta (do magnífico site <http://www.zx-81.tk>). Após anos de buscas infrutíferas, recentemente também encontramos o autor, Tadeu Curinga da Silva, que gentilmente ofereceu algo extremamente precioso: um

Em busca dos tesouros

Novamente a revista oferece o serviço MS Destaque que visa fornecer aos leitores material de qualidade, que, por seu tamanho, não é publicado nos moldes normais de MS. Desta vez é o jogo "Em busca dos tesouros" (ZX81), descrito abaixo. Os interessados em adquiri-lo devem escrever para Micro Sistemas enviando os valores constantes no quadro.

Tadeu Curinga da Silva

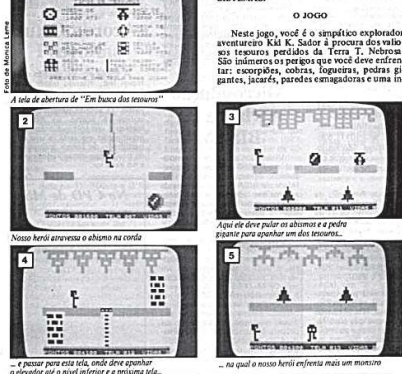
Dando prosseguimento ao trabalho iniciado no MS Destaque, estamos apresentando nesta edição de jogos o programa *Em busca dos tesouros*, de Tadeu Curinga da Silva, um colaborador já conhecido da linha ZX81 com o excelente "Defenda-se", publicado em MS nº 40.

Em busca dos tesouros é um jogo semelhante ao conhecido Pitfall que faz bastante sucesso nos videogames e em algumas linhas de microcomputadores, sendo que, agora, os proprietários dos micros da linha ZX81 (ZX81/85, CP 200 etc) também poderão desfrutar de uma excelente versão do mesmo.

As principais características do programa são:

- 100% Assembler
- Gráficos animadíssimos
- 313 telas diferentes sem repetições
- Ação rápida e envolvente
- Aceita joystick ou teclado
- Nível de dificuldade crescente no decorrer do jogo
- Agrável surpresa no final

O jogo foi testado e aprovado em nosso CPD, sendo que sua publicação normal seria prejudicada devido ao tamanho do mesmo, daí a opção para sua publicação no serviço MS Destaque, iniciado no nº 37, e cujo objetivo é justamente suprir os leitores com programas de boa qualidade que não poderiam ser colocados, normalmente, nas páginas de MICRO SISTEMAS.



Propaganda original do jogo, publicada na revista Micro Sistemas em 1986

caderno com o código-fonte original do "Em Busca dos Tesouros", totalmente escrito à mão!

Nas próximas edições da Jogos 80 contaremos como foi a procura pelo "Em Busca dos Tesouros", com direito a correspondências enviadas pelo autor, entrevistas, detalhes do código-fonte, instruções sobre como construir suas próprias fases para o jogo, e muito mais. E, em comemoração aos vinte anos do seu lançamento, foi criado um site totalmente dedicado ao EBdT, que em breve vai disponibilizar todo o material disponível, incluindo um emulador para partidas online: <http://murilog.com/ebdt>! Pronto para se juntar ao Kid K. Sador pelos perigos da Terra T. Nebrosa?

J80

Links Interessantes:

- O EightyOne (<http://www.chunkey.com/eightyone>) é um emulador extremamente fiel da plataforma ZX-81, totalmente livre (licença GPL). Feito para a plataforma Windows, ele também funciona no Linux, através do wine (<http://www.winehq.com>).
- O arquivo original do "Em Busca dos Tesouros" recuperado pelo Kelly A. Murta, e também uma versão com vidas infinitas (criada pelo Cleber Jean Barranco, inspirada em uma anterior por Murilo Saraiva de Queiroz), pode ser encontrada no site oficial do jogo, <http://murilog.com/ebdt>.
- Para saber mais sobre "Monstro das Trevas" e "Pitfall!", consulte a Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/3D_monster_maze e <http://en.wikipedia.org/wiki/Pitfall>
- A Wikipedia tem uma página sobre a revista Micro Sistemas e sobre o Renato Degiovani, que já foi entrevistado na edição 01 da Jogos 80: http://pt.wikipedia.org/wiki/Revista_Micro_Sistemas e http://pt.wikipedia.org/wiki/Renato_Degiovani

